

TÜKETİCİ KAPİTALİZM BAĞLAMINDA VAPORWAVE'İN STİL UNSURLARININ ÇÖZÜMLEMESİ

Analysis Of Vaporwave's Style Elements In The Context Of Consumer Capitalism

Bahadırhan KOÇER*

ÖZ

Müzik teknolojisinin gelişmesi ve müzik prodüksiyonu için gereken donanımın erişilebilir ve taşınabilir hale gelmesi sonucunda “yatak odası prodüktörleri”, müzik üretiminde önemli bir rol oynamaya başlamıştır. Bu gelişmeler, en özel alanlarında içe dönük şekilde müzik üreten prodüktörleri yaratırken, aynı zamanda elektronik müzik estetiğinde bireyciliğin etkilerinin gözlenmesini sağlamıştır. Erişilebilir donanımları ve yazılımları var eden endüstri, elektronik müzik prodüksiyonunda olduğu gibi, görsel tasarım sahasında da bireysel üretimi arttırmıştır. Yine bu iki sahada, bahsi geçen bireyselliğin bir sonucu olarak belirli müzik alt türleri gelişmiştir. Bu alt türlerden biri *vaporwave*'dir. Aynı zamanda bir görsel sanat akımı da olan *vaporwave*, 1970'lerden 1990'lara dek gözlenmiş olan tüketim çılgınlığını, parlak neon renkleri, neşeli reklam filmlerini ve dönemin müziğini vurgular ve över. Bu övgüyü yaparken, aslında bir tür tüketici kapitalizm eleştirisi gerçekleştirmektedir. Dijital ortamda doğmuş olan *vaporwave*, günümüz teknolojisini dışlar, yüksek çözünürlüğü reddeder ve kendince zamanı durdurarak dünyayı geçmişin gözünden görmeyi tercih eder. *Vaporwave*, bu ironik eleştirelliği dolayısıyla diğer retro akımlardan ayrılır. *Vaporwave* türünün, müzik ve görsel tasarım sahasında gözlenen estetik unsurları, bu akımın alt-metnine ve kültürel zeminine dair ipuçları taşımaktadır. Bu çalışmada, karşılaştırmalı bir yöntemle, müzik ve görsel tasarım alanlarında *vaporwave* türünün estetiğinin oluşmasını sağlayan stil unsurları tespit edilmiş ve bu unsurlardan hareketle, *vaporwave* türünün tüketici kapitalizmle bağlantısı çözümlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Elektronik Müzik, *Vaporwave*, Retro, Estetik, Tüketici Kapitalizm

ABSTRACT

“Bedroom producers” have started to play an important role in music production as a result of the development of music technology and the hardware required for music production becoming accessible and portable. While these developments created producers who produce music introvertedly in their most private spaces, they also enabled the effects of individualism to be observed in electronic music aesthetics. The industry, which created accessible hardware and software, has increased individual production in the field of visual design as well as in electronic music production. In these two fields, several subgenres have emerged as a result of this individuality. One of these subgenres, *vaporwave*, emphasizes and praises the consumption practices observed from the '70s to the '90s. In doing so, *vaporwave* is actually engaging in a form of consumer critique of capitalism. *Vaporwave* excludes today's technology, rejects high resolution and prefers to remain frozen in time and see the world through the eyes of the past. *Vaporwave* differs from other retro movements due to its ironic criticism. The aesthetic elements of the *vaporwave* genre, observed in the field of music and visual design, carry clues to the subtext and cultural basis of this movement. In this study conducted using a comparative method, the stylistic elements that provide the aesthetics of the *vaporwave* genre in the fields of music and visual design have been determined. The relation of the *vaporwave* genre with consumer capitalism has been analyzed based on these elements.

Keywords: Electronic Music, Vaporwave, Retro, Aesthetic, Consumer Capitalism

Araştırma Makalesi/Research Article Geliş Tarihi/Received Date: 18.03.2022 **Kabul Tarihi/Accepted Date:** 22.03.2022

* **Sorumlu Yazar/Corresponding Author:** İstanbul Teknik Üniversitesi, Türk Müziği Devlet Konservatuvarı, Müzikoloji Anabilim Dalı Yüksek Lisans Öğrencisi, bahadirhan.kocer@hotmail.com, ORCID: 0000-0001-5800-2541

EXTENDED ABSTRACT

“Bedroom producers” have started to play a crucial role in music production as a result of the development of accessible and portable technology. While the development created producers who produce music introvertedly in their most private spaces, they also enabled the effects of individualism to be observed in electronic music aesthetics. The industry, which created accessible hardware and software, has increased individual products in the field of visual design as well as in electronic music production. That is to say that, as a result of new technological devices, many individuals who can be creative without leaving their comfort zones find the opportunity to be included in the artistic production chain more easily than before. This opportunity enabled individual art movements to take shape in terms of style, context, politics, and relationality. Although the nature of mentioned formation is still being discussed, it is possible to assert that it has attained an eccentric nature by integrating with the free expression *potentia* of individuality. It is pretty clear that the contents produced in the context of image and audio have recently become fundamental to internet media regardless of artsiness. At one point or another, it seems to be a reasonably consistent approach to look at these two production phenomena as research areas to analyze the new characteristics of the media. From this point of view, one can get the impression with relative ease that a large quantity of internet-based sub-genres has emerged due to this individuality in these two fields. One of these sub-genres, vaporwave, has been characterized by its distinctly retro nature, thanks to individuals keen on nostalgic allusions. Vaporwave emphasizes and praises the consumption practices observed from the early ‘70s to the ‘90s. It is quite possible that the aesthetics created with this tendency can be encountered in other music genres that have emerged in the context of the internet. However, what separates vaporwave from the other Retro-based genres is its sample-based and stretched feel.

More to the point, vaporwave differs from other retro genres due to its ironic criticism. Vaporwave extracts certain style elements from the media context of the past and incorporates them into its “aesthetic arsenal”. In doing so, it may be perceived as discreetly engaging in a form of consumer critique of capitalism *prima facie*. On another note, vaporwave excludes today's technology, rejects the high resolution, and prefers to remain frozen in time and see the world through the eyes of the past. The aesthetic elements of the vaporwave genre, observed in the field of music and visual design, carry clues to the sub-text and cultural basis of this movement.

In this study which was conducted by a slightly customized comparative method, the stylistic elements providing the aesthetics of vaporwave genre in the fields of music and visual design have been determined. The determination process was carried out by compiling and interpreting data with different qualities and fruitful inference potentials from the internet context, where vaporwave was born. So, vaporwave has been examined not only in terms of impression, style, and technique but also in terms of the effects it aroused on the relevant audience. Also, the relation of the vaporwave with consumer capitalism has been analyzed based on these elements to provide up-to-date data for the debate that has attracted the attention of several researchers. This research has also been attempted to be designed as a guideline for researchers who are about to enter the field of vaporwave, either directly or indirectly. The novelty of vaporwave as a phenomenon and its existence on the internet makes up-to-date papers crucial for researchers to develop approaches and make analyzes. This research was fed with data from internet platforms where the aesthetics of vaporwave was created, discussed, shared, and even circulated. While doing this, the affection of vaporwave was studied and its relation to the style elements was explored. Although the primary purpose of this research is to examine the conjectural relation between vaporwave and consumer capitalism, other

fruitful results appeared in the research process. This research was carried out as a base for further research about the correlations of vaporwave since no executed research has dealt with this aspect. To summarize, in this study, vaporwave's relationship with other art forms and movements, its political content, and its intrinsically “sloganic nature”, the narrative elements provided by formalism and symbolism were examined and the style elements were analyzed.

1970'lerden bu yana kullanılagelmiş bir terim olarak *retro*, geçmişte gözlenmiş olan materyaller veya tekniklerin günümüzde de kullanılması fikrini ifade etmektedir (Woodham, 2004). Müzikoloji ve sinematografi özelinde *retro*, çoğunlukla geçmiş dönemde kullanılmış olan bir formatın veya tekniğin bilinçli şekilde günümüzde de kullanıldığını anlatan bir kavramdır. Etimolojik çerçevede bu terimin orijini Fransızca'dır ve *retro* terimi, "geriye dönük bakış" anlamına gelen *rétrospectif* kelimesinin kısaltılması sonucunda ortaya çıkmıştır (Nişanyan, 2012). Geniş anlamda herhangi bir unsuru *retro* olarak tanımlamak, o unsurun Sanayi Devrimi sonrasında gözlemlenmiş olduğuna işaret eder (Guffey, 2006). Bu çerçevede düşünüldüğünde, *retro*, modernitenin beraberinde getirdiği felsefi, politik ve toplumsal yapılanmanın yarattığı birtakım stilleri tanımlamaktadır.

Modernitenin bireyci dokusu, müzik ve sinema gibi alanlarda, bireysel üretimlerin dünyaya açılmasını mümkün kılan araçların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Örneğin, son dönemlerde, herhangi bir stüdyoya ihtiyaç duymaksızın müzik prodüksiyonu imkânını yaratan teknolojik gelişmeler, "yatak odası prodüktörlerini" yaratmıştır.¹ Yatak odası prodüksiyonu kavramı, kişinin, özel alanında olmanın verdiği rahatlıkla bireyselliğini ön plana alarak müzik üretimi yapabilmesi durumunu anlatmaktadır. "Yatak odası prodüktörleri, MIDI denetleyici tabanlı enstrümanları ve sanal stüdyo teknolojisi gibi erişilebilir dijital teknolojiyi kullanır" (Walzer, 2017). Bahsi geçen teknolojik gelişmelerin ve neyin nasıl yapılacağını anlatan öğretici içeriklerin internet sayesinde kolay ulaşılabilir hale gelmesi, bireylerin, elektronik müziğin alt türleri için çeşitli stil unsurları geliştirmelerini kolaylaştırmıştır. Bireysel stil unsurlarının gelişmesi, birbirinden farklı elektronik müzik alt türlerini doğurmuştur. *Synthwave* gibi geniş kapsamlı elektronik müzik türleri için *retro*, bir temadır. Retro temasından beslenen *synthwave* türü, *vaporwave*, *darksynth*, *dreamwave*, *flashwave*, *sci-fiwave* gibi türlerle ilişki içindedir. Retro temasını işleyen tüm bu alt türler, stil unsurları bakımından küçük farklılıklar taşısa da geçmişi anıştıran taraflarıyla birleşmektedir (Ballam-Cross, 2021). Dolayısıyla *retro*, elektronik müzik için büyük bir kategori halini almaktadır. Bu çalışmanın teknik çözümlemesinde, "retro unsurlara başvurarak anlatı oluşturma" yönüyle göze çarpan bir estetiğe sahip olması açısından, dijital platformlarda dolaşımda olan (Koç, 2017) ve teknik olarak bu incelemeye katkı sağlayacak yapıda olan *vaporwave* estetiği bir zemin olarak kabul edilmiştir.

Vaporwave, dar bakışta elektronik müziğin popüler bir alt türü olsa da görsel tasarım alanında da büyük bir kategoriye ve bir estetik biçimini ifade etmektedir. Günümüzde, hem *vaporwave* müziğe eşlik eden ve onunla bütünleşik biçimde var olan görsel materyale, hem de müzikten ayrı şekilde, salt görsel olarak var olan artistik materyale rastlamak mümkündür. Üretim amaçları yönünden çeşitli kollara ayrılrsa da *vaporwave* müzik ve görsel üretiminde *retro* stil kullanımına başvurulurken aynı alt metnin paylaşıldığı söylenebilir. *Vaporwave* bir internet akımı olarak, ilk önce görsel formatta yaygınlaştığı için (Raphael Nowak, 2018) onu müzikal bağlamda tahlil etmek, görsel inceleme altına alınmayı gerektirmektedir. Bu metin bağlamında, *vaporwave* estetiğini oluşturan ve *retro* yoluyla çağrışım yaratan her unsur, "geçmişte kullanılan medya formatlarının yeniden inşa edilmesi sonucunda elde edilen bir artistik stil unsuru" olarak ele alınacaktır. Bu doğrultuda, hem *retro* stilin, *vaporwave* özelinde dijital müzik ve görsel prodüksiyonuna yansımaları çözümlenecek; hem de *vaporwave* görsel ve *vaporwave* müziğin birbirine atıfta bulunan artistik stil unsurları, video ve müzik prodüksiyonu tekniği yönünden irdelenecektir. Bu çalışmada *vaporwave*'in görsel alanda kullanılan *retro* stil unsurlarıyla, müzik prodüksiyonu alanında kullanılan *retro* stil unsurları karşılaştırılarak, ortak paydada bir çözümleme yürütülecektir.

¹ Orijinal şekliyle "*bedroom producer*", elektronik müzik prodüksiyonu çevresince kabul gören ve sıklıkla kullanılan bir kavramdır. Yatak odası prodüktörleri, kendi imkânlarıyla müzikal fikirler üretirler, bu fikirleri düzenlerler ve sonuçlandırır (Donoghue, 2017). Elektronik dans müziği evreni, yatak odası prodüktörlerinin bireysel üretimleriyle gün geçtikçe daha da zengin hale gelmektedir.

Yöntem

Çalışmada başlıca, Spotify platformu üzerinde oluşturulmuş olan² ve vaporwave parçalarına yer verilen güncel *vaporwave* algoritmik çalma listesindeki ilk 15 parçadan, Youtube'da yayınlanmış olan bağımsız bir çalma listesinden³, *vaporwave* için özelleştirilmiş çeşitli internet forumlarından ve dijital tasarımların sergilendiği sanat platformlarından seçilen materyallerle örneklem yaratılarak, elde edilen materyaller temel yapım teknikleri ve estetik stil unsurları bakımından tahlil edilmiştir. Bu tahlil sonucunda, *vaporwave* türünde yaygın şekilde başvurulan temel stil unsurları keşfedilmiştir. Ardından her iki alanda gözlenen baskın stillerin sanatsal anlatıya katkısı tartışılmıştır. Dolayısıyla bu çalışmada birincil olarak, karşılaştırma metodu benimsenmiştir. Bu metot sayesinde, *retro* müzik ve *retro* video üretimlerinde kullanılan tekniklerin çağrışımsal bir zemin oluştururken gördüğü işlevler belirgin hale getirilmiştir. Katı ve salt teorik bakışın önerdiği inceleme modellerinin veya geleneksel analiz kalıplarının takip edilmesi yerine, bu çalışmanın inceleme süreci, *vaporwave*'in güncel iç dinamiklerinin göz önünde bulundurulması yoluyla yürütülmüştür.

Bulgular

Vaporwave, ilk dönemlerinde ses sentezleyiciler ve analog efektörler gibi fiziksel donanımlarla gerçek stüdyolarda yaratılan; günümüzdeyse dijital ses işleme yazılımlarının ve bu yazılımlara iliştirilerek kullanılan fiziksel donanım emülatörlerinin gelişmesi sayesinde, çoğunlukla dijital ortamda üretilen elektronik müzik türünün bir alt türüdür. Diğer elektronik müzik türlerine kıyasla daha yeni bir alt tür olması sebebiyle, *vaporwave*'in dijital ortamda yazılımsal olarak üretilen bir müzik türü olduğu söylenebilir. *Vaporwave* türünün geçmişi, stilistik kökenleri bakımından *art pop* ve *new age* gibi türlere dayanmaktadır (Jones, 2012). Elektronik müziğin alt türleri üzerine eleştirilerin yapıldığı kimi dergilerde *vaporwave* türünün, benzer karakteristiklere sahip olan *chillwave* türüyle ortak yönler taşıdığı da tartışılmıştır (Schiling, 2015). Bu türler arasındaki ortaklıkların, ritim ve armoni gibi unsurlardan ziyade, elektronik aranjman ve ses tasarımı metodu benzerliklerinden doğduğu düşünülmektedir. Diğer taraftan, bir görsel sanat biçimi olarak da ele alınan *vaporwave*, 2010 yılı sonrasında internet evreninde gözlemlenmeye başlanan bir *internet meme*⁴ olarak da değerlendirilmektedir (Larissa Hjorth, 2017).

