

VAPORWAVE ESTETİĞİ ÜZERİNDEN NOSTALJİ OLGUSUNU DÜŞÜNMEK

CONSIDERING THE PHENOMENON OF NOSTALGIA THROUGH THE AESTHETICS OF VAPORWAVE

Kadir KAYSERİLİOĞLU* 

Sanat-Tasarım Dergisi 2020, Sayı: 11 ISSN: 2529-007X ss.57-68 DOI: 10.35333/Sanat.2020.263

Öz

Bu makalede internet çıkışlı bir alt kültür estetik akımı olan Vaporwave ve bu akımın geçmiş zaman ile olan yakın ilişkisi çeşitli açılardan araştırılacak, sosyoloji, psikanaliz ve sanat tarihi felsefesinden referanslarla temellendirilecektir. Bu araştırma nostalji ve benlik üzerine çalışmış teorisyenler ile popüler kültür ve kapitalizm eleştirileri gibi geniş bir skala üzerinden ilerleyecektir. Nostalji durumunun yaratıcı etkileri saptanacak ve Vaporwave estetiğinin bu yönleri nasıl benzersiz bir form altında toplandığı netleştirilecektir. Vaporwave'in geçmiş zamana yönelik yaratıcı bakışı, benzer pratiklerin kullanıldığı çağdaş sanat alanından iş örnekleri ile karşılaştırılacak, böylece ortak bir estetik yorumlamanın özellikleri saptanacaktır.

Anahtar Kelimeler: Vaporwave, nostalji, popüler kültür, internet sanatı, estetik, dijital sanat, sosyal medya, musallat-bilim

Abstract

In this article, Vaporwave, a subcultural aesthetic wave that emerged on the internet, and it's close relationship with the past, are going to be examined from various directions, and will be grounded by references from sociology, psychoanalysis and the philosophy of the history of art. This research will proceed through a wide scale, such as theoretician studies on nostalgia and selfness, and critiques against popular culture and capitalism. The creative effects drawn from nostalgia will be determined, and how Vaporwave aesthetics collect these effects under an unique form will be clarified. Vaporwave's creative vision towards the past will be compared with work examples from the contemporary art field where similar practices are used, and thus qualities of a common aesthetic exposition will be determined.

Keywords: Vaporwave, nostalgia, popular culture, internet art, aesthetics, digital art, social media, hauntology

Giriş

Günümüzün sosyal medya platformlarında ortak zevk ve beklentiler etrafında toplanan birçok internet kullanıcısı, kolektif bir biçimde içerik oluşturabilmek açısından oldukça üretken bir tablo çizmektedir. Böylece birçok mikro sosyal grup ve alt kültür doğmakta, buradan çıkan kimi hareketler ana akım popüler kültür alanlarına da dâhil olabilmektedirler. Bu makalenin konusu olan Vaporwave estetiği de bu şekilde ortaya çıkmış bir estetik

türdür. Vaporwave'in doğum yeri internet olarak bilinmektedir. Kendinden önce gelen başka alt kültür estetik akımlarından türeyerek ortaya çıkmıştır. Herhangi bilinen bir sanatçının başlattığı bir akım ya da iş üzerinden ilerlememiştir. Tamamen ortak estetik beklentileri olan internet kullanıcıları tarafından karşılık beklemeden tasarlanıp, paylaşılarak çoğalmıştır. Kısa sürede bilinirliği artmış, ünlü pop yıldızlarının kliplerine, şarkılara, çeşitli bilgisayar oyunu ve filmlere estetik bir tema olarak dâhil olmuştur. Vaporwave sıradan bir estetik akım olarak görülse de, onu oluşturan dinamikler ve karakteristik unsurları incelendiğinde çok katmanlı bir tartışma tabanı yarattığı söylenebilir. Bu makalede bu dinamik ve unsurlar bağlantılı oldukları kavramsal olgular yönünden tartışılacak ve bu estetik akımın çağdaş sanat teorileri ile kurduğu yakınlık halleri incelenecektir.

Makalede öncelikle Vaporwave'in oluşumu ve onu belirgin kılan özellikler detaylıca açıklanacaktır. Nostalji ve toplayıcılık olan bu temel özellikler örnekler üzerinden incelenecektir. Böylece Vaporwave estetiğinin kronolojik ve estetik yönünden somut bir tanımı oluşturulacaktır. Sıradaki bölümde ise Vaporwave akımında göze çarpan geçmişe yönelik yoğun ilginin kültürel karşılıkları alt başlıklar aracılığıyla incelenip, farklı katmanlar halinde temellendirilecektir. Bu bölüm nostalji kavramını hem öznel hem de sosyolojik bir güncel sorunsal olarak ele alarak, olgunun temelinde yatan çok yönlü potansiyellere odaklanacaktır. Bölümün alt başlıkları, nostaljinin tarihselliği ve düşünsel boyutları, nesnelere kurduğu yaratıcı ilişkiler ve psikanalizdeki bastırma ilkesinden hareketle ilişkilendiği sosyo-politik yorumlar olarak üç alt başlık altında incelenecektir. Bu şekilde Vaporwave'de kullanılan geçmişe ait imge ve seslerin, nasıl bir nostalji türünü oluşturduğu sorusu yanıtlanmaya çalışılacaktır. Geçmişe dönük bir saplantı mı yoksa yeni bir takım ifade ve eleştirelilik biçimlerinin arayışı mı olduğu tartışılacaktır.

Son bölümde ise Vaporwave nostaljisi hakkında toparlanan bilgilerden edinilenlerin benzer karşılıkları çağdaş sanatçıların işlerinde aranacaktır. Genel itibarı ile nostalji olgusunun sahiplendiği eylemler olan unutulmuş olanın yeniden keşfedilme durumu ve geçmişin yeniden yorumlanması, sanat tarihinde hazır nesne kullanımından, arşiv çalışmalarına kadar sık sık benimsenmiş bir yöntemdir. Bu yüzden Vaporwave estetiğinde geçmişe yöneltilecek bakışın, kültür ve güncel siyaset dinamiklerini analiz eden bir alan olarak çağdaş sanat dünyasındaki benzeşim pratikleri sanatçılardan iş örnekleriyle değerlendirilecektir.

Bu makalede özellikle merkezde tutulmuş nostalji konusu her ne kadar Vaporwave estetiğinin temel bir unsuru olarak yer alsada, bunun dışındakendi tarihselliği olan, çağdaş sanatın, sosyolojinin ve psikanalizin de ortak konularından biri olan güncel bir mefhumdur. Makalenin hedefinde olan amaç, bu mefhumun kavramsal ve tarihsel alt yapısını açarak Vaporwave'in beslendiği alanın genişliğine dikkat çekebilmek, nostaljik duyguların sanata dahil edildiğinde nasıl bir estetik direnişe dönüştüğünü örneklerle ortaya koyabilmektir.

Vaporwave Tanımı ve Belirleyici Unsurları

Zaman nedir diye düşünürüm ve düşünebildiğim tek şey...
"Bir varmış bir yokmuş" olur.¹
Andy Warhol

Vaporwave, 2010'lu yılların başında sosyal medya platformlarında ortaya çıkmış, kısa sürede popülerleşerek günümüz kitle kültürünün içine yerleşmiş müzikal ve görsel bir estetik akımının adıdır. (Nowak, 2018) İngilizce bir kelime olarak, Türkçe'ye "buhar dalgası" ya da "buhar akımı" şeklinde çevrilebilir. Ayrıca bir bilgisayar endüstrisi terimi olan *vaporware*² ile benzer fonetiğe sahiptir. İlk olarak kim tarafından başlatıldığı bilinmeyen Vaporwave akımı, yine başka bir internet çıkışlı estetik türü olarak benimsenmiş olan Seapunk akımından türemiştir. Seapunk, bir Twitter fenomeni olan Julian Foxworth'un gördüğü bir rüyayı internet ortamında anlatması ve bunun takipçileri tarafından benimsenerek görsel ve işitsel betimlemelerinin üretilmesiyle ortaya çıkmış, ardından bir varyasyonu sayılabilecek olan Vaporwave estetiğe ilham kaynağı olmuştur. (Aktaran: Uslu, 2016) Vaporwave özellikle Tumblr gibi görsel paylaşım sitelerinde görülmeye başlanmış, ardından tüm sosyal medya platformlarına ulaşmıştır. Özellikle 2013 yılında ise popüleritesi oldukça yükselmiştir. (Giitsos, 2017)

Bu estetik tarzın görsel yönünü incelemek gerekirse Vaporwave'in tamamen dijital kolaj ve montaj yöntemleriyle kendini oluşturduğunu söyleyebiliriz. Vaporwave, yönetsel olarak Dadaizm, Arte Povera ve Pop Art gibi modern sanat akımlarına yakınlık gösterir. Sıradan internet kullanıcıları tarafından benimsenmiş bir akım olduğu için genellikle yapılan çoğu işin sahibi belirsizdir.³ Bu anonim işler farklı alanlardan toplanılan imgelerin yeni bir kompozisyonda bir araya getirilmesiyle oluşur. Bu kompozisyonlar genellikle belli bir konuyu temsil etmek yerine, Vaporwave'in kendi estetik kimliğinden kaynaklanan görsel doyumu yaratabilmek amacıyla oluşturulurlar. Kolajlanan imgeler ağırlıklı olarak 1980 ve 90'lı yılların popüler ve dijital kültüründen seçilen imgelerdir. (Tanner, 2016) Bu zaman aralığı bilinçli bir tercihtir. Yirminci yüzyılın son on yıllarından kalma televizyon reklamları, fastfood yiyecekler, moda kıyafetleri ve ev içi dekor nesnelere, düşük çözünürlüklü görseller, dönemin grafik teknolojileri ile oluşturulmuş üç boyutlu modeller, eski bilgisayar oyunlarına ait imgeler, atari salonlarından ve alışveriş merkezlerinden enstantaneler, internet ve yazılım ortamına ait semiyotikler, işaretler ve grafikler... Bunların yanı sıra torso

1 (Andy Warhol Felsefesi, s. 121)

2 Vaporware: Kamuoyuna tanıtımı yapılmış, ancak sonradan piyasaya sürülmemiş, üretilmemiş ya da iptal edilmiş yazılım ve donanım ürünlerine verilen ad. Kaynak: <https://en.wikipedia.org/wiki/Vaporware>