Vaporwave akımı, müzikal ve imgesel estetikten beslenerek kent kültürüne entegre olabilen bir moda trendi yaratmış ve belirli politik hareketlerle etkileşime girmiştir. Kimi eleştirmenler tarafından bu etkileşimin çok uzun sürmediği, *vaporwave* akımının, 2010 yılı sonrasında eski popüler gücünü kaybettiği ve yerini yeni estetik akımlara bıraktığı fikri de ileri sürülmüştür (Harper, 2017). Instagram ve Tiktok gibi yeni medya platformlarının yaygınlaşması, görsel estetiği hızlı bir değişime ve dönüşüme uğratmaktadır. Örneğin bahsedilen platformların yayın formatının belirlediği bu yeni estetik, video alanında, “yatay kadrajdan dikey kadraja geçiş” gibi sert bir dönüşüme sebep olmuştur (Tzu-Chun, 2017). Sosyal medya için üretilen içerikler, taşıdığı enformasyonu çok daha hızlı bir şekilde izleyiciye aktarmakla yükümlü olmuş ve bunun sonucunda yine video alanında *jump-cut*⁵ gibi, sessizliklerin videodan kesilerek çıkartıldığı montaj teknikleri yaygınlaşmıştır. Bir bakıma yeni yaygın medya platformlarının içerik üreticilerine baskıladığı 9:16 dikey kadrajlama ve montaj teknikleri yoluyla videoların hızlı

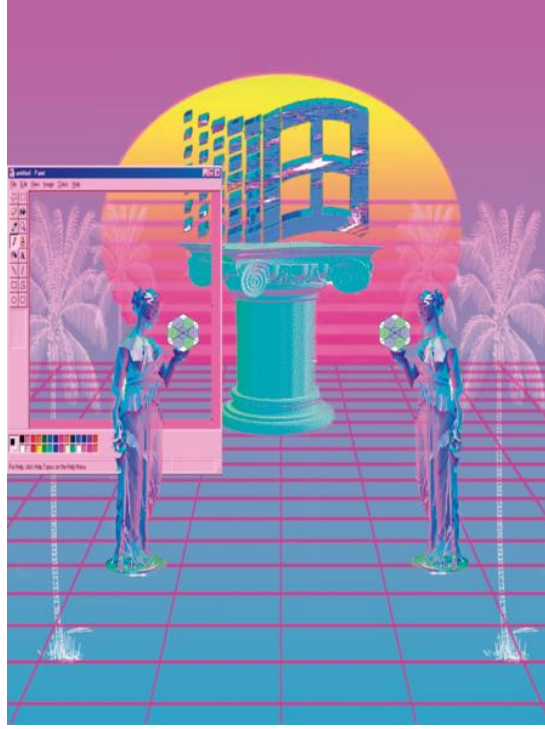
² Spotify platformunun *vaporwave* için oluşturmuş olduğu algoritmik çalma listesi için bkz. (*Vaporwave*: <https://open.spotify.com/playlist/37i9dQZF1DWU4EQPjP9ZpS?si=cc5249e0636c4a42>)

³ Youtube üzerinde oluşturulmuş olan çalma listesi için bkz. (*The Ultimate Vaporwave Playlist*: https://www.youtube.com/watch?v=y9nrhfaGB_k&list=PLvMOVpwkpbUmV2GyXrXgTWctZR7CHs2HR)

⁴ *Internet meme* tabiri, internet üzerinde, çoğunlukla sosyal medya platformları aracılığıyla yayılan fikirleri, davranışları, görselleri ya da stilleri ifade etmektedir. (Börzsei, 2013)

⁵ *Jump-cut*, sinema ve televizyon dalında kullanımda olan bir terim olup, “bir sahneden diğerine ani geçişlerin yapıldığı bir montaj tekniğidir.” (Lexico, 2022)

bir enformasyon akışına sahip hale getirilmesi hem içerik üreticilerine hem de içeriğe erişen izleyicilere yeni bir estetiğin normlarını kabul ettirmiştir. Yeni medya platformlarında, içeriğin hızlı tüketilebilir olması ölçütü, video alanındaki estetik anlayışını dönüştürmeye devam etmektedir. *Vaporwave*, video estetiği bakımından tüm bu yeniliklerin baskıladığı normları reddetmekte, görsel ve işitsel çözünürlüğü düşürmekte, enformasyon akışını hızlandırmak yerine yavaşlatmakta, geçmişin teknolojik imkânsızlıklarını övmektedir (bkz. Görsel 1).



Görsel 1. "Evolution" Daniel Oliva Barbero

Vaporwave, geçmişin tüketim çılgınlığını, günümüzdekinden daha masum bulmakta ve bu yüzden otuz yıl öncesinin medya estetiğinde direterek günümüz tüketim biçimlerini dışlamaktadır. *Vaporwave*, 1980'lerin tüketici profilini yücelterek günümüz tüketici profilini eleştirmektedir. Örneğin, tüm diskografisini *Pepsi* üzerine kuran *Skylar "Saint Pepsi" Spence*, 1980'lerin canlı ve sıcak *Pepsi* kola reklamlarını, günümüzdeki reklamların "ruhsuzluğunu" kanıtlamak için estetik bir referans olarak kabul etmektedir (bkz. Fotoğraf 1).



Fotoğraf 1. *Vaporwave* müzik prodüktörü *Saint Pepsi*'nin, *Cherry Pepsi* İsimli Müzik Videosundan Bir Kare

Bu bakış açısıyla incelendiğinde, *vaporwave*, bir yandan kapitalizmin üretim/tüketim dinamiklerini öven, diğer yandan onu ruhsuzlukla suçlayan bir kültüre dönüşmüştür. *Vaporwave*, içerisinde her zaman geçmişin tüketim stillerine ve alışkanlıklarına dair bir anlatı barındırmaktadır. “Bu anlatı, *vaporwave*'i kapitalizmle ilgili bir tür haline getirir ve [bu sayede *vaporwave*] kapitalizm eleştirisi işlevi görür. Bu anlatı, kabul edilsin veya edilmesin, türün gelişmesinin [ve yaygınlaşmasının] üzerinde kesin bir etkiye sahip olmuştur” (Raphael Nowak, 2018). *Vaporwave* tasarımlarda, endüstrinin insan hayatına dahil ettiği metanın sergilenmesi, seri üretimin vurgulanması, tüketim kültürünün pekiştirilmesi gibi nitelikler göze çarpmaktadır. Bu yanı sıra *vaporwave* kategorisine dahil edilebilecek çalışmalar, içerisinde bir tür ironi barındırmaktadır. Önceki avangart alt kültürlerin aksine *vaporwave*, akıma dahil olup üretim yapmaya karar vermiş olan yapımcıların, internet evrenindeki sayısız müziğe anında erişebilme, hızla örgütlenebilme, gelişmiş olan dijital ses işleme yazılımlarını kullanarak ürettikleri çalışmaları sanal ortamda etkileşime sokabilme gibi imkânlarla sahipti. Fakat buna rağmen, “*witch house*, *seapunk* ve *health god* gibi [*Vaporwave* türünü oluşturan dinamiklerin tamamına sahip olan] türler çok kısa ömürlü oldu ve sanatçılar hızla art arda bir türden diğerine atladılar” (Jimison, 2015). Bu türlere kıyasla, *vaporwave*, benzer niteliklere sahip olan türlere göre daha bilindik ve yaygın bir haldedir. Bu yönüyle, diğer retro türlere kıyasla daha kalıcı bir yer edinmiştir. Geniş anlamda elektronik retro müziğin de hayli yaygınlaştığı söylenebilir: *Vaporwave* kadar geniş bir politik alt-metne sahip olmayan ve bahsedilen çerçevede metayı özne olarak kabul etmeyen fakat prodüksiyon metotları ve duyumu bakımından onunla benzerlikler taşıyan *synthwave* türü, popüler müzik aranjmanlarına ve film müziği evrenine gözle görülür şekilde etki etmiştir. Örneğin, *Drive* isimli sinema filminde temayı desteklemek için kullanılmış olan, *synthwave* prodüktörü Kavinsky'nin *Nightcall* isimli teklisi, “*synthwave* türünün büyümesini sağlamış ve onu dört başı mamur bir müzik türü haline getirmiştir” (Cram, 2019). *Vaporwave*'in yarattığı retro fikrinin, duygusal bir etki uyandıran nostalji fikrinden farklı olarak, bir tür ironiye nasıl ev sahipliği yaptığı, bir görsel sanat biçimi olarak ele alınarak daha net biçimde görülebilir.

***Vaporwave*'in Görsel Estetiği**

Vaporwave, retrospektif bir yordamla, izleyicisine ve dinleyicisine geçmiş dönemi hatırlatarak güncel ana akımı görmezden gelmekte, modası geçmiş grafikleri, eski bilgisayar sistemlerini, zaman ilerledikçe yerini yenilerinin aldığı eski yazılımların ilk dönem versiyonlarını veya logolarını görsel temasına dahil etmektedir (bkz. Görsel 2). Bu bağlamda, *vaporwave* kitle medyasından topladığı parçaları yeni bir fikrin çatısı altında birleştirerek görsel bakımdan bir anıştırma⁶ yapar. Hareketli ya da durağan tasarımlar, geçmiş dönemin unutulmasını engelleyen bir müze gibi işlev görür. Döneminin kitle medyasından alınan popüler görsellerin, mesajların ve objelerin yeniden biçimlendirilerek, yeni bir bağlama oturtulması tekniğini benimseyen pop art akımından farklı olarak *vaporwave*, güncel olana değil, tarihi geçmiş olana odaklanmaktadır.

⁶ Anıştırma (İng. *allusion*), sinema alanında kullanılan bir terim olup, bir görüntü, bir söz ya da sesle, bilinen bir şeyi akla getirme eylemidir (TDK Sözlük, 2022).



Görsel 2. Microsoft Paint yazılımının Microsoft Windows 95 sürümüne eklenen primitif versiyonundan bir ekran görüntüsü tasarımı (Kaynak: Redbubble)

Estetiği ve ana temasıyla *vaporwave*, temelde 1970’li yıllarla birlikte görünür hale gelen tüketim çılgınlığının kritiğini yapmaktadır. Bu kritiği yaparken, tüketim ivmesinin yükseldiği 1970’ler sonrasında yaygın biçimde tüketilen ürünlerin “değersizliğinden” faydalanarak nostalji hissini tetiklemektedir. *Vaporwave*, imgesel biçimde sıklıkla 1970, 80 ve 90’lara atıfta bulmakta; dönemlerin reklamlarını ve kurumsal logolarını kullanarak anıştırmasını pekiştirmektedir. Bu elementlerin yanı sıra, parlak neon renkli çizgilerden oluşan, ufuk çizgisi belli olmayan sanal manzaralar, *vaporwave* tasarımlar için çoğunlukla bir şablon görevi görmektedir (bkz. Görsel 3). Bu şablonun kullanılmadığı tasarımlarda da yine parlak neon renklerden oluşan bir renk tercihi ön plandadır. *Vaporwave* estetiğinin temel ilkeleri, hayali bir seyahat deneyimi yaşatmak ve bu yolla muhatabı üzerinde bir tesir yaratmak adına düzenlenmektedir.



Görsel 3. Koyu Temada Tasarlanmış Ufuk Çizgisi Olmayan Vaporwave Manzara (Kaynak: Motion Squared)

Raflarında *vaporwave* tasarımların basıldığı kıyafetlere yer veren ve bir internet butiğinin, kurumsal bloğunda yayınladığı *9 Reasons Why We Unironically Love Vaporwave* başlıklı metinde, *vaporwave* sanatçılarının birçoğunun 1990'ların sonu ve 2000'lerin başında doğduğunu, bu nedenle 1980'lerde hayatın gerçekte nasıl olduğu hakkında oldukça romantik fikirlere sahip olduklarını belirtmesi dikkat çekicidir. İçerik üreticilere göre bu sanatçılardan bazıları, “gerçekte nasıl olduğunu bilmedikleri bir çağ için hüznü bir şehvet duyar ve bu şehvet sanatlarını daha da etkileyici hale getirir” (Yizzam, 2017).

Vaporwave, görsel tasarımlarında geçmişe dönük anıştırma yaparken, *arcade* oyunlarına da göndermeler yapar. Bu oyunlar, tasarımcıların hiç deneyimlemedikleri ve “hüznü bir şehvet” duydukları geçmişten bir parçadır. *Arcade* oyunları, halka açık işletmelerde kurulu olan ve jetonla çalışan oyun makinelerinde oynanmaktaydı. 1970'lerle birlikte gözlenmeye başlayan *arcade* makineleri, oyun konsollarının ilkel versiyonları olarak ele alınmaktadır. Restoranların, barların ve benzeri halka açık ticari alanların müşteri tutabilmek adına mekânlara yerleştirdiği *arcade* makineleri, dönemin tüketici kapitalizminin modellenmesi adına iyi bir örnektir. Video konsollarının yaygınlaşmasıyla birlikte, *arcade* makinelerine olan talep gittikçe azaldı ve “*arcade* öldü” (June, 2013). *Arcade* makinelerinin ekran koruyucu görselleri ve bu görsellerle birlikte kullanılmış olan müziklerin *sound*'u, *vaporwave*'in retro karakteristiğini yaratmak adına “envanterinde” bulundurduğu materyallerdendir. Sega tarafından üretilen ve 1986'da çıkış yapan *Out Run* isimli *arcade* oyunu, yayımlandıktan hemen sonra birçok pozitif eleştiri alarak oyun çevresi tarafından beğenildi ve yayımlandığı yıllarda yılın en iyi *arcade* oyunları listesine girdi (Crash, 1987). Bu yönüyle 1986 sonrasında bilinirlik kazanan *Out Run*, bir araba yarışı oyunuydu ve ilk versiyonlarında, *arcade* makinelerinde oynanan bu oyunda yarışlar, kodlama biçimden ötürü ufuk çizgisi belli olmayan bir manzarada gerçekleşmekteydi (Sinclair User, 1987). Dolayısıyla, “sonsuz ufukta batan güneş” manzarası, *Out Run* oyunuyla özdeşleşmiş bir unsur olarak, geçmişe bakan tasarımcıların yararlanmakta olduğu bir detaydır. *Vaporwave* tasarımlarda kullanılan ızgara zemini ve gün batımı kompozisyonu, *Out Run* oyununun grafikleriyle bağıntılı düşünülün ya da düşünülmesin, *Vaporwave* türünün görsel konseptinde sıklıkla rastlanan bir tasarım unsurudur (bkz. Görsel 3). Gerek müzik videolarında gerekse bu tür tasarımlarda, ızgara deseni ve batan güneş elementleri, görsel anlatıya zemin oluşturmak amacıyla oldukça sık kullanılmaktadır. Örneğin, Görsel 1'de, Microsoft Windows 97'nin logosunun anılaştırılması, Microsoft Paint yazılımının kolaj şekilde tasarıma yedirilmesi, gerçeküstü renk paleti, yüksek zıtlıkta renklerin birlikteliği ve dekupe edilen figürlerin yerleştirilme biçimleri, retro kavramıyla nostalji kavramını ayırıştırarak ironi hissine örnek teşkil etmektedir. Barbero'nun tasarımı, bir yandan çeşitli imgelere başvurarak, 2000'lerin başlangıcını anımsatıp nostalji üretmekte ve bir diğer yandan, bu anımsatmayı gerçekleştirirken bir anlatı yapmaktadır.

Vaporwave, grafik tasarımı bağlamında, bilgisayar ve oyun konsolu gibi kişisel teknolojilerin spesifik taraflarına sıklıkla vurgu yapmakta ve kişisel bilgisayar teknolojisinin insan hayatına dahil ettiği yeni duyumsamaları kendisine sıklıkla konu edinmektedir. Bunu yaparken yukarıda bahsedildiği gibi, Microsoft Paint ve Microsoft Windows 97 gibi nispeten “modası geçmiş” yazılımları ön plana alıp sergileyerek, onlara karşı bir özlem duygusunu yaratmakta; bu yazılımların güncel versiyonlarını da bir anlamda görmezden gelmektedir. Bu yönüyle “*Vaporwave*, neon renklerle dolu bir çocuksu nostalji yaratmaktadır. Tüm kültürel yapısı, dijital şekilde yapılaştırılmıştır. Bu yapılaşma sayesinde, hasar görmüş bir hiper-kapitalizmi çağırıştırır” (Gosling, 2020). Bu nostalji yalnızca bahsi geçen dönemlerin teknolojik yazılım ve donanımının ikonlaştırılmasıyla değil, aynı zamanda dönemin aksesuarlarına, *fast-food* kültürüne, renklerine, desenlerine ve giyim tarzlarına yapılan vurgularla da üretilmektedir. Bu unsurlara yapılan vurgu, bir yandan seri üretimin yarattığı değişimi, diğer yandan

tüketimin metropol insanı üzerine yarattığı etkiyi vurgulamaktadır. *Vaporwave*, göstergeleri sayesinde, kitle kültürü tüketimine işaret eder. Bir yandan kitle kültürünü kucaklarken, diğer yandan onu kötüler. Günümüzde niş ve seçkin olan her sanat biçimini kendi çerçevesinin dışında tutma yoluyla, bir dönemin kitle kültürünü kendine malzeme ederek yeni bir niş yaratır. *Vaporwave*'in kitle-kültürüne yaptığı vurgu ve bu vurguyu yaparken kullandığı yöntemler, Marx'ın meta-fetişizmi teorisinden (Marx, 2010, s. 129) yola çıkan sitüasyonistlerin politik sanat tavrıyla benzerlikler taşımaktadır. "Sitüasyonistler, kitle kültürü tüketiciliğinin gösterileri(...)ve içi boş zevk bağımlılıklarıyla, geleneksel toplumsal ilişkilerin samimiyetini erozyona uğrattığını savunmuşlardır" (Clark, 2011). Sitüasyonistlerin bu fikirden yola çıkarak oluşturdukları anlatı biçimi de *vaporwave*'de olduğu gibi, kitlesel tüketimin insan psikolojisi ve kültür üzerindeki etkilerine vurgu yapmıştır.