3 Bu makalede kullanılacak bazı görseller de sosyal medyadan bulunmuş, anonim çalışmalar olacaktır.

modeller ve Antik Yunan heykelleri gibi imgeler de popüler kültür nesnelere tezat oluşturacak şekilde kompozisyonlara sık sık dahil edilir. Ağırlıklı olarak gün batımını çağrıştıracak şekilde mor, turuncu, pembe gibi renkler tercih edilir. Genele yayılan bu renk skalası hüzünlü bir atmosfer oluşturur. Tüm bunlar Vaporwave'in birçok internet kullanıcısı tarafından benimsenmiş estetik formunu oluşturan vazgeçilmez unsurlardır.



Resim 1. Üreticisi bilinmeyen tipik bir Vaporwave tasarımı örneği (Görsel kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/400.750.066828387109/>)

Vaporwave, müzik dünyasında da kendine bir yer bulmuştur. Youtube ve Bandcamp gibi paylaşım platformlarında bugün sayısız Vaporwave tarzı müzik örneğine rastlanmaktadır. Bu projeler genellikle tek kişi tarafından oluşturulan, büyük bilinirlik sağlama gayretinde olmayan bağımsız projelerdir. Görsel alanda olduğu gibi işitsel alanda da hazır nesne kullanımı ön plandadır. Vaporwave şarkılar genellikle 90'ların pop şarkılarının ya da reklam müziklerinin *remixlenmesi* (şarkı altyapılarına müdahale edilmesi) ile oluşturulur. Orijinal şarkılardan kısa bir bölümün kesilip yavaşlatılması ya da tersine çevrilmesiyle yeni bir şarkı üretilmektedir. Bu durum gizlenmez, böylece hazır nesne kullanımı ve internet kaynaklı özgür üretim modelleri kendiliğinden teşvik edilmiş olur. Vaporwave müzisyenleri oluşturdukları şarkılara klipler de üretirler. Ancak bu klipler büyük prodüksiyon gerektiren yapımlar değildir. Yine internette bulunan başka videoların montajlanması ile oluşturulurlar. 1980 ve 90'larda üretilmiş her türlü popüler ve dijital kültür imgesi malzeme olarak kullanılabilir. Bazen şarkı ismi seçimlerinde anime ve manga kültürüne dikkat çekmek amacıyla Japonca başlıklar tercih edilir. Bu tercih aynı zamanda "Batılı" dinleyiciler üzerinde yabancılaştırıcı bir etki de yaratır.



Resim 2. Macintosh Plus, *Floral Shoppe*, 2011 (Görsel kaynak: <https://www.alldayrecords.com/products/macintosh-plus-floral-shoppe-lp-olde-english-spelling-bee-oesb-92>)

Bir örnek vermek gerekirse Macintosh Plus adlı müzik projesinin, *Floral Shoppe* albümü hem kapak tasarımı hem de müzikal açıdan klasik bir Vaporwave örneğidir. Albümdeki bir şarkı, bugün ikonikleşmiş bir Vaporwave şarkısına dönüşmüştür.⁴ Bu şarkı aslında Diana Ross'un seslendirdiği, 1984 yapımı *It's Your Move* şarkısının yavaşlatılmış halidir. Bu yavaşlatma işlemiyle orijinal şarkıya göre farklı bir atmosfer yaratılmış, durgun ve melankolik, trans niteliği olan bir düzenleme oluşturulmuştur. Bu proje aynı zamanda albüm kapağın-daki tasarımla da Vaporwave'in gerekli unsurlarını tamamen karşılamaktadır.

İnternet kullanıcıları arasında oldukça küçük bir mikro kültürün içinden türeyen bir estetik tarz olan Vaporwave, ilerleyen yıllar içinde yayılarak bilinirliğini arttırmış, müzik kliplerinden çağdaş sanatçıların işlerine kadar geniş bir alan içerisinde etkileri görülebilir hale gelmiştir. Amerikalı pop yıldızı Rihanna canlı katıldığı bir televizyon programında *Diamonds* adlı şarkısını söylerken sahnenin arka planında Seapunk ve Vaporwave tarzda yapılmış bir animasyon kullanmıştır.⁵ Aynı şekilde Azealia Banks adlı ünlü Rap şarkıcısının *Atlantis* klipi de benzer imgeler kullanılarak üretilmiştir.



Resim 3. Azealia Banks, *Atlantis* (Görsel kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=yj-xBpQOC10>)

⁴ Bahsedilen şarkının yapımcısı Vektroid adıyla da bilinen, Ramona Andra Xavier isimi Amerikalı bir müzisyendir. Xavier müzikal projelerinde birçok takma isim kullanmaktadır. Makalede bahsedilen Macintosh Plus onlardan biridir. Ayrıntılı bilgi için; <https://en.wikipedia.org/wiki/Vektroid>

⁵ Kaynak; <https://www.youtube.com/watch?v=2LT23ixDaJo>

Oyun sektörü ve bilişim alanında da Vaporwave etkileri görülmektedir. Bugün Vaporwave temalı akıllı telefonlar için üretilen eklentiler mevcuttur. *Mall Quest* adlı bağımsız bir bilgisayar oyunu 90'ların bilgisayar grafiklerini andırarak şekilde tasarlanmış bir alışveriş merkezi içerisinde oyunculara sanal bir alışveriş deneyimi sunmaktadır. Alışveriş merkezinde satılan ürünler *Mortal Kombat III*, *Home Alone 2*, *Yachtzee* gibi 90'lı yıllara ait filmler, bilgisayar oyunları ve masaüstü oyunları gibi dönemin popüler ürünleridir. Oyunun benimsediği görsel tarz, modası geçmiş sayılan 90'ların grafik teknolojisine çok benzemektedir. Kullanılan renkler ise anonim Vaporwave kompozisyonlarından aşına olduğumuz renk skalasını korumaktadır. Sinema alanında ise Nicolas Winding Refn'in yönettiği 2011 yapımlı *Drive* adlı film, Vaporwave'in işitsel ve görsel tarzından etkilenimler taşımaktadır.

Geçmişe Bağlı Olmadan Geçmiş Düşünmek

Vaporwave estetiğini oluşturan iki önemli yönetsel tercih vardır. Bunlardan biri toplayıcılık (kolaj ve montaj), diğeri ise açık bir şekilde hissedilmesi amaçlanan, 1980 ve 90'ların tüketim kültürü imgeleri vasıtasıyla kurulan nostalji olgusudur. Popüler kültür ve tüketim pazarına ait sıradan sayılabilecek imgelerin sanatın estetiği içerisinde değerlendirilmesi 1950'lerin Pop Art akımını anımsatabilir. Ancak Pop Art sanatçılarının tüketim nesnelere bakış açısı daha farklıdır. İngiliz sanatçı Richard Hamilton, Pop Art sanatçıların eylemini 1950'li yılların değişen toplumsal değerlerine yönelik bir olumlama olarak değerlendirir. (Hamilton, 2013) Dolayısıyla Pop Art sanatçıların kendi gördüklerini imgeleştirme süreçleri yaşadıkları dönemin dinamikleri ile etkileşim halindedir. Vaporwave estetiğinde ise açıkça zamansal bir kayma görülür. 2010'lu yıllarda ortaya çıkan bir estetik olmasına karşın seçilen malzemelerin özellikle 80'li ve 90'lı yıllardan kalma olması, melankolik bir atmosfer tercih edilmesi, Vaporwave'i asıl tanımlayan öğenin nostalji hissiyatı olduğunu göstermektedir. Bu zamansal kayma sıradan bir popüler kültür güzelleşmesinden fazlasına işaret eder.

Enformasyon teknolojilerinin yaygınlaşmasıyla kitle kültüründe ve bireylerin günlük hayatı değerlendirme biçimlerinde değişiklikler meydana gelmiştir. Bugün toplumsal yabancılaşmanın yeni bir boyutu yaşanmaktadır. Enformasyon teknolojilerinde yapılan yatırımların beklenen sonuçları gerçekleştirilmemesi, sosyal medyadaki şeffaflaşmanın özgür ifade ve toplumsal temaslar gibi beklentilerde hayal kırıklığı yarattığı yönünde düşünceler mevcuttur. Christian Marazzi, *Sermaye ve Duygular Çorapların Yeri* adlı kitabında enformasyon çağının yarattığı yabancılaşmanın temelini 90'lı yıllarda da mevcut olan bilgi ve imge kaynaklarındaki bolluğun sebep olduğu anlam kaybına bağlar.

Hepimizin istediği imajları, sembolleri ve mitleri "özürcü" kendine mal edebildiği gerçek bir "anlam panayırı"nda yaşıyoruz. Asıl yoksun olduğumuz şey, yaşamlarımızın dağınık parçalarını yapılandırıp birleştirebilecek bir "sembolik düzen"dir. (Marazzi, 2017, s. 74)

İleri kapitalist düzende yaşanan anlam kaybı bireylerin olayların kendileriyle değil doğrudan temsilleriyle iletişime geçmelerinden kaynaklanmaktadır. Bu şartlarda emek, doğa, sermaye ve iktidar ilişkilerinin ortaklaşa

yapılandırdığı öznenin kimliğine karşı bir yabancılaşma başlar. Enformasyon teknolojilerinin hızla yaygınlaşması ve 2010'lu yıllardan sonra adeta tüm dünyada bilgiye erişim kaynaklarındaki diğer alternatifleri sahne arkasına itmesi ile bu süreç hızlanmıştır. Mark Fisher bu durumun yeni kuşaklardaki etkisini kendi öğrencilerini gözlemleyerek şöyle örneklemektedir;

Karşılaştığım yeniyetme öğrencilerin birçoğu, depresif bir haz olarak adlandırabileceğim bir duygu durumu içindeydi. Depresyon genellikle bir haz yitimi olarak nitelendirilir, fakat bahsettiğim duygu durumu, yalnız zevk alma yetersizliğiyle kalmayıp zevkin peşine düşmek dışında herhangi bir şey yapamamakla da birlikte yürüyor. “Bir şeylerin kaçırılmış olduğu” hissi var – ama bu gizemli, eksik eğlencenin ancak zevk ilkesinin ötesinde erişilebileceği anlayışı yok. (Fisher, s. 32)