Vaporwave, renk kullanımı yönüyle, *aesthetic* tasarım stiline yansımalarını barındırmaktadır. *Aesthetic* tasarım, son kırk yılın ve günümüz popüler kültür *trend*lerinin harmanlanması sonucunda elde edilmiş postmodern bir görsel stili anlatır. "Aesthetic tasarım stili, geçmişten alınan ve nostalji hissi taşıyan unsurların bir araya getirilip harmanlanmasından doğmuştur. [Aynı zamanda], teknolojik gelişmeler, 60'lardan 90'lara dek kullanılmış olan fontların, renklerin ve elementlerin tasarımcılar tarafından kolayca yeniden kullanılmasına izin vermiştir" (Keung, 2020). *Vaporwave*, *aesthetic* tasarımın stil unsurlarından beslenerek, geçmişin tüketim kültürüyle kendi arasında ilişki kurmaktadır. *Vaporwave* tasarımcıları, bu bağlamda, 70'leri ve 80'leri kendi stiliyle yeniden inşa ederken, parlak neon gradyanlar yaratarak bu gradyanları tasarımlarını beslemek için kullanabilirler. Aynı zamanda, 90'ların medyasından da ilham alan *vaporwave* tasarımcıları gerek fotoğraf gerekse video tasarımlarında, 90'ların kameralarının verdiği *grunge* ve *grainy* görüntüyü taklit ederek retro etkisini yaratmaktadırlar.

Modernizasyonun çevrede ve toplumda sebep olduğu gözle görülür değişimler, 70'lere gelindiğinde, sinemada distopyanın hâkim olduğu bir bilim kurgu türünü yarattı. "Modern temayı eleştiren Hollywood yapımlarının çoğu, geri dönüşü olmayan çevre kirliliğini, artan nüfusu, toplumun uyuşukluğunu, korkutucu derecede şiddet içeren suçları, inatçı bürokratik yönetimleri ve ekonomik sömürünün en kalpsiz şekillerini konu edindi" (Williams, 1988). *Vaporwave* ve stil olarak benzer tandanstaki diğer mikro türler, 70'lar sinemasında yaratılmış olan bu distopik atmosferi, Mad Max ve Blade Runner gibi ikonlaşmış filmlerin görsel stillerinden de esinlenerek, kendine has renk tercihleriyle yakalamaktadırlar. *Vaporwave* türü, 70'ler sonrasında doğmuş olan "genel" distopya anlatısını, tüketim çılgınlığına ve dolaylı yoldan kapitalizme indirgeyerek "özel" bir distopya anlatısı yaratmıştır. Bu anlatıda, 70'ler, 80'ler ve 90'lar sinemasının renk paletleri *vaporwave* için bir referans niteliği taşımaktadır.



Görsel 4. Birinci Kategorideki Renklerin ve Palmiye Ağaçlarının Kompozit Kullanımı (Kaynak: *Vintage Everyday*)

Kontrast biçimi yönünden incelediğinde, *vaporwave* görsel tasarımlarda yaygın şekilde, “tamamlayıcı kontrast” kullanımına rastlanmaktadır.⁷ Johannes Itten’in yarattığı renk sisteminden yola çıkarak tanımlandığında, yine Itten’in kavramsallaştırdığı tamamlayıcı kontrast, renk tekerleğinde⁸, birbirinin direkt zıttı olan renklerin kullanılması sonucunda elde edilmektedir (Itten, 1970). Bu kontrast biçimi, *vaporwave* imajın “gerçeküstü bir uzam” yaratabilmesine yardımcı olmaktadır. Tamamlayıcı kontrast ve parlak neon renkler, perspektife hizmet edebildiği gibi, yalnızca iki boyutlu bir yüzey yaratarak da tasarım unsuru haline getirilebilirler. *Vaporwave*, görsel boyutuyla “canlı” ve renkli bir görünümle özdeşleşmiştir. Türün estetik paleti, tipik şekilde iki temel kategoriye ayrılabilir. Birinci renk kategorisi yeşil, turkuaz, pembe ve açık mavi tonlarını içermektedir. Bu gibi pastel renkler, çeşitlendirilerek kullanılmaktadırlar. Renklerdeki bu çeşitlilik, kimi tasarımlarda, bir renk tonunun satürasyon değerinin farklı düzeylerde düşürülmesiyle elde edilmektedir. Düşük satürasyona sahip renkler tasarımda kullanıldığında, solmuş bir görünüm sağlamaktadır. Bu solmuş görünüm, *vaporwave*’in her yönüyle esinlendiği 1970-1990 yılı aralığına anırtma yapmasına yardımcı olmaktadır. Özellikle VHS döneminin solmuş ve “sislenmiş” renkleri, *vaporwave* imaj için büyük bir referans sayılabilir. Bu renkler, genellikle, palmiye ağaçlarıyla çevrili okyanusları ve plajları, saksıda büyüyen eğrelti otlarını, alışveriş merkezlerini veya 70’lerin sade ofislerini tasvir etmek için kullanıldığında, *vaporwave* estetiği, anırtma yapma görevini tamamlamış sayılır. *Vaporwave*, bahsi geçen dönemin modernize olmuş metropol yaşamını kendine süje olarak belirlediği için, kimi tasarımlarda, o dönemin “Amerikanize” edilmiş plaj dinlencesi estetiğine de odaklanmaktadır. Bunu yaparken, Amerika kıtasının güney ve güneydoğu bölgesiyle bilinen palmiye ağaçlarının kullanımına başvurmaktadır. “Palmiye ağaçları, Amerika’nın tropikal bolluğunu simgeler” (U.S. Department of Agriculture, 1950). *Vaporwave* tasarımlarında palmiye ve klasik otomobil öznelerinin kullanımına, Florida eyaletine bağlı Miami şehrinin sahil

⁷ Ağırlıklı olarak tamamlayıcı kontrast kullanımı yoluyla özgün bir retro renk paletinin yaratılmış olduğu fikri, kütleleşmiş *vaporwave* müzik albümlerinin kapak tasarımlarında oldukça açıktır. (bkz. <https://vapor95.com/blogs/darknet/top-10-vaporwave-albums>)

⁸ Renk tekerleği (aynı zamanda renk çemberi olarak da bilinmektedir), renk tonlarının soyut biçimde organize edildiği bir illüstrasyondur. Tekerlek, birincil, ikincil ve üçüncül renkler arasındaki ilişkileri gösterir. (Jennings, 2003)

şeridi tasvirlerinde rastlanabilir. *Vaporwave*, Miami sahil şeridinin 70'lerden 90'lara dek taşımış olduğu neşeli ve iyicil popülarite üzerinden bölgenin tüketim pratiklerini vurgulayarak ironik anıştırmasını tamamlamış olur (bkz. Görsel 4). Tüketim pratiklerinin vurgulanmasında plaj imgelerinin kullanılmış olması bir tesadüf değildir. Miami plajlarının imgeleşmesi, ücretlerin yüksek tutulmasıyla çalışanların da tüketime dahil olduğu bir döneme işaret etmektedir. "Nitekim bu dönemde, tatilden eğlenceye, sağlıktan spora kadar günlük yaşam pratiklerinin neredeyse tümü birer tüketim nesnesi haline gelmeye başlamıştır" (Duman, 2016). Bu nesnelere, tüketim nesnesi haline gelmeye başlamadan önce, popüler kültür ürünlerine dönüştürülerek reklamlara konu edilmiştir. *Vaporwave* estetiği, 70'ler sonrasında reklam evreninden imgesel yönden beslenmekte, Miami plajları gibi, dönemin tüketim nesnelere sıkça faydalanmaktadır.

İkinci renk kategorisi genel bakışta, birinci kategoride olduğu gibi neşeli ve canlı bir algı yaratmak için değil; daha çok distopik bir atmosfer yaratmak için kullanılır. Bu kategorideki renkler koyu bir temaya hizmet eder. Ancak mor, yeşil ve pembe tonları, koyu tasarımda parlayarak dikkat çekecek şekilde vurgulanmaktadır. Genellikle, bu özel palet, akşamın erken saatlerinde veya gecenin ortasında şehir sahnelerini canlandırmak için kullanılır. Bunun yanı sıra, *vaporwave* estetiğinde büyük rol oynayan ızgara ve gün batımı tasvirleri yapılırken de bu kategoriye başvurulmuş distopik imaj yaratılmaktadır. Bu kategori, aynı zamanda eğlence sektörünün yönettiği tüketim pratiklerini vurgulayan tarafla, gece hayatını tasvir etmek adına şehir silüetleri ve neon tabelalar gibi görsel elementlerin yaratılmasında da rol oynamaktadır.

Dekupaj tekniği, *vaporwave* akımının görsel tarafı için belirleyici bir stil unsurudur Fransızca anlamıyla *découpage*, çeşitli basılı kağıtlardan kesilen parçaların dekorasyon oluşturma amacıyla bir araya getirilerek kullanılması anlamını ifade etmektedir. Dekupaj tekniğinde, kâğıt üzerine basıldığı anda bir bağlama oturtulmuş herhangi bir kelimenin veya fotoğrafın kesilerek bağlamından kopartılması söz konusudur. Ardından, bağlamından kopartılan farklı unsurlar yeni bir bağlamda bir araya getirilerek, bambaşka bir anlamın yaratılmasında rol oynarlar. Günümüzde bu teknik, dijital ortamda sıklıkla kullanılmakta ve *vaporwave*'in görsel estetiği için bir unsur niteliği taşımaktadır.

Dadaizm, politik sanat anlatısını dekupaj tekniğinin üzerinde kurması yönüyle, *vaporwave*'in ana temasına birçok yönden etki etmiştir. Dadaizm için dekupaj tekniği, farklı bağlamlardan kopartılan kelimelerin veya fotoğrafların yeni bağlamlarda birleştirilerek politik bir anlatıyı meydana getirmesi yönüyle, 1920'li yıllardan günümüze, "farklı estetik deneyimlerin kapısını aralamıştır" (Rettberg, 2008). Dadaist dönem için dekupaj, aleatorik bir edebiyat tekniği olarak ele alınmış olsa da günümüzde gelişmiş olan teknolojik imkânlar, bu tekniğin kullanım alanlarını da genişletmiştir. Dadaizm akımının öncü isimlerinden Tristan Tzara, *Littérature* dergisinin Temmuz/Ağustos sayısında yayınladığı "*Dadaist Bir Şiir Yapmak İçin*" isimli şiirinde yine bu tekniği kullanarak anlatır: "Bir gazete alın. Bir makas alın. Bir yazı seçin ve yapmak istediğiniz şiirin için dilediğiniz yeri keserek çıkartın. Sonra yapmak istediğiniz şiir için kelimeleri yazıdan adamakıllı kesip çıkarın ve hepsini bir kabın içine koyun. Yavaşça karıştırın. Sonra kestiğiniz kağıtları birer birer dışarı çıkarın. Çıkardığınız sıraya göre dürüstçe kâğıda geçirin. Şiir size benzedi ve işte bu sizsiniz: Bayağı hayvan sürüsü sizi anlayıp takdir etmeyecek ama siz hoş, duyarlı, sınırsız ve özgün bir yazar oldunuz" (Tzara, 2006). Dadaistlerin "bağlamından kopartma ve yeni bir bağlama oturtma" fikrinin, Derrida'nın "yapı-sökümü" ile kesişim noktalarına sahip olduğu söylenebilir. Dadaizm için, bir özneyi bağlamından kopartarak incelemek veya onu yeni bir bağlama sokmak, modern çağın dinamiklerini eleştirmenin bir metodu olmuştur. *Vaporwave*'in aynı metodu kullanarak benzer bir eleştiriye sürdürdüğü

söylenbilir. Tzara'nın, şiir yazımını sözüm ona, herkesin yapabileceği bir eyleme indirgemesi ve onun "yüksek" tarafını bu yolla yok etmesi, Toby Clark'a göre, ardında aktif bir fikir gizlemektedir:

"Özgün Alman Dadacılar, radikal sanat üretimini 1919-1921 yılları arasında Almanya'da ortaya çıkan devrimci eylemcilikle birleştirmiştir. Fabrika kapılarında manifestolar dağıtmış ve Berlin sokaklarındaki vahşi *Freikorps*'lardan – saldırgan sağcı gangsterler- kaçmışlardır. Dadacıların sanat eleştirileri yeteneğin ayrıcalığı, sanatçının "esin kaynağı", sanat eserinin saygı duyulması gereken ve maddi değeri olan kıymetli bir nesne olarak değerlendirilmesi anlayışına karşı bir meydan okumaya dönüşmüştür. Kendi yaptıkları "karşı-sanat" eserleri bilerek beceriksizce yapılmış, kullanılıp atılabilen ve sadece yüzleşme amacıyla yapılmış çalışmalardır. Bu anlayış 1960'ların politik sanatçıları etkilemiştir" (Clark, 2011).

Clark'ın sözünü ettiği şekilde, sanatın maddi değerini yadsıyan bakış açısıyla Dadaizm, bu fikri dışa vururken dekupaj yöntemine başvuruyordu. Bu yöntemin güçlü etkisi, 1960'ların politik sanatçıları etkilediği gibi, *vaporwave* örneğinde görüldüğü üzere, yakın dönem sanatçıları da etkiledi. Tzara'nın şiire özelleştirdiği dekupaj fikri, başka bir alanda, Duchamp'ın çalışmalarında da gözlenebilir haldedir. Sanatsal geleneğin "baştan-yaratan" arka planına karşı, Duchamp, bir başkası tarafından yaratılmış olanın yeni bir bağlama sokulması yoluyla sanat üretmenin en keskin örneğini, 1917 yılında "*Fountain*" eseriyle vermiştir denilebilir. Duchamp, *Fountain* eseri için, bir sıhhi tesisat mağazasından satın aldığı seramik bir pisuarı kullanarak, onu "sanat düzeyine yükseltmiştir" (Self, 2002). Aynı şekilde, *vaporwave* için de dekupaj, ana fikri destekleyen bir estetik stil unsuru olarak ele alınabilir. *Vaporwave* tasarımı, çoğunlukla dijital ortamda yürütülen bir sürece tabi olduğu için, tasarımcılar yazılımsal dekupaj yöntemlerini kullanmaktadır. Çeşitli fotoğraf düzenleme yazılımlarının dekupaj işlemlerini kolaylaştırması ve dekupe edilen unsurların yeni bir bağlama yerleştirilmesi noktasında kolaylıklar sağlaması, tasarımda hızlı ve "kullanılıp atılabilen" üretimleri mümkün kılmaktadır. *Vaporwave*'in bağlamından çekip çıkarttığı özneler, fotoğraf tasarımlarında kullanıldığı gibi, genellikle video tasarımlarına da dahil edilmektedir. Tasarımcılar bu özneleri, 80'lerin reklam filmlerindeki "neşeli" sahnelerden, 90'lı yılların dev markalarının logolarından, Florida bölgesindeki palmyelerden, klasik heykellerden, günümüz politikacılarından ve anlattısına katkı sağlama potansiyeli olan diğer tüm alanlardan seçmektedirler. Dekupaj yönteminin hızlı yoldan, çağrışımsal ikonların kullanılması yoluyla geçmişe dönük anıştırmalar yaratma noktasındaki güçlü etkisi, *vaporwave* tasarımcılarının bu yönteme başvurmalarının nedenlerinden biri olarak kabul edilebilir. *Vaporwave*, dekupaj tekniğinden, karakteristik renk paletlerinden ve eski video kameraların yaratmış olduğu nostaljik "dokulardan" faydalanmakta ve görsel estetiğini devreye sokarak, 80'li yılların özünü yakalarken, geçmişe ait görselleri değiştirip dönüştürerek kullanma aracılığıyla, ürettiği yeni bağlamın içine kapitalist üretim/tüketim pratikleriyle beraber geçmişi oturtmaktadır.

Vaporwave'in görsel estetiğinin, 70'ler-90'ların medyasına doğru gerçekleştirilen retrospektiften doğması, onu yine görsel olarak dönemin video/ses kayıt formatlarıyla yakından ilişkili hale getirmiştir. Kasetler veya *floppy* diskler gibi bu fiziksel formatlar, videonun veya sesin bant kayıtlarıyla medyulaştırılmasını mecbur kıldığı için, bant kayıtlarından oynatılan medyanın ekranda yarattığı imaj, bir anlamda 70'li-90'lı yıllarla özdeş hale gelmiştir. Banttan oynatılan medyanın imajı, birbirinden farklı birden çok niteliğe sahiptir. Pastel renkler, takılmalar, bozulmalar ve kumlanma gibi nitelikler, *vaporwave* tasarımcılar tarafından dijital ortamda yeniden üretilmektedir. Tasarımcılar, bu yolla zaman vurgusu yapmaktadırlar. Örneğin, tasarımcılar ironik retro dokusunu yaratmak için, 1980'lere doğru popülerlik kazanmış olan VHS (*Video Home System*) teyplerin verdiği görsel karakteristiklerden

esinlenmektedir. Dönemin tüketici düzeyindeki video kayıt biçimi olan VHS, 80'lerin sonunda, Betamax ve diğer formatlardan çok daha yaygın hale gelerek, geniş bir alana yayılmayı başarmıştır. “2000'lerin başlangıcıyla, DVD, VHS medyumunu daha iyi bir alternatif olarak baskın çıksa da VHS, kendi döneminde format savaşını kazanmış ve 80'lerden 90'lara dek süren bir başarının tadını çıkartmıştır” (Knight, 2015). VHS'nin bu başarıyla birlikte, tüketici tarafından benimsenmesi, 80'ler ve 90'ların kişisel video materyallerin büyük çoğunluğunun VHS formatında üretilmesine zemin hazırladı. Bu durum, retrospektifte bulunan *vaporwave* tasarımcılarının, geçmişe dönüp baktıklarında, toplumsal bellekte yer edinmiş olan bir VHS estetiğine rastlamalarını sağladı. Bir diğer taraftan, *House of the Devil* filmi, geçmiş zamana vurgu yapmak amacıyla VHS gibi fiziksel formatlara başvurulması davranışına örnek teşkil etmektedir. “Film, 1980'lerin korku filmi stiliyle çekilmişti ve dönemin renk tonlarını ve kurgu hızını barındırıyordu. [Filmin yapımcı şirketi] *Dark Sky Films*, filmi viral şekilde pazarlamak amacıyla gazetecilere VHS formatında gönderdiler” (Sciretta, 2010). Bu örnekte de söz konusu olduğu gibi, VHS ile geçmiş zaman vurgusu yapmak mümkündür. *Vaporwave* tasarımcılar da geçmişe dönük vurgu yapmak amacıyla, banttan yürütülen videonun ekran üzerinde gözlenen imajını taklit ederek anıştırmalarını gerçekleştirmektedirler. VHS'nin görsel elementleriyle diğer stil unsurlarının harmanlanması, aynı zamanda bu görsel tasarıma politik bir alt-metnin eklenmesi, *vaporwave* estetiğinin üretilmesinde rol oynamaktadır.

Yaygın olduğu dönemlerde, VHS teyplerin oynatılması sırasında meydana gelen bozulmaları taklit eden *glitch* görsel efektler, özellikle hareketli *vaporwave* tasarımlarında, tasarımcıların sıklıkla başvurduğu bir stil unsurudur. *Vaporwave*'in ilkel teknolojiyi ön plana alan ve gelişmiş teknolojiyi görmezden gelen yapısı, *glitch* efektler sayesinde yüksek teknolojiye karşı eleştirel tutumunu pekiştirmektedir:

“*Glitch* beklenmedik bir anda ortaya çıkan aksaklık, hata veya kusurun sonucudur. Günlük yaşamda sayısal teknolojileri kullanan her kullanıcının bir aksaklık, teknik bir hata, sayısal bir bozulma ile karşılaşması neredeyse kaçınılmazdır. Bu aksaklıklar teknolojinin bir parçası haline gelmiştir. Sayısal dönemde *glitch* olarak da adlandırılan aksaklıklar gündelik yaşamda bir problem olarak görülür. Aksaklık sanatı olarak da bilinen *glitch* sanatı ise bu aksaklıklardan faydalanır. Bunu yaparken de aksaklıkların olumlu yanlarına dikkat çekerek eleştirel bir pozisyon alır” (Aydın, 2019).

Dijital veri akışında meydana gelen bir problemin ekranda gözlenerek, ekrandaki imajın renginde, çerçeve oranında, gösterim hızında (FPS) veya bütünlüğünde meydana getirdiği aksama, geçmişin ilkel teknolojinin ve dolaylı yoldan eski medyanın ve eski medyaya dair tüm süjelerin⁹ çağrışımını yaratmak için *vaporwave* estetiğine malzeme sağlamaktadır. İletişim teorilerini ve güncel sanat biçimlerinin çözümlemelerini de devreye sokarak, *glitch* kavramı üzerine geniş çaplı bir eleştirel metni ve manifesto kaleme almış olan Menkman'a göre, “*glitch*, bir objeyi kendi sıradan formundan veya söyleminden uzaklaştıran bir deneyimdir.” *Glitch* sayesinde, görülen her şey yeni bir bağlama oturmakta ve *glitch* şeylerin anlamını dönüştürmektedir (Menkman, 2011). Bu yönüyle *glitch*, tıpkı dekupaj unsurunda olduğu gibi, *vaporwave* estetiğinin tüketimci öznelerin formunu değiştirip onları yeni ve eleştirel bir bağlama oturtma eğiliminin bir parçası olarak ele alınabilir. Eskitme fıkriyle bütünleşmiş olan dijital

⁹ 70'lerden 90'lara doğru, televizyonun hızla habercilik, reklam, müzik ve eğitim alanında yaygın bir araca dönüşmesi, insanların hayatına entegre olarak her çeşit enformasyonu onlara taşıması yönüyle karakteristik kazanmıştır. 70'lerden 90'lara, televizyon ekranında görülen imajın nitelikleri arasında, soluk pastel renklerin, kumlanmaların ve dönemin VHS kasetleriyle birlikte ele alındığında ortaya çıkan *glitch* etkilerinin varlığı *vaporwave* için bir esin kaynağı olarak değerlendirilebilir.

görsel işleme ve düzenleme metotları sayesinde *vaporwave*, bir yandan da güncel üretim/tüketim pratiklerinin sembollerini kendine has renk paleti içerisinde dekupe ederek tasarımına dahil etmekte ve son olarak onu “eskitemektedir”. Kendine özgü renk paletini, dijital dekupaj ve eskitme yöntemlerini *by default* biçimde kullanan *vaporwave*, kapitalizm eleştirisini ve övgüsünü bu yöntemler sayesinde aynı potada eriterek kendine özgü ironik bir retro yaratmaktadır.

VHS görünümü gibi, dönemin teknolojik donanımının imkânlarıyla doğrudan bağlantılı olarak var olmuş görsel karakteristiklerin taklit edilmesi eğilimi, *vaporwave* estetiğinin özellikle videografi alanında benimsediği 4:3 çerçeve oranını açıklar. 4:3 çerçeve oranı, 2005-2008 yılları arasında LCD monitörlerin gelişmesi ve daha geniş kadrajların gelmesiyle birlikte kullanımından vazgeçilmeden önce “bir zamanlar bir Hollywood standartıydı” (Conaboy, 2020). Bu yönüyle 4:3 çerçeve oranı, *vaporwave*’in kendine konu edindiği zaman aralığında hem televizyon yayıncılığında hem de sinema sektöründe kabul görmüş bir kadrage boyutunu ifade etmektedir. Zaman içerisinde 4:3 kadrage yerini, televizyon yayıncılığında da 16:9 çerçeve oranı almıştır. (Nace Pusnik, 2010) Bu özelliğiyle 4:3 çerçeve oranı, 1970-1990 aralığına vurgu yapmak amacıyla *vaporwave*’in retro görsel ve video tasarımlarında sıklıkla kullanılan bir estetik stil unsuru niteliği taşımaktadır. 4:3 çerçeve oranının kullanımı da *vaporwave* tasarımcıların, bir zamanların tüketim nesnelerini ve tüketim kültürünü sergilediği tasarımlarında kullandıkları bir eskitme metodu olarak değerlendirilebilir.

Hem bir görsel bir stil unsuru hem de bir metot olarak, “eskitme”, *vaporwave* tasarımcılarının, tasarımlarının konu edindiği zaman aralığını vurgulayabilmesi adına önem arz eder. VHS imajıyla, 4:3 çerçeve oranıyla, glitch efektlerle, kumlanmasıyla, bant takılması ve kare atlaması gibi kusurlarının taklit edilmesi sonucu elde edilen eskitilmiş dokusuyla *vaporwave* görsel, geçmişe dönük bir anıdırma yaratmaktadır. *Vaporwave*, eleştirel yapısını bu anıdırmanın üzerine kurmuştur ve görselde retro hissini bu ve benzeri metotlar sayesinde üretebilmektedir.

***Vaporwave*’in İşitsel Estetiği**

Vaporwave, bir müzik türü olarak kategorize edilmiş olsa da çoğunlukla klasik anlamıyla kompozisyon sürecinin söz konusu olduğu müzikal bir yapıyı ifade etmemektedir. *Vaporwave*, var olan müziklerin yavaşlatılması, bu müziklerin çeşitli kısımlarından kesilen parçaların *sampler* ekipmanları veya yazılımları aracılığıyla yeniden inşa edilmesi ve inşa edilen bu “yeni” parçaların üzerine perküsyon unsurlarının eklenmesi gibi yönleriyle esasında bir kolaj müziği olarak değerlendirilmeye alınmalıdır. Fakat, kolaj müziği kategorisine alınabilecek ve yine *sampling* (örnekleme) metoduyla üretilen diğer elektronik müzik türlerinin aksine *vaporwave*, toplumun belleğine yerleşmiş olan nostaljik müzikleri yavaşlatırken ve bu müziklerden belirli kısımları kesip yeni bir bağlamda kullanırken, her şeyden önce 70’lerden 90’lara, dönemin yazılımsal ve donanımsal atmosferini, kitle medyasını çağırıştırma ve hatırlatma amacını gütmektedir. *Vaporwave*’in 70’lerde ve 90’larda bilinirlik kazanmış kitle müziğini yavaşlatarak, bu yöntemle müziğin taşıdığı nostaljiyi görünür hale getirip onu yeni bir bağlama oturtan tavrı, *plunderphonics* türüyle bağlantılıdır. İlk 1985’te John Oswald’ın manifesto ettiği *plunderphonics* türünde politik bir boyut söz konusu olmuştur (Oswald, 2019). *Jamaican dub*, *techno* ve *hip-hop* gibi türlerde gözlenen, çeşitli müzik eserlerinden *sampling* metoduyla belirli kısımları alıp, değiştirerek kullanma eyleminin aksine; *plunderphonics* türünde söz konusu eser, olduğu gibi kullanılmaktadır. Oswald’ın bahsi geçen metnine dayanarak bazı sanatçıların, müzikte telif hakkı yasalarını protesto etmek amacıyla bu yöntemle başvurduğu söylenebilir. *Plunderphonics* türünün vandal karakteristiğinin, aktivist ve karşı çıkan tavrının aksine, *vaporwave*’in tematik arka planında bu niteliklere rastlamak güçtür. Yöntemsel benzerlik, *vaporwave*’in de

plunderphonics gibi, geçmiş dönemde üretilmiş müzikleri yavaşlatıp dinleyiciye sunarak, dinleyicinin belleğine sesleniyor olmasından ileri gelmektedir. Cutler, *plunderphonia* kavramı üzerine kaleme aldığı metinde, müzikal yenilikle ilgili düşünceler üreten araştırmacıların, müziğin hem üretimi hem de yeniden üretiminde belleğin kritik rolünün genellikle ihmal edildiğinden bahsetmektedir (Cutler, 2000, s. 11-13). Yine Cutler'a göre, bir bellek sisteminin kendine özgü doğası, aracılık ettiği müziği şekillendirmektedir (Cutler, 2000, s. 5). Bu fikirden hareketle, *plunderphonics*'in yavaşlatma yönteminin sıklıkla uygulandığı *vaporwave* türü incelenirken de belleğin rolünün yadsınamaz olduğu söylenebilir.

Vaporwave gibi, *sampling* metodundan doğmuş olan ve yukarıda bahsi geçen *jamaican dub*, *techno*, *hip-hop* gibi türlerin müzik yapımcıları, yeni kompozisyonlar üretmek yerine var olan kompozisyonları dönüştürerek kullandıkları için kimi çevrelerce eleştiri yağmuruna tutulmaktadır.¹⁰ Fakat diğer taraftan, “eser hırsızlığı” kavramı, yalnızca Avrupa ve Amerika geleneğine özgü bir “basım ve yayım yönelimi, bireysel özgünlük ve fikirlerin kapitalist metalaştırılması geleneğine derinden gömülü bir norm” olarak da tanımlanmıştır (Richard L. Johannesen, 2009). Her ne kadar Batı geleneklerinde sözlere ve fikirlere sahip olunabilir veya pazarlanabilir gözle bakma eğilimi söz konusu olsa da bu eğilimi ahlaken yanlış bulan diğer geleneklerin de var olduğunu göz önünde bulundurmak gerekmektedir. Henry Self, sanatsal üretim özelinde *sampling* metodunun etik ve yasal boyutları hakkında kaleme aldığı *Digital Sampling: A Cultural Perspective* isimli makalesinde, Batılı olmayan toplumlarda, eser hırsızlığını etik ve yasal anlamda bir sorun olarak gören Avrupa ve Amerika paradigmasının tam tersi bir kültürel yapının var olduğundan bahsetmektedir. Self, Batılı olmayan bu toplumlarda, grubun kolektif sesinin, bireyin özerkliğinin üzerinde tutulduğundan bahseder ve Hebdige'den aktarır:

“Batılıların anlamakta güçlük çektiği şey, halk topluluklarında özgünlük endişesinin olmamasıdır. Öyle ki, bu topluluklar, böyle bir kavramı anlayabilecek bir çerçeveye dahi sahip değildir. Buna ek olarak, [bu topluluklarda] hiçbir birey, bir grup kelimenin ya da notanın üzerinde hak iddia edemez. ‘Çünkü bu kelimeler ve notalar, bütün gruba aittir ve bu aidiyet nesiller boyunca aktarılmıştır. Bu, kimsenin son sözü söyleyemeyeceğini göstermektedir. Bu topluluklarda herkesin birbirine katkı yapma hakkı vardır ve hiç kimsenin yazısı [değiştirilemez bir kutsallığa sahip değildir] (Self, 2002).

Self'in işaret ettiği bu noktadan hareketle, *vaporwave* müzikte sıkça rastlanan *sampling* metodunu, sanatsal özgünlük ya da emek hırsızlığı gibi kavramların ötesinde ele almak gerekmektedir. Çünkü, *vaporwave* için de bu kavramların söz konusu olduğu bir çerçevenin varlığından söz etmek zordur. *Sampling* metodu, *vaporwave* için, özgünlük iddiasında olmayan bir anlatı yöntemidir.

Vaporwave gerek *sampling* metodunu kullanması gerekse odaklandığı dönemin popüler müziklerini yavaşlatarak yeniden servis etmesi yönüyle, bahsedilen amaç doğrultusunda bir “tını” yaratmaktadır. Tını, “müzikal bir sesin kimliğini ve ifadesini tanımlamaktadır ve bir sesin perdesi, yüksekliği ve uzunluğu gibi ifade niteliklerinden ayrıdır” (Velankar, 2013). Müzikal çerçevede, tını, genellikle farklı enstrümanların ayırt edilebilmesi gibi noktalarda açıklayıcı bir kavram olsa da bu çalışma özelinde, daha çok, Velankar'ın yaptığı tanım itibarıyla, “bir sesin kimliği” olarak da düşünülebilir. Bu çalışmanın örneklemini oluşturabilmek adına *vaporwave* kategorisinde değerlendirilmiş olan birçok müzik parçasının benzer ses karakteristiklerine sahip olduğu saptanmıştır. Fakat bu benzerlik örneğin, fonksiyonel armoni veya melodi düzeyinde değil, tamamıyla tınısal

¹⁰ (bkz. <https://audioservices.studio/production/is-sampling-wrong-sampling-electronic-music>)

düzye gözenmiştir: Dijital ortamda yavaşlatılması dolayısıyla tonu ve çözünlüğü azalan ve çoğunluğunun kasetten veya plaktan kaydedilmesinin bir sonucu olarak statik gürültülerin ön plana çıktığı nostaljik müzik tınısı, *vaporwave* ile özdeş bir tını olarak göze çarpmaktadır. Bu sebepten ötürü, bu başlık altında incelenecek olan unsurlar, *vaporwave*'in “müzikal” estetiğine değil; “işitsel” estetiğine daha yakın bulunmuştur.