Resim 4. Grace Casas, *Everglades*, 2018 (Görsel kaynak: <https://casasgrace.myportfolio.com/everglades>)

Vaporwave'in ortaya koyduğu tuhaf ve melankolik estetiğin yukarıda bahsedilen bu tür hisler üzerine kurulu olduğu düşünülebilir. Vaporwave'in kolaj çalışmalarında kullanılan kitle kültürüne ait nostaljik nesnelere dağınık bir şekilde adeta havada durur gibi oldukları yerde salınmaktadır. Oluşturulan kompozisyonlar – genellikle – herhangi bir durumu anlatmazlar. Her imgenin bir araya gelmesiyle kurulan estetik yapı, melankolik bir atmosferden izleyicinin yalnızca “depresif bir haz” edinmesi için oluşturulmuştur. Vaporwave bu hazı kendi yarattığı karakteristik dünya ile sağlar. Bu dünya modası geçmiş nesnelere, çocuklukta hatıralarda kalmış eski filmlerin ve reklamların, henüz ilkel düzeydeki Web 1.0 internetin, kısaca “geçmişin” kitle kültür kodlarıyla oluşturulmuş bir dünyadır. Ancak Vaporwave üretimleri için yalnızca geçmişe yönelik naif bir özlemin dışavurumu

olduğunu söylemek oldukça sığ kalacaktır. Vaporwave nostaljiyi kullanarak farklı bir zaman algısı yaratıp, bugünün gerçekliğine alternatif bir geçmiş tahayyülü oluşturmaktadır. Hatta bu konuda Vaporwave'in doğum yeri olan paylaşım sitelerinden biri olan Reddit sitesindeki bir kullanıcı Vaporwave'in “hiç var olmamış bir şey için nostalji duyan garip eski bir his ortaya çıkardığını” yazmaktadır. (Glitsos, s. 105) Bu durumu daha iyi anlayabilmek için öncelikle nostalji kavramını detaylıca incelemekte fayda var.

Nostaljinin Farklı Türleri

Svetlana Boym, *Nostaljinin Geleceği* adlı kitabında nostalji olgusunu artık var olmayan ya da hiç var olmamış bir eve duyulan özlem olarak tanımlar. Nostalji, etimolojik olarak *nostos* (eve dönüş) ve *algia* (özlem) anlamına gelen iki kelimenin birleşimidir. (Boym, s. 14) Sanıldığı gibi aksine Yunanca kökenli bir kelime değildir. İsviçre Almandasından gelen bir kelime ve 17. yüzyılda Louis taraftarı olan paralı askerlerin sürekli olarak yaşadığı dayanılmaz sıla hasretini tarif etmek için literatüre eklenmiş bir tanımlamadır. (Cassin, 2018) Kelime kökeni olarak dönüş ve eziyeti bir araya getirdiği için arzulanan bir yerden uzaktan olma fikrini taşır. Askerlerin sıla hasretini tanımlamak için kullanılması da bu duruma oldukça uygundur.

Tarihsel anlamının yanında, nostalji hissiyatının bilinç yönünden mekanizmasını anlayabilmemiz için melankoli ve yas kavramlarını incelemek gerekir. Freud, yas olgusunu “sevilen bir kişi ya da kaybedilen kişinin yerine konan soyut bir kavramın yitirilmesine verilen tepki” olarak açıklar. (Freud, s. 18) Yas, bir kişi veya nesne ile soyut bir kavram arasında kurulan bağın sarsılmasıyla ortaya çıkmaktadır. Bu demek oluyor ki, kişi arzuladığı bir nesne veya kişinin yitimi kadar, soyut bir kavramın, bir değer, aidiyet kurulan bir kurum veya zamansal evrenin yitimine karşılık da yas tutabilir. Ancak yas geçicidir ve gerçekliğe olan saygının geri kazanılmasıyla yerini kabullenmeye bırakır. Freud'un yas olgusundan ayırdığı melankoli ise daha farklı işler. Melankoli başlangıçta yasta yaşanan sürece benzerlik gösterir. Arzulanan nesne herhangi bir sebepten yitirilince libido geri çekilir, ancak gerçekliğin kabullenilmesiyle farklı bir nesneye yönelmez. Libido nesne tarafından terk edilmiş olarak Ben'e geri döner. Benlik sanki kaybedilen nesnenin kendisiymişçesine kişi nesneye olan kırgınlığını kendi benliğine yöneltir. Kendini suçlama, sebepsiz üzüntü ve hayal kırıklığı baş gösterir. (Freud, 2015)

Vaporwave'de teşhir edilen hüznün, yas ve melankoli arasında bir yerde durmaktadır. Yitirilen bir şeyler vardır, böylece – Freud'un tanımla – libido nereye döneceğini bilemeyerek, geçmişten izler arıyor gibidir. Melankoli olgusunda hissedilen, yitirilmiş arzu nesnesine yönelik kırgınlık, sanki şimdiki zamana, 90'lar sonrası enformasyon çağına yönelik bir kırgınlık şeklinde kendini göstermektedir. Dolayısıyla Vaporwave nostaljisi ne gerçekliğin kabullenilmesiyle tedavi edilebilecek bir yas süreci, ne de benliğin suçlandığı bir rahatsızlık halidir. Vaporwave nostaljisi enformasyon çağına yönelik hissedilen bir takım kolektif hoşnutsuzlukları teşhir etmektedir.