Bu araştırma özelinde incelenen müzik eserleri¹¹ bakımından *vaporwave*'in, dinleyicisini nostalji hissine sürüklemek için yalnızca ilgili dönemin kitle müziğine değil, aynı zamanda dönemi çağrıştırmaya potansiyeli olan “bildirim seslerine” veya *muzak*¹² gibi “fonksiyonel müziklere” de başvurmakta olduğu söylenebilir. Asansörler, havalimanları, alışveriş merkezleri gibi mekânlarda çalınmak üzere üretilmiş olan bir zamanların müziğine göndermeler yaparak *vaporwave*, kendi stil unsurlarını etkili şekilde kullanmaktadır. Blank Banshee rumuzunu kullanan Patrick Driscoll'un, 2012 yılında yayınladığı *B:/ Start Up* isimli *vaporwave* parçasının geçiş kısmında işitilen F#min9 *synth* arpej¹³, yüksek oranda detone edilmiş ve filtrelenmiş yapısıyla bir asansör müziğini andıran nostaljik bir karaktere büründürülmüştür. Fakat müziğin bu kısmında, dinleyiciye nostalji hissini yaşatan nitelik, arpejin F# minör gamında yapılması ya da akor yürüyüşünde bu spesifik akorunun üstlendiği fonksiyon değildir. Nostalji hissini yaşatan müziğin bu kısmının, çeşitli ses işleme metotlarıyla dinleyicinin zihnindeki nostaljik asansör müziği imgesini “oltalıyor” olmasıdır. Blank Banshee örneğinde olduğu gibi, *vaporwave* bu gibi tınların taklit edilmesi üzerinden atmosferler yaratmakta, bu tınıyı müzik kolajı tasarımına yedirerek geçmiş ve hatta geçmişten seçilip ayıklanmış özel bir durumu anımsatma görevini yürütmektedir. *Vaporwave*, bu yolla eleştirisini yerleştireceği çerçeveyi kurmaktadır. Çerçevenin içine nasıl bir söylemi yerleştireceği bütünüyle tasarımcının karar verdiği bir niteliktir. *Vaporwave*, görsel alanda, geçmişin reklam filmlerinden, afişlerinden ve basılı materyallerinden nasıl malzeme topluyorsa, müzikal alanda da geçmişin bildirim seslerinden, atmosferik tınlarından ve kitle müziğinden malzeme toplamaktadır. Bu noktada *vaporwave*'in işitsel estetik tartışması, müziğin anatomisi üzerinden değil; müziğin fenomenolojisi üzerinden yürütülmelidir. Bu bağlamda söylenebilir ki; bir nota değeri olsun ya da olmasın, *vaporwave*, kimi “çağrışimsal” seslerin kullanımına başvurarak bireyin belleğinden nostaljik bir nesneyi, mekânı, olayı ya da kişiyi çağırmasını ve dinleyicisinin, çağırıldığı bu süje üzerine düşünmesini sağlar. Dolayısıyla özünde dijital teknolojinin mümkün kıldığı ses işleme yöntemlerini kullanarak, var olan müzikleri manipüle etme ve bu yolla geçmişe dair bir vurgu yapma fikri taşıyan *vaporwave*'in, geleneksel anlamıyla müzikal estetik yönünden incelemeye tabi tutulması ve bu yolla çözümlenmesi, yapılan araştırmayı odaklandığı noktadan saptıracaktır. Çünkü *vaporwave* yeni müzik kompozisyonlarının üretilmesinden daha çok, var olan müzik kompozisyonlarının ya da geçmişten “kalan” seslerin yaratıcı biçimde kullanımını önceler¹⁴. Bu kullanım sayesinde, anıştırmacı bir tını üretimi söz konusu olur ve yine bu yaratıcı kullanım sayesinde, dinleyici, 80'lerin *arcade* oyunlarını anımsar; 90'ların alışveriş merkezini hatırlar. Kimi durumlarda, *vaporwave* dinleyicisinin belleğinde, basit bir müzik cümlesinin dahi, geçmişe dair bir ayrıntıyı yüzeye çıkartabildiği söylenebilir. Dinleyici üzerinde nostaljik bir tesir yaratan bu müzik cümlesinin, herhangi bir şarkıda veya reklam

¹¹ İncelemeye konu olmuş müziklerin tümü, alfabetik düzende diskografi başlığı altında listelenmiştir.

¹² *Muzak*, 90'larda alışveriş merkezlerinde çalınmak üzere müzik servis eden bir dağıtımçı firmanın ismiyken, günümüzde bestecilerin sanatsal yaratıcılığı neredeyse tümüyle arka plana attığı ve belirli bir kompozisyon formülüyle tüketicilerin bir mekânda “alışveriş moduna” girebilmelerini destekleyen bir müzik türü ismine evrilmiştir. *Muzak*, “bizleri sarmalayan bir tür embriyo sıvısı gibidir. *Muzak* bizi hiçbir zaman ürkütmez, hiçbir zaman gürültülü değildir. Hakeza sessiz de değildir. *Muzak*, her zaman oradadır” (Gersten, 2017). Dolayısıyla ilgili kısımda *muzak* kelimesi de bahsi geçen bağlamda bir müzik türünü işaret edecek şekilde kullanılmıştır.

¹³ *Blank Banshee*'nin bahsi geçen teklisi *B:/ Start Up* için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=meP-GLKPEkk>. Söz konusu F#min9 arpej, bahsi geçen parçanın yirmi dokuzuncu saniyesinden sonra işitilebilir.

¹⁴ *Vaporwave* dendiğinde, genellikle akla yavaşlatılmış ya da *sample* kesme yöntemiyle üretilmiş çalışmalar gelse de son dönemlerde *vaporwave* kategorisinde özgün elektronik kompozisyonlara rastlamak da mümkündür. Fakat bu durum, *vaporwave*'in yaygın bir akım haline gelmesini sağlayan nedenler arasında olmadığından, bu çalışmanın özelinde bilinçli şekilde göz ardı edilmiştir.

filminde kullanılmasına dahi gerek olmayabilir. Super Mario Bros, “ilk kez 1985’te, Japon ve Amerikan *arcade* makinelerinde ortaya çıkmıştır” (Time, 2015). Bu yönüyle, oyuna dair görsel ve işitsel unsurlar, *vaporwave*’in kolayca ilişki kurabileceği ve tasarımcıların tasarımlarında yer verebileceği materyaller sağlamaktadır.



Görsel 5. Beşinci Oktavdaki Sol Üzerine Tam Dörtlülerin Vurgulandığı Nostajik Melodi (Super Mario Bros)



Fotoğraf 2. Super Mario Bros Oyununda Sesli Bildirimin İmgesel Bağlamı

1985 yılında, Nintendo’nun önde gelen isimlerinden Shigeru Miyamoto’nun ürettiği *Super Mario Bros* oyunu, oyunlara yerleştirilen küçük müzikal cümlelerin, zaman ilerledikçe geçmişe dönük bir ansıma yaratması adına iyi bir örnek taşımaktadır. Bağlamından kopartılarak ele alındığında, “beşinci oktavdaki sol üzerine tam dörtlülerin vurgulandığı” bir melodi veri yönünden yetersizdir (bkz. Görsel 5). Bu melodi, kâğıt üzerinde herhangi bir ansıma gerçekleştirip, dinleyicinin belleğine seslenemez. Fakat bir *ses sentezleyici* aracılığıyla gerçeğine yakın biçimde sentezlenirse ve *Super Mario Bros* imgeleriyle birlikte kullanılırsa, işte o zaman dinleyici bu melodinin, Mario’nun kafasını tuğlaya vurarak altın toplarken çıkardığı sesli bildirimin melodisi olduğunu anımsayabilir (bkz. Fotoğraf 2). Bu örnek üzerinden, *vaporwave*’in işitsel unsurlarının, birtakım imgelere eşlik ederek geçmişe dönük bir anıştırma yaratmak adına kullanıldığı söylenebilir. *Vaporwave*, seslerin ikonografisini kurcalayarak, dinleyicinin belleğine seslenmenin farklı yollarını arar. 70’ler ve 90’lar aralığında üretilen makinelerin, *arcade* oyunlarının veya diğer kaynakların ürettiği bildirim sesleri, geçmişe dönük bir hatırlatma yapabilme potansiyelinden ötürü, *vaporwave*’in işitsel alanına dahil olarak kolajına katkı sağlayabilir. Bu tarafıyla, *vaporwave*’in görsel stil unsurları, bir anlamda aynı amaca hizmet eden işitsel stil unsurlarıyla ortak paydada birleşmektedir.

Bu çalışmanın örneklemeden yola çıkılarak, örnekler incelendiğinde, *vaporwave*'in, geçmişin “fonksiyonel müzik” temasından esinlendiği ve *vaporwave* müzik yapımcılarının, 70’li yıllardan 90’lı yıllara, asansörler ve alışveriş merkezleri gibi alanlarda çalınan müzikleri manipüle ederek çevrimiçi dolaşıma sokan bir formata sahip olduğu sonucuna varılabilir. Özellikle toplumsal tüketim alanlarında çalınan, basitlik ve “kolay sindirilebilirlik” gibi nitelikler taşıyan *muzak*, *vaporwave* müzik yapımcılarının, *sampling* metodunu kullanarak, geçmiş dönem tüketim pratiklerini anımsatmak için yararlandığı referanslardan biri olarak kabul edilebilir.¹⁵ Jones ve Schumacher, *muzak*'ın tüketim ivmesini ve çalışma verimliliğini arttıran fonksiyonel basitliğine dair saptamalar yapmışlardır:

“*Muzak*'ın programları, başlangıcından itibaren, klasik ve hafif dans müziğinin yanı sıra standart popüler şarkıların sıkı yeniden düzenlenmesinden oluşuyordu. Orijinal versiyonlarda bulunan benzersiz veya potansiyel olarak dikkat dağıtıcı ritmik, melodik veya armonik özelliklerin kaldırılmasına özen gösterildi. Hacim veya tempodaki dramatik değişimler yumuşatıldı. Atonal pasajlar, ani anahtar değişiklikleri veya potansiyel dinleyicileri şaşırtabilecek veya şaşırtabilecek herhangi bir özellik ortadan kaldırıldı. Doğaçlama ve kendiliğindenlik son derece kısıtlıydı ya da yoktu” (Simon Jones, 1992).

Vaporwave dinleyicinin belleğine seslenerek, geçmişin tüketim kültürüne dair nostalji yaratırken, *muzak* temasından ve tınısından da faydalanmaktadır. 1980’lerin sonundan 1990’ların başına dek Amerika’nın dev süpermarket zinciri Kmart’ta çalışmış olan Mark Davis, çalıştığı süre boyunca kasetten çalınan müzikleri dijitalle dönüştürerek arşivlemiş ve bu arşivi 2015 yılında *archive.org* platformunda erişime açmıştır. Davis’in erişime açtığı bu arşiv, gerçek *muzak* örneklerini barındırması yönüyle çoğu *vaporwave* yapımcısına ilham olmuştur. Kimi müzisyenler, erişime açılan bu müzikleri yazılımsal ortamda *vaporwave* estetiğine uyarlayıp albümler üretmişlerdir.¹⁶ Bu arşivin yayınlanırken değiştirilmeye ve dönüştürülmeye müsait biçimde lisanslanması, onu *vaporwave* müzik yapımcılarının *sampling* yöntemini kullanarak, ana temaya son derece uygun müzikler üretebilmelerini mümkün kılan ve içinde yüzlerce materyali barındıran bir medya havuzu haline getirmiş olduğu söylenebilir. Geçmişe ait olması, tüketim kültürüyle yakından ilişkide bulunması, *up-beat* yapısıyla 70’lerden 90’lara *vaporwave*'in “neşeli geçmiş” temasını desteklemesi gibi taraflarıyla Davis’in erişime açtığı *muzak* arşivi, *vaporwave* özelinde kayda değer bir nitelik taşımaktadır. *Vaporwave*'in işitsel estetiğini çok yönlü şekilde besleyen *muzak*, özellikle 1970-1990 aralığında, tüketici kapitalizmine eşlik eden bir arka fon müziği olarak günceldi. *Vaporwave*, geçmişe odaklanan yapısıyla, konu edindiği zaman aralığının günceline odaklanmakta ve *muzak* tınısını da dinleyici belleğine seslenmenin bir yolu olarak kullanmaktadır. Geçmişe dair tüm müzikal unsurlardan bir şekilde faydalanabilen *vaporwave* estetiği, *muzak* müziklerini *sampling* metoduyla yeniden inşa etmekte ve anıştırma eylemini bu sayede gerçekleştirmektedir. Asansörlerde, alışveriş merkezlerinde ve mağazalarda sıklıkla çalınan evrensel fon müziğini anımsatarak *vaporwave*, kendine has yapısıyla kitlesel tüketimciliği hicvetmektedir.

¹⁵ *Muzak LLC*, “çalışırken verimliliğinizi artırır” sloganıyla 1954 yılında markalaşan ve işletmeler için “arka-plan müziği” kaydedip pazarlayan bir şirket olsa da zamanla bir jenerik markaya dönüşmüş ve hem tüketim ivmesini hem de çalışma verimliliğini pozitif yönde etkilediği düşüncesiyle çalınan tüm arka-plan müziklerin türünü niteleyen bir isim haline gelmiştir (Blecha, 2012).

¹⁶ Mark Davis’in 2015 yılında erişime açtığı arşiv için (bkz. <https://archive.org/details/attentionkmartshoppers?tab=collection>) Erişime açılan bu arşivin, *vaporwave* meraklıları ve müzik yapımcıları üzerinde uyandırdığı etkinin bir örneği için (bkz. https://www.reddit.com/t/Vaporwave/comments/99u8n5/56_hours_of_kmart_background_music_digitzed_from/)

Estetik unsurları bakımından incelendiğinde, ilk dönem örneklerinde, *vaporwave* türü, çeşitli *smooth-jazz*, *R&B* ve *lounge* müzik parçalarının, basit bir esnetme metoduyla, temposunun ve çözünürlüğünün düşürülmesi prensibini taşımaktaydı. Orijinaline kıyasla, hissedilir biçimde yavaşlatılan bu parçaların, bir sonraki aşamada çeşitli yerlerinden kesilmesi ve *loop* haline getirilmesi, ileri miksaj kabiliyetine ihtiyaç duyulmaksızın, kısa yoldan sürrealistik bir *sound*'un elde edilmesiyle sonuçlanmaktaydı. İlk dönemlerde olduğu gibi, güncel örnekleriyle incelendiğinde *vaporwave*, 1970-1990 aralığında son derece popüler olmuş fakat günümüzde unutulmaya yüz tutmuş kimi şarkıları (Vektroid'in ürettiği *Machintosh Plus*¹⁷ örneğinde olduğu gibi) yavaşlatıp çevrimiçi ortamda dolaşıma sokarak, üretim ve değişim döngülerini yeniden tanımlamaktadır. Bu anlamda, yavaşlatma/esnetme unsuru, bu çalışma için incelenmiş olan parçalar özelinde, *vaporwave*'in temel estetik unsurlarından sayılabilir. Var olan bir şarkıyı internet üzerinden bilgisayar ortamına indirip yavaşlatma eyleminin kolaylığı ve bu yolla üretilen “yeni” müzik parçasını internet üzerinden kitlelerle etkileşime sokabilmenin dolaysızlığı, müzik tüketicilerini aynı zamanda müzik üreticilerine dönüştürmektedir. Bahsi geçen kolaylığın bir sonucu olarak *vaporwave* müzik üreten bireylerin sayısının artması ve müzik tüketicisinin aynı zamanda bir müzik üreticisine dönüşmesi, bir paylaşım ve çapraz dölleme iklimi yaratmaktadır. “Bu paylaşım ve çapraz dölleme iklimi, müzik üretiminin hızla demokratikleştiğinin göstergesidir” (C, 2020). Günümüzde, özellikle *vaporwave*'in yaratım süreci sayesinde, tüketiciler daha önce sadece dinlemeye alışık oldukları şarkıları aktif olarak indirip manipüle ederek, müzik ürünlerinin sadece pasif alıcıları olma konumlarından kurtulabilmekte ve aynı anda bir üretici rolünü de üstlenmektedirler.

Bir dönem popüler olan şarkılardan *sampling* yöntemiyle belirli kısımları çekip çıkartması ve ardından bu kısımları yavaşlatarak *loop*'lar elde etmesi ve nihayetinde görsel estetiğinde de söz konusu olan eskitme efektlerini devreye sokması, *vaporwave*'in kendine has tınısını meydana getirmektedir. Yavaş müzik kimi dinleyiciler için rahatsız edici olsa da çoğu kişi bu yönünü *vaporwave* müziğin en iyi yanı olarak görmektedir. Çeşitli medya platformlarında üre-tüketimci *vaporwave* müzik yapımcıları tarafından yayınlanmış olan *vaporwave* müziklere yapılmış olan yorumlar incelendiğinde, düşük ve “kasvetli” tonların dinleyici üzerinde yatıştırıcı bir etki sağladığı ve özellikle bu tonlar eski görüntülerle eşleştirildiğinde dinleyici üzerinde güçlü bir duygusal etkinin olduğu rahatlıkla gözlemlenmektedir.

İncelenen çalışmalarda, sıkça rastlanan iki stil unsuru olarak detonasyon efekti ve *sidechain compression* kullanımı dikkat çekmektedir. Detonasyon efektinin, *vaporwave*'in tıpkı görüntüde VHS etkisini yazılımsal yollarla yeniden oluşturarak geçmişe vurgu yapması gibi, müzikte de ilkel donanıma yaptığı bir gönderme olduğu düşünülebilir. Bu yolla *vaporwave*, açıkça dinleyicisine banttandır yürütülen müziğin yaygın olduğu dönemleri hatırlatmakta ve o dönemin fiziksel donanımının sebep olduğu (ve günümüzde artık pek de söz konusu olmayan) işitsel durguları ön plana çıkartmaktadır. Baudrillard'a göre gelişen teknolojiyle birlikte müzik üretme ve tüketme eylemlerinde işitsel durgu ve statik gürültü gibi kusurların zaman ilerledikçe ortadan kalkması, gerçeklik ilkesinin yitmesine sebep olmaktadır. Gerçeklik ilkesinin yitişi, Baudrillard'a göre, medyada “bütünsel gerçekliğe” geçişin kaçınılmaz bir sonucudur:

“Bütünsel gerçeklikle müzikte de karşılaşabilirsiniz –hani şu “kadrifonik” alanlarda karşılaştığımız ya da bilgisayar aracılığı ile “bestelenebilen” parçalarda. Hani şu seslerin her türlü gürültü, parazitten arındırılıp, pırl

¹⁷ Vektroid'in *Macintosh Plus* isimli parçası için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=aQkPcPqTq4M>

pırl bir hale getirilerek kusursuz teknik bir restorasyon işleminin gerçekleştirilmesi gibi. Buradaki sesler doğal biçimlerini yitirerek bilgisayar programı tarafından güncelleştirilmektedirler. Müzik salt bir ses dalgasına indirgenmekte ve dinleyiciye bu programlanmış ses ulaştırılmaktadır (Baudrillard, 2019).

Müziğin salt bir ses dalgasına indirilmesi ve teknik düzenlemeler sayesinde dinleyiciye, doğal gürültü gibi kusurlarından arındırılarak servis edilmesi yoluyla “yanılsama, rastlantı ve kusur insani dünyadan dışlanmaktadır. Fakat Baudrillard, unutmaya başladığımız katı bir gerçeği hatırlatarak vurguda bulunur: ne dünya ne insan ne de insan yapımı dünyamız gerçekte kusursuz değildir. Aslında dünya, gerçekliğini bu kusurlu halinden almaktadır” (Güzel, 2015). *Vaporwave*, başta teknolojik gelişmelerin ve dolayısıyla müzikte endüstri standardının getirdiği bu kusursuzlaşma olgusuna, 70’lerden 90’lara, her alana yayılmış olan kusurlu müziği benimseyerek ve bu müziği dinleyicisine anımsatarak ayak direktmektedir. Bu doğrultuda düşünüldüğünde, örneğin detonasyon efekti sayesinde yaratılan eski müzik algısı, *vaporwave*’in geçmişe bir doğallık ve insanilik nitelemesini getirdiğini destekler niteliktedir. Hem görsel hem işitsel stiliyle *vaporwave*, zamanı durdurarak, günümüzün kusursuz yapaylığı yerine geçmişin kusurlu doğallığını görünür kılmaktadır. Bu yönüyle, nesne fetişizminden esinlenen görsel tasarımcılarıyla ve muzak tınısını yaşatan *geek* müzik yapımcılarıyla *vaporwave*, tüketici kapitalizmine tam anlamıyla kötücül bakmamakta; aslında bir yandan da onun geçmişe ait doğallığına güzelleme yapmaktadır. Yazılımsal biçimde yaratılan detonasyon efekti de gözlenen tüm diğer stil unsurları gibi, *vaporwave*’in geçmiş zamanı çağrıştırmaya hizmet etmektedir. İncelenen yeni dönem *vaporwave* müziklerde, 2010 yılından sonra ortaya çıktığı dönemde türün sahip olduğu yavaşlatılmışlık, deforme edilmişlik, eskitilmişlik gibi unsurların gözlenmediği; baştan sonra bir kompozisyon ve aranjman sürecinin söz konusu olduğu parçalara rastlanmıştır. Bahsi geçen yeni dönem parçalarda sıklıkla başvuru olan bir efekt olan ve ilk dönem *vaporwave* müziklerde rastlanmayan bir mix sürecinin elementi olarak *sidechain compression* kullanımı dikkat çekicidir. *Sidechain compression* efekti, özellikle elektronik dans müziğinde, [1]bas vuruşların bas frekansları domine ettiği ve bas enstrümanları duymanın zorlaştığı durumlarda, [2]bas enstrümanın bas frekansları domine ettiği ve bas vuruşları duymanın zorlaştığı durumlarda, [3]bas frekans aralığında birden fazla unsurun kesişmesi sonucu, hem bas vuruşların hem de bas enstrümanların duyulmaması gibi durumlarda, bu sorunları ortadan kaldırmak için başvuru olan işlevsel bir yöntemdir (Guggenberger, 2020). Bu yöntemle, büyük alanlarda dinlenmek üzere tasarlanan elektronik dans müziği türleri için büyük önem taşıyan *kick drum sample*’lerini daha belirgin hale getirilmekte ve bas frekansların daha tutarlı duyulmasını sağlanmaktadır. Baştan sona bir kompozisyon sürecinin söz konusu olduğu *vaporwave* müziklerin büyük kısmında *sidechain compression* metoduna başvurulmuş olması, *vaporwave*’in ortaya çıkışından sonra, tüm anlatsal taraflarından ayrı olarak, zaman içerisinde elektronik dans müziğinin temel niteliklerini kazandığına işaret etmektedir.

***Vaporwave*’in Görsel ve İşitsel Stil Unsurları Arasındaki Bağlılıklar**

Hem görsel hem de işitsel alanda *vaporwave*’in retro algısı 1970-1990 aralığına odaklanmaktadır. *Vaporwave* tasarımcılar, geçmişin medyasından faydalanarak retro üretmektedirler. Bu üretim aşamasında, görsel tasarımlarda gözlemlenen dekupaj metodu, *vaporwave* müzikteki *sampling* metoduyla eşleşmektedir. *Vaporwave* için, müzikte *sampling*, başkası tarafından üretilmiş olan müziklerden parçalar toplayarak bir müzik kolajı oluşturma işlevi görünürken; görsel tasarımlarda dijital dekupaj, başkası tarafından üretilmiş olan fotoğraf ve yazılardan parçalar toplayarak bir görsel kolaj oluşturma işlevi görmektedir. Bu noktada, *sampling* ve dekupaj, *vaporwave* estetiği için

aynı amaca hizmet etmektedir. Dolayısıyla, bir bağlamdan başka bir bağlama süje oturtma amacıyla kullanılan dekupaj ve *sampling* metotları her iki alanda ortaklaşa kullanılan stil unsurlarıdır. Her iki alanda da *vaporwave*, yeni bir bağlam yaratmakta ve bu yeni bağlama eklediği materyali 1970-1990 aralığının kitle medyasından toplamaktadır. *Vaporwave* görselde ve *vaporwave* müzikte gözlemlenen bir diğer stil unsuruysa eskitmedir. Görsel *vaporwave* tasarımlarda, geçmiş zaman vurgusu yapmak için sıklıkla *glitch*, kumlanma, 4:3 çerçeve oranı ve özel renk paleti gibi efektlere başvurulurken; müzik parçalarında aynı vurguyu yapmak için, yavaşlatarak *bitrate* (dolayısıyla işitsel çözünürlük) düşürme, nostaljik *muzak* tınısından faydalanma, 1970-1990 döneminin müzik kaydetme ve kayıttan yürütme donanımını DSP yoluyla anıştırma gibi yöntemlere başvurulmaktadır. Bu veriden hareketle, görsel ve işitsel alanda *vaporwave* tasarımcıların benimsediği yöntemlerin, geçmişe vurgu yapma amacı doğrultusunda eşleştiği ve birlikte çalıştığı gözlenmektedir. Görsel tarafıyla *vaporwave*, 1970-1990 aralığının kitle medyasından, *arcade* makineleri gibi tüketim kültürüyle bağlantılı eğlence nişlerinin grafiklerinden, montaj hattı aracılığıyla üretilen seri üretim ürünlerinin fotoğraflarından, dönemin trend fontlarından beslenirken; işitsel tarafıyla *vaporwave*, 1970-1990 aralığının kitle müziğinden, *arcade* makinelerinin sesli bildirimlerinden, seri üretim ürünlerinin satışa sunulduğu devasa alışveriş merkezlerinde yer verilen fonksiyonel müziklerden beslenmektedir. Bu durum, *vaporwave* görsel ve *vaporwave* müziğin yalnızca stil unsurlarının değil, aynı zamanda kullandığı yöntemleri devreye soktuğu alanların da eşleştiğini ortaya koyar. Bu araştırmada saptanmış olan ve daha ileri bir araştırmayla genişletilmesi mümkün olan bu bağıntılar, *vaporwave*'in tüketim kültürü temasına ve üstü kapalı tüketici kapitalizm kritiğine dair görünür ipuçları sağlamaktadır.

Tüketici Kapitalizmi Bağlamında Vaporwave

Vaporwave, donanımsal ve yazılımsal teknolojinin gelişip erişilebilir hale gelmesiyle birlikte müzik yapıcılığının ve görsel tasarımcılığın nispeten daha bireysel hale geldiği bir ortamda doğmuştur. İlk örneklerinin 2010 yılında gözlenmeye başladığı bu sanat akımı, bilgi teknolojilerinin gelişimiyle, özellikle internetin bilgi dolaşımı sağlamadaki üstün hızından faydalanmıştır. *Vaporwave*'in hem ortaya çıkmasını hem de kitleler arasında yaygınlaşmasını sağlayan *medium* internet olmuştur. Bu bağlamda *Vaporwave*, tüketici kapitalizm yaklaşımlarının doğmaya başladığı, bilişsel devrim evresi sonrasının etkilerini barındırmaktadır. Bu etkilerin *vaporwave*'in görsel ve işitsel estetiğine katkıları önceki kısımlarda açıklanmıştır. Bu metin için tüketici kapitalizm, Bocock'un yaygın şekilde kabul görmüş tanımıyla, "tüketim için giderek artan oranda yeni metaların temel alındığı yeni ve farklı bir kapitalist sistem" anlamıyla *vaporwave* ile bağdaştırılmıştır. Bu tanıma göre, *vaporwave*'in ana temasında sıklıkla rastlanan tüketim olgusunu, salt ekonomik bir süreç olarak değil, aynı zamanda gösterge ve sembollerin de içinde bulunduğu sosyo-kültürel bir süreç olarak ele almak gerekmektedir (Bocock, 1997).

Özellikle görsel nitelikleriyle, tüketim olgusunun 1970-1990 aralığında sahip olduğu gösterge ve sembolere vurgu yapan *vaporwave*, dönemin sosyo-kültürel yapısının tüketim kültürüyle ilişkisini bu göstergeler üzerinden hatırlatmaktadır. Güncel bilgisayar yazılımlarının ilkel dönem logolarının, seri üretim ürünlerinin ambalajlarının, *fast-food* zincirlerinin marka renklerinin, *arcade* oyunlarının grafiklerinin, dönem filmlerinin ve reklamlarının formal unsurlarının kullanımına başvuran tasarımcılar, dekupaj yöntemini kullanarak oluşturdukları bu yeni bağlamda, 1970-1990 aralığının sosyo-kültürel dinamiklerini anımsatarak nostalji hissi üretmektedirler. Benzer şekilde, *vaporwave* müzik yapımcıları da dönemin kitle müziğinin, donanımsal bildirim seslerinin, fon müziklerinin ve *muzak* gibi fonksiyonel müziklerin kullanımına başvurarak, aynı dönemin sosyo-kültürel

dinamiklerine dikkat çekmektedirler. Dolayısıyla, *vaporwave* hem işitsel hem de görsel tarafıyla tüketim olgusunun gösterge ve sembollerini estetiğine dahil ederek, olgunun bu yönüne dikkat çeker.

Tüketicilerin hem üretimde hem de bilginin/mesajın yayılması sürecinde aktif bir rol oynadığı (Erdem, 2017) ve tüketime aktif şekilde katılım gösterirken bir yandan da üretime katkıda bulunduğu tüketici kapitalizm fikrinden hareketle, *vaporwave* örneği üzerinden bir “üre-tüketimci” müzik yapımcısı rolünden bahsedilebilir. Bu tarafıyla *vaporwave*, görsel tasarım ve müzik sahasında tüketici kapitalizmi vurgusu taşıırken diğer bir tarafıyla ise yapımcı ve tasarımcı profiliyle de tüketici kapitalizme aktif şekilde katılım gösteren bireylerin ürünlerini barındırmaktadır. Stil unsurlarının basitliği, üretim sürecinin zahmetsizliği ve dolayısıyla üretilen görsellerin ve müziklerin enformasyona dönüştürülüp internet ortamında dolaşıma katılmadaki hızı, *vaporwave* yapımcılarının oynadığı aktif üretim rolünün bir parçası olarak düşünülebilir. Bir kalıba sahip olan ve bu kalıplar sayesinde hızla üretilen elektronik müzik türleri de bu çerçevede incelenebilir. Tüketici kapitalizm, prodüksiyon sahasında da yeni teknolojilerle şekillenmektedir. Yeni teknolojilerin gelişmesi, müzik pazarında olduğu gibi, “ekonominin daima yeniliğe açık, kesintisiz bir kendini yaratma ve yeniden üretme sürecine girmesiyle sonuçlanır” (Harvey, 2015). *Vaporwave*, üretim biçimiyle bu türeden bir sürecin izlerini taşımaktadır. *Vaporwave* müzik prodüktörlerini de içine alan yatak odası prodüktörleri hem kültürel üreticiler hem de kültürel tüketiciler olmak üzere iki yönlü faaliyet göstermektedirler. Bu iki yönlü faaliyet, tüketici kapitalizme aktif şekilde katılım gösteren prodüktörlerin varlığına işaret eder. “Üretimi mekândan, tüketimi de zamandan ayıran [tüketici kapitalizm] öncelikle yerküreyi bir üretim atölyesine çevirmeye, sonradan da insanları tüketim cennetinde yaşatmaya çalışmıştır” (Duman, 2016). Müzik yapımcıların yatak odalarının, “üretim atölyelerine” dönüştüğü günümüzde, *vaporwave* müzik ve görsel, geçmişin tüketim nesnelerini yeniden inşa ederek ürünleştiren bir akım olarak da düşünülebilir.

Bunların yanı sıra, 1970-1990 aralığında kitle iletişim araçlarıyla popüler kültür ürünlerine dönüştürülmüş ve tüketim nesnesi haline gelmiş gündelik yaşam pratikleri, *vaporwave* temasını besleyen unsurlar arasındadır. *Vaporwave*, bahsi geçen dönemin tüketim nesnelerini ve dolaylı yoldan yine aynı dönemin gündelik yaşam pratiklerini sembolize ederek estetik yapısına dahil etmektedir. Örneğin, Florida eyaletinin tropikal yönünü nesneleştiren ve bir turizm ürünü olarak pazarlayan bir satış stratejisinin sembolik yansıması olarak, *vaporwave* tasarımların bir kısmında, palmiyeler ve neon gece kulübü tabelaları gibi unsurlara rastlanabilir. *Vaporwave*, özellikle görsel yapısında bu gibi stratejiler için geçmişte sembolize edilmiş olan unsurlara sıklıkla yer vermektedir.

Tartışma

Vaporwave'in işitsel yapısını meydana getiren belirleyici unsurları müzik terminolojisinin üzerinde düşünmek gerekmektedir. Bu araştırmada tespit edilen bütün belirleyici unsurlar, *vaporwave* “tınısını” oluşturmak adına fonksiyonelleşmiştir. İncelenen örneklerde, yavaşlatma, düşük çözünürlük, detonasyon, makro *sampling* gibi elementler ilk bakışta dikkat çekse de daha kapsamlı bir araştırmayla *vaporwave* müzik ile özdeşleştirilebilecek olan daha fazla işitsel ve müzikal unsur saptanabilir. Saptanan belirleyici unsurlar göz önünde bulundurulup yorumlandığında, tüm bu unsurların, *vaporwave*'in geçmiş anlatısına katkı sağlamak için var olduğu söylenebilir. Görsel estetiğiyle muhatabının belleğinden yakın geçmişin renklerini, dokularını, ikonlarını, kadrajlarını ve fontlarını çağırarak *vaporwave*, işitsel estetiğiyle de dinleyicinin belleğinden yakın geçmişin kitlesel müzik tınısını, *arcade* oyunlarının bildirim seslerini, fonksiyonel müziğini ve müzikal kitle medyasını çağırarak nesne fetişizmine, kapitalist metaya, alışveriş arzusuna ve daha genel ölçekte tüketim kültürüne vurgu yapmaktadır.