Resim 5. Üreticisi bilinmeyen tipik bir Vaporwave tasarım örneği. (Görsel kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/749.497.562969539993/>)

Barbara Cassin, nostalji ve kimlik arasındaki bağı detaylıca incelediği *Nostalji: İnsan Ne Zaman Evindedir?* kitabında nostaljinin iki farklı yüzü olduğunu söyler ve bu yüzleri iki Almanca kelime ile tanımlar. (Cassin, s. 46) Birincisi dairesel döngüdeki bir nostaljiyi tarif eden *heimweh*'dir. *Heimweh* saplantılı bir geri dönüş arzusudur. Geçmiş zamana karşı direnmek, bitmiş olanı kabullenmemek, tüm zorluklara ya da hayal kırıklığına uğrama riskine karşın özlem duyulan yere ulaşma isteğidir. Bu nostalji biçimi yalın geri dönme isteğinden ibarettir, geçmişteki yere, kimliğin kurulduğu güvenli alana yönelik retro bir arzudur. Cassin ikinci nostalji biçimini *sehnsucht* olarak tanımlar. Bu nostalji biçimi ise geriye dönük olmayan, kendini asla tekrar etmeyen, doğrusal bir düzlemde ilerlemeyen açık uçlu, henüz "var olmayan" zamanlara ve mekanlara duyulan özlemdir. Bu nostalji biçiminde özlem içinde savrulan öznenin sahip olduğu kimlik kolayca tanımlanamaz. Çünkü öznenin kendi kimliğine bakış açısı sabit değildir, kimliği örgütleyen kültürel etkiler gibi bu etkilere duyulan inanç ve arzu da sürekli olarak dönüşüm halindedir. Yani nostaljik hisseden kişi neyi özlediğini, nereye ait olmak istediğini bilememektedir. Cassin bu durumu Odysseus destanı üzerinden güzel bir şekilde örnekler. Zira Odysseus uzun bir yolculuktan sonra nihayet özlemini çektiği evine dönmüş, fakat bir gece kaldıktan sonra tekrar yola koyulmuştur.

Yeniden ayrıldığındaysa ne zamana kadar ayrılır? Tamamıyla yabancı olsa bile iyisiyle kötüsüyle deniz, denizin fırtınaları, sirenleri, kazaları, skifleri, adaları tarafından *biçimlenmiş* bir yere varana kadar mı? Ama

o zaman bu onun, bu olanak dışı başka yer dışında her yerde evinde olduğu anlamına gelmez mi? Evi Akdeniz'dir. Kimliği, "benliği" ve "evi" bilinen dünyanın sınırlarına yayılmıştır. (Cassin, 2018, s. 46)

Svetlana Boym da Cassin'den önce benzer bir nostalji ikiliğine dikkat çekmiştir. Boym, yeniden kurucu nostalji ve düşünsel nostalji olarak bu olguyu ikiye ayırır. Yeniden kurucu nostalji *nostos*'a vurgu yaparak, yitirilmiş evi yeniden kurmaya çalışır. (Boym, 2009) Yitirilen nesnenin gerçekten yitirildiği kabul edilemez, bir şekilde yeniden bulunmaya ya da koşulları örgütleyerek nesnenin yeniden inşa edilmesine yönelik bir gayret oluşturulur. Burada gerçekleşen şey, arzunun geçmişe yönelik intaçı bir tutum takınmasıdır. Düşünsel nostalji ise eve dönüşü sürekli olarak erteler. Yitirilmiş ya da hiç elde edilmemiş nesne üzerinden kurulan haz ilişkisi, düşünsel nostaljinin hareket motoru gibidir. Yeniden kurucu nostalji gibi nesneye karşı şiddetli bir arzu duymaz, bunun yerine nesneye ulaşma sırasında edinecek mikro anlatılara, kişisel deneyime ve benliğin kurduğu öznel nostalji biçimlerine yönelir.

Vaporwave'de ortaya çıkan nostaljinin, bu söylemler doğrultusunda incelendiğinde *sehnsucht* ve düşünsel nostalji biçimlerine yakın olduğu düşünülebilir. Vaporwave'in imgeleri ele alış biçimi imgelerin temsil ettiği yalın kapital iradenin ötesine geçer. Mesela Vaporwave kompozisyonlarında, bir kola markasının temsil ettiği şirket ile ilgili bir şey söylenmemektedir. Yalnızca imgeler üzerinden, o imgelerin yaşamın içinde olduğu zamanlara ait kolektif çağrışımlar harekete geçirilmektedir. Bu harekete geçişin ardındaki asıl arzulanan nesne ise belirsizdir. Vaporwave estetik, geçmişti romantikleştiriyor ve tüketim nesnelere yüceltiyor gibi görünse de aslında yaptığı şey toplumun kolektif hafızasına ait imgeleri kullanarak, hatırlanan geçmişti yeniden farklı biçimlerde yorumlamaktır. Bu şekilde geçmiş denilen soyut uzam, yitirilmişliği kabul edilmeyen, ne olursa olsun bugün içinde tekrar kurulması gereken bir düzen olmaktan çıkar. Farklı okumalara açılmış, öznel deneyimlerle yeniden yorumlanmış, gerçekleşmemiş geçmiş varyasyonları olarak, yaratıcı bir biçimde yeniden üretilir. Vaporwave'in de benimsediği bu türden bir nostalji, henüz nemevcut olana yönelik, farklı bir zamana, farklı bir ortak alana duyulan türden bir özlem çeşididir.