İncelenen kimi çalışmalarda, yazılımsal yavaşlatma/esnetme ve kreatif *sampling* gibi formal düzenlemelerden sonra, elde edilen sese statik gürültünün eklenmesi ve elde edilen sesin teyp ve kaset emülatörleri aracılığıyla deforme edilmesi gibi dijital ses işleme (DSP) uygulamalarının söz konusu olduğu örnekler işitilmiştir. Fakat *vaporwave* türü için, bu gibi DSP uygulamalarının tam anlamıyla hangi parçalarda ne düzeyde gözlendiğini veya DSP uygulamalarının özellikle parametrik düzeyde, yapımcılar tarafından nasıl gerçekleştirildiğini saptayabilmek için ileri araştırmaya ihtiyaç vardır.

Bu çalışma kapsamında yapılan incelemeler ve elde edilen bulgular birden çok sorunsalı yüzüne çıkartmaktadır: [1]*Vaporwave* tanımlaması, ilk dönem örneklerinde gözlenen yavaşlatma ve *sampling* metotlarını zamanla terk eden müzik yapımcılarının, *vaporwave sound'*una bağlı kalarak ürettiği özgün elektronik müzik parçalarını da içine almakta mıdır? Şayet son dönemlerde *vaporwave* etiketiyle üretilen özgün elektronik müzik parçaları da aynı kategoriye alınırsa, bu durumda *vaporwave* kategorisi “var olan parçaların kullanıldığı kolaj müzikleri içeren” ve “armonik kreasyonun söz konusu olduğu özgün kompozisyonları içeren” iki büyük alt kategoriye ayrılmaktadır. Fakat yavaşlatma ve *sampling* gibi metotlar *vaporwave* akımının en belirleyici nitelikleri olduğundan, bu niteliklerden ayıklanmış yeni formu yeniden tanımlamak gerekecektir. Bu yeni form hala *vaporwave* müzik midir? Yine de armonik kreasyonun söz konusu olduğu özgün *vaporwave* kompozisyonlar, armonik tahlil yöntemleriyle incelenebilirse, bu sayede, düzenleme, gösterge ve sembolizm pratiklerinden ayıklanmış şekilde *vaporwave*'in salt müzikal teması çözümlenebilir. [2]*Vaporwave*'in “eskime” yoluyla geçmiş zamana gönderme yapma davranışında çeşitli teknik yöntemler söz konusudur. Bu araştırma özelinde incelenen kimi müzik parçalarında, statik gürültü ve teyp/kaset emülatörlerinin kullanımı işitilmektedir. Fakat bu kullanımların ne düzeyde gerçekleştiğini saptayabilmek için doğru yazılım ve donanımlarla parametrik ölçümlerin yapılması gerekmektedir. Şayet bu türden bir ölçüm yapılırsa, bu sayede örneğin “tam olarak hangi parametrik değerlerde hangi efektörün kullanılması tınıda “eski” hissini yaratmaktadır” gibi spesifik sorulara nesnel cevaplar verilebilir. [3]Çoğu yazılı ve görsel kaynaktan, *vaporwave*'in bir tür kapitalizm eleştirisi getirdiği düşüncesine rastlanmıştır. Öte yandan, özellikle görsel ve işitsel teknik bakımından incelendiğinde bu çalışma özelinde, *vaporwave* akımının temasında sloganik bir sert kritiğe rastlanmamıştır. Bir yandan *vaporwave*'in kapitalizmle ilişkili bir tür olduğu açıktır ve yüzeysel biçimde, sembolik niteliklere sahip eleştirel bir anlatının varlığından bahsedilebilir fakat diğer yandan *vaporwave* akımını benimseyen sanatçıların negatif ya da pozitif bir eleştiri yürüttüğünü kesin biçimde ifade etmek zordur. Bilimsel bir nesnellikle bu çıkarımı yapabilmek için, *vaporwave* tasarımcılarla ve müzik yapımcılarıyla yapılan görüşmelerin değerlendirildiği bir sözlü çalışma yürütülebilir. Aynı zamanda, bu türden görüşmelerle desteklenmiş daha ileri bir araştırma sayesinde, *vaporwave*'in politik yapısına dair daha tutarlı ve nesnel çözümlenmeler gerçekleştirilebilir. Dolayısıyla bu araştırma sonucunda ortaya koyulan bulguları doğrulamak ve genişletmek adına, hem araştırma metodu bakımından farklı disiplinlerin devreye sokulduğu, hem bahsedildiği gibi parametrik ölçümlerin yapıldığı hem de kapsamlı görüşmeler sonucunda sanatçıların kişisel görüşlerinin çözümlendiği bir ileri araştırmanın gerekliliğinden söz edilebilir. Bu yönüyle, *vaporwave* salt müzik terminolojisine indirgenmiş ve sınırlandırılmış bir bakıştan ziyade, daha geniş bir kapsama yükseltilmiş ve tınısallığı incelemek için özelleştirilmiş bir metotla incelenmelidir. Bu çalışmada bahsedildiği şekliyle özelleştirilmiş bir metot yaratılmamış, yalnızca *vaporwave* müzik ve görselde düzenleme pratiklerine odaklanılarak elde edilen veriler iki disiplinin etkileşime sokulması yordamıyla karşılaştırılmıştır.

Sonuç

Teknolojik gelişmeler sonucunda müzik prodüksiyonu ve görsel tasarım alanlarında kullanılan yazılım ve donanımın erişilebilir hale gelmesi, özgür şekilde sanat estetiğine katkıda bulunan bireyleri yaratmıştır. Özellikle elektronik müzik prodüksiyonu için bu özgürleşme, yatak odası prodüktörleri meydana getirmiş ve bireylerin en kişisel alanlarında dahi müzik üretimine katkıda bulunmasını mümkün kılmıştır. Bu durum ilk bakışta özgürleşmenin doğal ve iyicil bir sonucu olarak görülse de tüketici kapitalizm modeliyle bakıldığında, müzik prodüksiyonu alanında tüketicinin aynı zamanda aktif bir üreticiye dönüştüğü çift yönlü bir süreci anlatmaktadır. Bu durumda, yazılıma ve donanıma erişebilmenin müzik prodüktörlerine ve görsel tasarımcılara sağladığı kolaylık ve hız, her iki alanda da üretim sıklığının artmasına zemin hazırlamıştır. Bir diğer deyişle, köklerini *Üçüncü Sanayi Devrimi'nde* bulan gelişmeler, “yatak odası prodüktörlerine” estetiği dönüştürme hakkı vererek bireylerin sanat anlayışını motive ederken, aynı zamanda onları artan tüketim gereksinimlerine cevap veren üreticiler olarak şekillendirmiştir. Böylelikle “tükettiklerini üreten” veya “ürettiklerini tüketen” *üre-tüketimci*¹⁸ yapımcıların ve tasarımcıların sürece dahil olması, temel sanatların dokunulmazlığını kaldırarak estetik normlarını esnetmiştir. İnternetin bilgiyi ve medyayı hızla yüksek bir etkileşime dahil eden yapısının ve bahsi geçen gelişmelerin bir sonucu olarak, 2010’da bir internet akımı olarak *vaporwave* doğmuştur. Görsel ve müzikal bağlamlara sahip olan *vaporwave*, retro karakteristiğiyle ön plana çıkmaktadır. *Vaporwave* görsel bağlamıyla, *Pop art* ve *Dadacılık* etkilerini, işitsel taraflaysa *plunderphonics*¹⁹ ve *hypnagogic*²⁰ *pop* etkilerini taşımaktadır. *Vaporwave* gerek görsel gerekse işitsel estetiği aracılığıyla, sembolizme ve gösterge yapma eylemine başvurarak 1970-1990 zaman aralığının hâkim tüketim kültürüne göndermeler yapmaktadır. Bu yönüyle *vaporwave* kapitalizm ile ilgili ve hatta kapitalizm karşıtı köklere sahip bir tür olarak nitelenmektedir. (Raphael Nowak, 2018) Tasarımcılar ve müzik yapımcıları bu göndermeleri yapmak üzere kurguladığı sembolik anlatıları oluştururken hem işitsel hem görsel alanda birden çok tekniğe başvurmaktadır. *Vaporwave*’in belirleyici niteliklerini meydana getiren bu tekniklerin tümü, bu çalışma özelinde “*vaporwave*’in stil unsurları” olarak tanımlanmıştır.

Yine bu araştırma için 30 farklı görsel ve 30 farklı işitsel materyal, stil unsurları yönünden incelenmiştir. Yapılan bu inceleme sonucunda, görsel tasarım alanında *vaporwave* tasarımcıların sıklıkla “belirleyici renk paletlerini kullandığı, görsel anlatıyı desteklemek için dijital dekupaj yöntemine başvurduğu, VHS gibi fiziksel donanımların kayıttan yürütülmesi esnasında meydana gelebilen *glitch* ve kumlanma gibi bozulmaları taklit ettiği, 1970-1990 televizyon yayınlarının görsel niteliklerinden ve çerçeve boyutundan esinlenerek eski medya formatına dair çağrışımlar yaptığı” gözlenmiştir. Müzik alanında ise, *vaporwave* müzik yapımcıların sıklıkla “1970-1990 aralığına ait popüler müzik parçalarını değişken oranlarda yavaşlattığı, yüksek sıklıkla *sampling* metodunu kullandığı, yazılımsal detonasyon gibi yöntemlere başvurduğu, *vaporwave* tınısını oluştururken bahsi geçen dönemin ticari ve fonksiyonel müziğinden faydalandığı, *vaporwave* türüne elektronik dans müziği tandansı getiren

¹⁸ Toffler bu terimi, “üretüketicinin yükselişi” şeklinde kullanarak, kendi sınıflandırmasıyla, üçüncü dalga uygarlıklarda üretim ve tüketim eylemlerinin arasındaki sınırların belirsizleştiği bir durumu ifade etmiştir. Toffler’e göre, üçüncü dalga uygarlıklarda üretici birey aynı zamanda tüketici; tüketici birey aynı zamanda üretici rolü oynar (Toffler, 2008). Bu metinde, kapitalizm sistemi içerisinde, üretim ve tüketim rollerinin yeniden tanımlanmasının gerekliliğine işaret edilir.

¹⁹ *Plunderphonics*, ilkin John Oswald’ın isimlendirdiği, *sampling* tekniğini politik şekilde merkezine alan bir müzik türüdür. Oswald, kaleme aldığı *Plunderphonics, or Audio Piracy as a Compositional Prerogative* isimli metinde *sampling* tekniğinin müzikal yaratıya dönüşmesi sürecini açıklar. Bu süreçte müzik korsanlığı, emek hırsızlığı ve yaratıcılığın kültürel çerçevede tanımlanması sorunsalı üzerine çıkarımlar yaparak, *plunderphonics* türüne aynı zamanda telif kavramını irdeleyen aktivist bir eylem niteliği yüklemiştir (Oswald, 2019).

²⁰ *Hypnagogic pop*, toplum belleğinde yer etmiş ve çoğunlukla 80’li yılların eğlence müziğinin *sound*’unun benimsendiği bir müzik türüdür. Bu müzik türünde, 80’lerde popüler olmuş eğlence müziği *sound*’u farklı teknikler vasıtasıyla yeniden devreye sokulur ve bu sayede dinleyici üzerinde nostalji hissinin yaratılması öncelenir. Bu müzik türünün *hypnagogic* olarak isimlendirilmiş olması, uykuyu ve özellikle uyku öncesi rahatlama hissinin çağırma kaygısıyla üretilen bir müzik türü olmasından ileri gelir (Sherburne, 2015).

miks metotlarına başvurduğu” gözlenmiştir. Spotify, Apple Music, Deezer ve Youtube Music gibi dijital platformlarda yayınlanmış olan *vaporwave* müzik örneklerinin çoğunun albüm kapağı tasarımlarında da yukarıda sıralanmış olan görsel tasarım niteliklerine sıklıkla yer verildiği gözlemlenmiştir. Bu durum, *vaporwave*'in görsel ve müzikal olarak, kendi içinde çift yönlü bir etkileşim halinde olduğunu anlatmaktadır.

Vaporwave'in görsel unsurları “belirleyici renk paleti, dijital dekapaj, *glitch* etkisi, kumlanma dokusu ve çerçeve oranı” olarak belirlenmiştir. Tüm bu unsurlar ilgili başlıkta çözümlenmiştir. Çözümlemenin sonucu olarak *vaporwave*'in görsel unsurlarının 1970-1990 zaman aralığına anırtırma yapmak amacıyla fonksiyonel şekilde kullanıldığı sonucuna varılmıştır. Belirleyici renk paleti kullanımı, ütöpik ve distopik kullanım yönüyle iki temel kategoriye ayrılmıştır. *Vaporwave* tasarımcıların, eski medyanın bağlamından kopardığı süjeleri yeni bir bağlamda birbirine uyumlu hale getirmek için, 1920'lerden günümüze politik sanatlarda kullanılmış olan dekapaj tekniğine başvurduğu gözlenmiştir. Görsel tasarımcıların, bahsi geçen zamanın tüketim kültürüne ve nesnelere vurgu yaparken *arcade* makinelerinden, VHS'nin kayıttan yürütme esnasında ekranda meydana getirdiği imaj artikülasyonlarından, kitle medyası yayın formatının çerçeve oranından ve çeşitli reklam kampanyalarının grafiklerinden yüksek oranda etkilendiği saptanmıştır. İlgili başlıkta çözümlenen tüm bu unsurların ortak şekilde, “geçmişin tüketim kültürüne ağırlıklı olarak sembolizm yoluyla vurgu yapmak” amacını taşıdıkları söylenebilir.

Vaporwave'in işitsel stil unsurları “yavaşlatma/esnetme, yazılımsal detonasyon, *sampling*” olarak belirlenmiştir. Tüm bu unsurlar ilgili başlıkta çözümlenerek genişletilmiştir. *Vaporwave* müzik yapımcılarının, tıpkı görsel tasarımcıların dekapaj tekniğine sıkça başvurduğu gibi, *sampling* tekniğine yüksek oranda başvurduğu gözlenmiştir. Geçmişin tüketim kültürünün işitsel bağlamından aldığı örnekleri yeni bir bağlamda birbirine uyumlu hale getirme ya da manipüle etme fikriyle *sampling* metodu, dekapaj metoduyla eşleşmekte ve *vaporwave* akımını kolaj kavramıyla yakından ilişkili hale getirmektedir. Müzik prodüktörlerinin, 1970-1990 zaman aralığının işitsel bir örneğini oluşturma kaygısıyla, *arcade* oyun seslerini, dönemin fonksiyonel ve ticarî muzak'larını, dönemin kitle müziğinin tınısını, dönemin düşük çözünürlüklü müziğini bir referans olarak benimsemiş olduğu söylenebilir. *Vaporwave*'in, var olan müzikleri yavaşlatması, bu müziklerin belirli kısımlarını kesip dönüştürmesi ve dönüştürdüğü bu kısımları döngüsellemesi gibi metotlar yalnızca ona özgü değildir. Esasında *vaporwave*'in müzikal anlatısını meydana getiren bu metotların *sampling* eylemine dair kısmı, *jamaican dub* ve *hip-hop* gibi türlere; yavaşlatma eylemine dair olan kısmıysa *plunderphonics* türüne dayanmaktadır. *Vaporwave* müziğin teması söz konusu olduğunda, muzak önemli bir referans olarak kabul edilmelidir. 1970-1990 döneminin tüketim atmosferini işitsel yordamlarla betimlerken *vaporwave* yapımcıları, dönemin ticarî ve fonksiyonel müziğinin tınısından ve gerçek örneklerinden faydalanmaktadır. Bu örneklerin seçilme ve kullanılma biçimi kreatif olsa da daha çok gösterge üretme kaygısının bir sonucu olarak görülmelidir. Dolayısıyla *vaporwave*, müziğin anatomisinden daha çok, müziğin fenomenolojisi üzerinde fikir ve araştırma yürütmeyi gerektiren bir konsepte sahiptir. Müzikal yapısı, var olan müzikleri yavaşlatıp manipüle etmek üzerine kurulu olduğundan, çoğu *vaporwave* örneği geleneksel fonksiyonel armoni tahlili yöntemleriyle incelenememektedir. Fakat *vaporwave* etiketiyle üretilen özgün elektronik müzik kompozisyonlarının son dönemlerdeki varlığı, *vaporwave*'i yalnızca yavaşlatma ve *sampling* metotlarının kullanıldığı bir türden, aynı zamanda armoni kreasyonlarının da söz konusu olduğu bir müzik türüne dönüştürmektedir.

2010'dan günümüze, görsel ve müzikal tasarım yönünden incelendiğinde, *vaporwave*'in, bahsedilen yöntemlerin kullanımına başvurarak geçmişin tüketim kültürüne dair birden çok unsura gönderme yapma amacını

taşıdığı anlaşılmaktadır. Sahip olduğu stil unsurları ve tasarım karakteristikleri, *vaporwave*'i aynı zamanda nostalji üzerinde yoğunlaşan bir sanat akımı olarak ele almanın gerekliliğini açığa çıkartmaktadır. Özellikle yavaşlatma ve *sampling* yöntemlerinin kullanıldığı müzikal tarafıyla *vaporwave*, var olan müzik parçalarının manipüle ettiği ve yeni bir kompozisyon yaratmadığı için, geleneksel fonksiyonel armoni tahlillerini etkisiz kılmaktadır.

Vaporwave görsel ve işitsel alanlarda, 1970-1990 aralığının tüketim kültürüne, alışkanlıklarına, montaj hattı aracılığıyla üretilen ürünlere, gündelik yaşamdan devşirilen kapitalist metalara, dev firmaların renklerine ve reklam filmlerine, *arcade* oyunlarının görsel ve işitsel elementlerine, VHS'nin kişiselliğine, dönemin kitle medyasına, asansör müziğine, tutkusal popüler müziğine, reklam kampanyalarına ve dolayısıyla dönemin tüketim pratiklerini çağrıştıran potansiyeli olan bir çok unsura yaptığı estetik vurgularla muhababının belleğine seslenmektedir. *Vaporwave*'in çağrışımlardan beslenen estetiği, dinleyicisinin imajinasyonunda bir nostalji hissi yaratmaktadır. Bahsi geçen vurguları yaparken benimsediği sembolizmden yola çıkarak, *vaporwave*'in kapitalizmle ilgili bir sanat akımı olduğu söylenebilir. Fakat incelenen örneklerin üzerinden değerlendirildiğinde, bu araştırma özelinde, yüzeysel biçimde konu edildiği öznelerden anlatı oluşturma stiliyle eleştirel bir tandansı olsa da *vaporwave*'in arka planında, radikal, sloganik ve keskin bir kapitalizm eleştirisine rastlanmamıştır.

KAYNAKÇA/REFERENCES

- Aydın, M. Y. (2019). Dolaysızlık ve Glitch Arasındaki İlişkiye Bir Bakış. *Erciyes İletişim Dergisi*, 883.
- Ballam-Cross, P. (2021). Reconstructed Nostalgia. *Journal of Popular Music Studies*.
- Barbero, D.O. (2019). *Evolution* [Grafik Tasarım]. Flickr. <https://www.flickr.com/photos/183192706@N05/48475685782/>
- Baudrillard, J. (2019). *Şeytana Satılan Ruh Yada Kötülüğün Egemenliği*. (O. Adanır, Çev.) Ankara: Doğubatı.
- Blank Banshee. (2012). B:/ Start Up. *Blank Banshee 0*. Hologram Bay.
- Blecha, P. (2012, 04 06). *Muzak, Inc. — Originators of "Elevator Music"*. 06 10, 2021 tarihinde History Link: <https://www.historylink.org/File/10072> adresinden alındı
- Bocock, R. (1997). *Tüketim*. Ankara: Dost Yayınları.
- Börzsei, L. (2013). Makes a Meme Instead: A Concise History of Internet Memes. *New Media Studies Magazine*.
- Burkhart, D.D. (2013, Haziran 13). *SAINT PEPSI – Cherry Pepsi* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=OrR1TGQY20Y>
- C, A. (2020, 07 08). *Music Like Memes: Why Vaporwave Defines Postmodern Popular Music*. 06 01, 2021 tarihinde Medium: <https://medium.com/@alisac.casila/music-like-memes-why-lisa-frank-420-modern-computing-defines-postmodern-popular-music-7d8445461fa> adresinden alındı
- Certainly Disconscious. (2013). *Hologram Plaza* [Müzik Albümü]. Tinnitus Records.
- Chuck Person. (2010). *Eccojams Vol. 1* [Müzik Albümü]. The Curational Club.
- Clark, T. (2011). *Sanat ve Propaganda*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Conaboy, K. (2020, 09 11). *The Rise, Fall, and Return of the 4:3 Aspect Ratio*. 06 01, 2021 tarihinde A24: <https://a24films.com/notes/2020/09/the-rise-fall-and-return-of-the-43-aspect-ratio> adresinden alındı
- Corp. (2014). *Palm Mall* [Müzik Albümü]. No Problema Tapes.
- Cram, P. (2019, 11 25). *How Synthwave Grew From Niche '80s Throwback to A Current Phenomenon*. 06 01, 2021 tarihinde Pop Matters: <https://www.popmatters.com/synthwave-feature-list-2641449554.html/> adresinden alındı

- Crash. (1987). A Day at the Seaside. *Crash*(4), 31. https://archive.org/details/Crash_No._39_1987-04_Newsfield_GB/page/n3/mode/2up adresinden alındı
- Cutler, C. (2000). Plunderphonics. S. Emmerson, & S. Emmerson (Dü.) içinde, *Music, Electronic Media and Culture* (s. 87-113). Abingdon: Routledge. https://www.researchgate.net/publication/279237049_Plunderphonics adresinden alındı
- Darkpyramid. (2014). *Electrical Teardrops* [Müzik Albümü]. Dream Catalogue.
- Death's Dynamic Shroud.wmv. (2015). *I'll Try Living Like This* [Müzik Albümü]. Dream Catalogue.
- DelRosario. C. [Cherry]. *Wallpaper. App: Vaporwave Wallpapers* [Pinterest Gönderisi]. Pinterest. <https://tr.pinterest.com/pin/76350156172930453/>
- Donoughue, P. (2017, 07 22). *We Don't Play Guitars: How Bedroom Producers Came To Dominate the Airways*. 06 01, 2021 tarihinde ABC News: <https://www.edmprod.com/what-is-music-production/> adresinden alındı
- Duman, Z. (2016). Tüketimci Kapitalizmin ve Tüketim Kültürünün Eleştirisi. *Sosyoloji Dergisi*, 25.
- Eco Virtual. (2014). *Atmospheres I* [Müzik Albümü]. Hologram Bay.
- Erdem, M. N. (2017). Dijital Çağda Kültür, Yeni Tüketici Kapitalizmi ve Reklam Anlatısı. *1st International Conference on New Trends in Communication* (s. 252). İstanbul: İstanbul Ticaret Üniversitesi.
- Gersten, J. (2017, 04 18). *History of Muzak: Where Did All The Elevator Music Go?* WQXR: <https://www.wqxr.org/story/history-muzak-where-did-all-elevator-music-go/> adresinden alındı
- Gosling, E. (2020, 09 30). *Vaporwave is Dead, Long Live Vaporwave*. 06 01, 2021 tarihinde AIGA Eye On Design: <https://eyeondesign.aiga.org/vaporwave-is-dead-long-live-vaporwave/> adresinden alındı
- Groceries. (2014). *Yes, We're Open!* [Müzik Albümü]. Dream Catalogue.
- Guffey, E. E. (2006). *Retro: The Culture of Bad Taste*. London: Reaktion.
- Guggenberger, F. (2020, 06 10). *Sidechain Compression – What Is It & When Should You Use It?* 06 12, 2021 tarihinde Music Gateway: <https://www.musicgateway.com/blog/how-to/sidechain-compression-what-is-it-when-should-you-use-it> adresinden alındı
- Güzel, M. (2015). Gerçeklik İlkesinin Yitimi: Baudrillard'ın Simülasyon Teorisinin Temel Kavramları. *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*(19), 80.
- Harper, A. (2017). Personal Take: Vaporwave is Dead, Long Live Vaporwave. M. M. Nicholas Cook (Dü.) içinde, *The Cambridge Companion to Music in Digital Culture*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Harvey, D. (2015). *On Yedi Çelişki ve Kapitalizmin Sonu*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Infinity Frequencies. (2021). *Computer Death* [Müzik Albümü]. theINFINITIpool.
- Internet Club. (2019). *Redefining The Workplace* [Müzik Albümü]. Deluxe Vaporwave Cassettes.
- Itten, J. (1970). *The Elements of Color*. (F. Birren, Dü.) New York: Van Nostrand Reinhold Company. https://monoskop.org/images/4/46/Itten_Johannes_The_Elements_of_Color.pdf adresinden alındı
- Jennings, S. (2003). *Artist's Color Manual: The Complete Guide to Working With Color*. San Francisco: Chronicle Books. <https://archive.org/details/artistscolormanu00simo> adresinden alındı
- Jimison, D. (2015). *The Dilution of Avant-Garde Subcultural Boundaries in Network*. Literature, Media, and Communication. Atlanta: Georgia Institute of Technology. <http://hdl.handle.net/1853/53471> adresinden alındı
- Jones, C. (2012, 07 12). *Comment: Vaporwave and the Pop-art of the Virtual Plaza*. 06 01, 2021 tarihinde Dumymag: <https://www.dumymag.com/news/adam-harper-vaporwave/> adresinden alındı

- June, L. (2013, 01 16). *For Amusement Only: the Life and Death of the American Arcade*. 06 03, 2021 tarihinde The Verge: <https://www.theverge.com/2013/1/16/3740422/the-life-and-death-of-the-american-arcade-for-amusement-only> adresinden alındı
- Keung, L. (2020, 07 18). *Aesthetic Design: From Vaporwave Design to the Grunge Aesthetic*. 06 01, 2021 tarihinde Envato Tuts+: <https://design.tutsplus.com/articles/aesthetic-design-from-vaporwave-design-to-grunge-aesthetic--cms-35213> adresinden alındı
- Knight, S. (2015, 11 10). *Sony Finally Decides It's Time To Kill Betamax*. 06 03, 2021 tarihinde Techspot: <https://www.techspot.com/news/62733-sony-finally-decides-time-kill-betamax.html> adresinden alındı
- Koç, A. (2017). Do You Want Vaporwave, or Do You Want the Truth? *Capacious: Journal for Emerging Affect Inquiry*, 60.
- Larissa Hjorth, H. H. (2017). *The Routledge Companion to Digital Ethnography*. New York: Routledge.
- Leighton, B. (2021, Temmuz 21). *HIROSHI NAGAI: Japan's Sun-drenched Americana*. Tokyo Cowboy; 21 97, 2022 tarihinde <https://www.tokyocowboy.co/articles/uy1r8j003qdvb4ozr4qgplhd3yujyn> adresinden alındı
- Lexico. (2022, 04 27). Lexico Dictionary web sitesi: https://www.lexico.com/definition/jump_cut adresinden alındı
- Lindsheaven Virtual Plaza. (2013). *NTSC Memories* [Müzik Albümü]. Ailanthus Recordings.
- Macintosh Plus. (2011). *Floral Shoppe* [Müzik Albümü]. Beer On The Rug.
- Macross 82-99. (2014). *A Million Miles Away* [Müzik Albümü]. Neocity Records
- Marx, K. (2010, 08 26). *Capital*. 04 26, 2022 tarihinde University of Utah Library: <https://content.csbs.utah.edu/~ehrbark/acmc.pdf> adresinden alındı
- McCarthy, F. (2019) *Vaporwave Grid* [Grafik Tasarım]. Artstation. <https://www.artstation.com/artwork/zA9132>
- Menkman, R. (2011). Glitch Studies Manifesto. *Video Vortex Reader II: Moving Images Beyond Youtube*, 336-347.
- Nace Pusnik, K. M. (2010). Graphics in Television Broadcast Presented in Aspect Ratio 16:9. *5th International Symposium on Graphic Engineering and Design* (s. 1-2). Novi Sad: Nace Pusnik. https://www.researchgate.net/publication/273696504_Graphics_in_television_broadcast_presented_in_aspect_ratio_16_9 adresinden alındı
- Nişanyan, S. (2012). *Sözlerin Soyağacı*. İstanbul: Everest Yayınları.
- Nouveau Life. (2014). *New World* [Müzik Albümü]. Dream Catalogue.
- Oswald, J. (2019, 04 15). *Plunderphonics, or Audio Piracy as a Compositional Prerogative (1985)*. Plunderphonics: <http://www.plunderphonics.com/xhtml/xplunder.html> adresinden alındı
- Raphael Nowak, A. W. (2018). "Vaporwave Is (Not) a Critique of Capitalism": Genre Work in An Online Music Scene. *Open Cultural Studies*, 460.
- Rettberg, S. (2008). Dada Redux: Elements of Dadaist Practice in Contemporary Electronic Literature. *Fibreculture Journal*, 5.
- Richard L. Johannesen. (2009). The Ethics of Plagiarism Reconsidered: The Oratory of Martin Luther King Jr. *Southern Communications Journal*, 185-194.
- Saint Pepsi. (2015). Cherry Pepsi [Müzik Parçası]. *Hit Vibes*. Carpark Records.
- Schiling, D. (2015, 09 18). *Song of the Week: Skylar Spence, Vampire Weekend's Chris Baio, and the Return of Chillwave*. 06 01, 2021 tarihinde Grantland: <http://grantland.com/hollywood-prospectus/songs-of-the-week-skylar-spence-vampire-weekends-chris-baio-and-the-return-of-chillwave/> adresinden alındı

- Sciretta, P. (2010, 01 29). *Cool Stuff: The House of the Devil VHS Tape / DVD Combo Pack*. 06 02, 2021 tarihinde /Film: <https://www.slashfilm.com/cool-stuff-the-house-of-the-devil-vhsdvd-combo-pack/> adresinden alındı
- Self, H. (2002). Digital Sampling: A Cultural Perspective. *UCLA Entertainment Law Review*, 351.
- Sherburne, P. (2015, 10 20). *Songs in the Key of Zzz*. Pitchfork: <https://pitchfork.com/features/article/9738-songs-in-the-key-of-zzz-the-history-of-sleep-music/> adresinden alındı
- Simon Jones, T. G. (1992). Muzak: On Functional Music and Power. *Critical Studies in Media Communication*, 156-169.
- Sinclair User. (1987). Out Run Review. *Sinclair User*, s. 93-97. 04 27, 2022 tarihinde Solvalou.com: <https://solvalou.com/arcade/reviews/103/250> adresinden alındı
- Super Mario Bros Game Online. (t.y.) 21 07, 2022 tarihinde <https://supermario-game.com/> adresinden alındı
- Surfing. (2012). *Deep Fantasy* [Müzik Albümü]. Airlines Tapes.
- TDK Sözlük. (2022, 04 27). TDK Sözlük: <https://kelimeler.gen.tr/anistirma-nedir-ne-demek-16054> adresinden alındı
- Time. (2015, 09 12). *See How Super Mario Bros. Changed Over 30 Years*. Time: <https://time.com/4020798/super-mario-bros-evolution/> adresinden alındı
- Toffler, A. (2008). *Üçüncü Dalga Bir Fütürist Ekonomi Analizi Klasığı*. (S. Yeniçeri, Çev.) İstanbul: Koridor Yayıncılık.
- Tzara, T. (2006). Littérature No. 15, July/August 1920, "Chronicle". *The Dada Reader, A Critical Anthology* (s. 199-200). içinde Chicago: University of Chicago Press.
- Tzu-Chun, L. (2017). Image Perception: Shot and Vertical View Angle In Online Politics News Image. doi:<http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.36561.84328>
- U.S. Department of Agriculture. (1950, 11 07). Palm Trees in the United States. Washington, United States of America: U.S. Government Printing Office.
- Vektroid. (2014). *Initiation Tape: Isle of Avalon Edition* [Müzik Albümü]. New Dreams Ltd.
- Velankar, M. (2013). Study Paper for Timbre Identification in Sound. *International Journal of Engineering Research&Technology*, 3022.
- Walzer, D. A. (2017). Independent music production: how individuality, technology and creative entrepreneurship influence contemporary music industry practices. *Creative Industries Journal*, 21-39.
- Williams, D. E. (1988, 08). Ideology as Dystopia: An Interpretation of "Blade Runner". *International Political Science Review*, 9(4), 384.
- Woodham, J. M. (2004). *A Dictionary of Modern Design*. Oxford: Oxford University Press.
- wosX. (2016). *Brazil World Cup 2034* [Müzik Albümü]. Dream Catalogue.
- Yizzam. (2017, 10 15). *9 Reasons Why We Unironically Love Vaporwave*. Be Loud! A Blog by Yizzam: <https://blog.yizzam.com/vaporwave-clothing/> adresinden alındı
- Yung Bae. (2021). *Bae and Japanese Disco Edits* [Müzik Albümü]. Neocity Records.