Bu biçimdeki bir özlem mefhumuna Lacan'cı açıdan bakarsak Vaporwave nostaljisini daha iyi temellendirebiliriz. Jacques Lacan'ın *nesne* a kuramına göre arzunun nesnesi yoktur. Arzu duyulan, ancak sembolik düzen içerisinde dil ile isimlendirilen, ancak gerçek (biyolojik ve fiziksel) yaşamda karşılığı bulunmayan, kaynağı belirsiz kalan şey ya da olaydır. Dolayısıyla arzu duyulan nesneye aslında hiçbir zaman ulaşılamaz. Arzunun doğasında hedefi ıskalamak ve sürekli olarak arayışta olmak vardır. (Castanet, 2017) Bülent Somay arzunun bu devingen yapısını bilme eylemi ile eş tutar. Cinsel arzunun ve dürtünün temelinde bilme arzusu yatıyordu.

Arzu'yu çoğu kez cinsel arzunun ötesinde bir anlamda düşünmüyoruz. Oysa arzu, aynı zamanda ve her zaman bilme arzusudur da. O yüzden arzunun nesnesi her zaman karanlık ve belirsiz olmak zorundadır. Aydınlık ve belirli bir şeyi ne diye arzulayalım ki? Onu zaten biliyoruz. (Somay, 2015, s. 72)



Resim 6. Saint Pepsi, *Cherry Pepsi* (Görsel kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=OrR1TGQY20Y>)

Toparlamak gerekirse, Vaporwave'in geçmiş zaman ve popüler kültür ile kurduğu ilişkinin, kâr sistemindeki imgelerin eski hallerine karşı duyulan naif bir arzuya dayanmadığını söyleyebiliriz. Bir örnek ile durumu temellendirebilmek adına, Saint Pepsi adlı Vaporwave müzik projesinin *Cherry Pepsi* şarkısına yaptığı klibi inceleyelim. Şarkının klibi tamamen eski Pepsi reklamlarının derlenmesi ve montajlanması ile oluşturulmuştur. Sürekli gülümseyen ve eğlenen insanların görüntüleri hızlı ve abartılı bir biçimde arka arkaya getirilmiş, böylece videonun genelinde oluşan yüksek enerji, reklamlarda sunulan arzu nesnesi ürününün (kola) ötesine geçmiştir. Burada seyir nesnesi olarak hazırlanan şey kesinlikle Pepsi markası adına yapılmış bir nostaljik arşiv çalışması değil, geçmişe ait imgelerin bugüne uzanan pozlarıdır. Bu pozlar montajın gücü kullanılarak reklamlarda sunuldukları içerikten arınmış, marka temsilinin ötesine geçerek yalınlaşmışlardır. Ayrıca videoda, eğlenen ve dans eden insan görüntüleri son derece öforik olsalar da, üzerlerinde taşıdıkları "geçmişten kalmalık" durumu yüzünden, izleyen için yaşam ve ölüm arasında karmaşık bir eşiklik deneyimi yaşanmaktadır. Eski nesnelere incelemekten haz alan bakış, geçmiş ve şimdi arasındaki sınırı bulanıklaştıran Vaporwave estetiği etkisinde kalarak, baktığı şeyi sembolik düzende tanımlayamamaktadır. Yaratılan bu farklı deneyim çizgisel tarih anlayışı ve tüketime dayalı çağdaş yapının bilgi mekanizması içinde yer bulamayan özel bir deneyimdir.

Yeniden Toparlanan Nesnelere ve Kimliksiz Zaman

Vaporwave estetik belirli bir zamana ait nesnelere toplayıcılığını yapar. Bu toplayıcılık nesnelere hakkında arşivsel bir bilgiye hâkim olmayı gerektirir. Vaporwave üretimi yapan kişi 90'ların popüler kültür imgelerini muhtemelen başarılı bir şekilde halen hafızasında tutmaktadır. Bellekteki bu imgeler yeniden ortaya çıkarılır, sanat alanına dahil edilir, onları oluşturan endüstri içindeki bağlamlardan kopartılır ve yeniden deneyimlenmek için bir araya getirilirler. Hem Vaporwave kolajlarda hem de eski şarkıların dönüştürülmesiyle oluşturulan Vaporwave müzik için durum aynıdır. Bu estetik türünün nesnelere ile kurduğu ilişki 20. yüzyıl Batı sanatının kimi avangard hareketlerinde kullanılan yöntemlere yakınlık gösterir. Sürrealistler "gerçeküstücü nesnelere" olarak adlandırdıkları nesnelere üretirlerdi.

Telefon, kahve fincanı, şapka gibi günlük hayatın sıradan nesnelere başka formlara çevirerek ticarete ve rasyonel yaşamda ele alınan basit işlevlerinden uzaklaştırıp, bilinçdışıdaki tekabüllerini ifşa etmeye çalışırlardı. 1960'ların Arte Povera akımı sanatçıları ise doğrudan nesnelere yeni bağlantılar keşfetmeye çalışırlardı. Bu hareketin ikonik bir eseri olan Michelangelo Pistoletto'nun *Paçavralar İçinde Venüs* yerleştirmesi hem biçimsel kurgu hem de kullanılan imgelerin benzerliği açısından Vaporwave estetiğe oldukça yakın durmaktadır.



Resim 7. Michelangelo Pistoletto, *Paçavralar İçinde Venüs*, 1967 (Görsel kaynak: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/pistoletto-venus-of-the-rags-t12200>)

Vaporwave'deki gibi bir toplayıcılık eylemi, yani kişisel tercihe göre biriktirilen ve farklı bağlamlarda yeniden bir araya getirilen nesnelere, kendi başlarına bireysel bir arşiv niteliği taşırlar. Bu bireysel arşivler, olayları ve tarihi imgeleri belli bir ideolojik norm için toparlayıp sunan kurumsal arşivlerden farklıdır. Bireysel arşiv ya da toplama eylemleri, toparlanan nesnelere üzerinden herhangi bir tarihi gerçeği aktarma zorunluluğu gütmeyen, daha esnek ve oldukça kişisel bağlar kurar. Vaporwave'de toparlanan nesnelere de salt popüler kültür imgeleri olmaktan çıkmış, güncel zamana ait bir hoşnutsuzluğun, daha farklı bir zamana duyulan özlem ve arzunun ifadesini taşıyan imgelerdir. Hal Foster *Yeni Kötü Günler* adlı kitabında, bireysel arşivler ve güncel zaman arasındaki mevcut ilişkiyi uyarıcı bir paranoyalık olarak tanımlar:

Öyle ya, paranoyalık kendi kişisel arşivimden, kendi yeraltından notlarımdan zorlama bağlantıları sergileme pratiği değil de nedir? Bu kişisel arşivler bir yandan kamusal arşivleri sorgular: Genel olarak simgesel düzeni (azıcık da olsa) sekteye uğratan sapkın tasarımlar olarak görülebilirler.(...) Freud'a göre paranoyaklar tam da dünya endişe verici bir şekilde her türlü anlamdan boşalmış gördüğü için kendi anlamlarını dünyaya yansıtırlar. (...) Arşiv sanatı kültürel bellekteki benzer bir başarısızlık hissinden, üretim geleneklerinde sorun olduğu hissinden çıkıyor olabilir mi? (Foster, 2017, s. 67)

Vaporwave estetiği de modası geçmiş nesnelere kişisel bir yakınlığı ön plana almasından dolayı, nesnelere tarihsel anlatısına öznel deneyimler üzerinden yaklaşır. Bir nevi nesnelere tarihini yeniden yazar. Hal Foster'ın sorusunda olduğu gibi, bireysel arşivleri değerlendirerek, üretim geleneklerinde mevcut makro düzeyde bir soruna dikkat çeker. Vaporwave estetiği günümüz imgelerini neredeyse dışlayarak, geçmişe yönelik toparlayabildiği imgeler üzerinden oluşturduğu dünya ile günümüz zamanındaki anlam kaybına yönelik bir alternatif üretmektedir. Bu hareketi kitle kültürüne yönelik eleştirel bir dille değil, kişisel arşivler ve sosyal arşivler arasında yaratıcı ve farklı bir ilişki kurarak gerçekleştirir. Anlamından yoksun bırakılmış zamanı nostaljik bir arayışla, sıradan imgelerin mistikleştirilmesini, ironik ve melankolik bir dille anlamlandırmaya çalışır.



Resim 8. Haydiroket, *W I Z A R D W A V E*, 2012 (Görsel kaynak: https://haydiroket.tumblr.com/post/921.512.83885?fbclid=IwAR0xMZTP0RnH4DNq-q91C3Tv38SzTgpTBtsZ2a6f6t7s1dy3RWgoi0B1_QM)

Gerçekten de Vaporwave'in hızlı bir şekilde popülerleşmesi ve her sınıftan tüketicinin bir şekilde bu estetik ile özdeşleşebilmesinin altında bu ortak hissedilen anlamdan yoksunluk fenomeni yatıyor olabilir. Vaporwave'in depresif ve absürt tarzı enformasyona dayalı kültür endüstrisinin geldiği son noktanın bir taşlaması niteliğindedir. Vaporwave internet paylaşım platformlarında doğmuştur ve kullanıcılar tarafından kolektif bir şekilde, karşılık beklemeden üretilmiştir. Bu yüzden Vaporwave üreticileri sosyal medya kültürüne, kitle kültür imgelerine, internetin geçmişi ve mevcut

durumuna aşinadır. 90'lı yılların internet modeli olan Web 1.0, 2000'li yıllardan sonra gelişerek Web 2.0'a geçmiştir. Web 1.0 kullanıcıları şirketlerin sunduğu içerikleri tüketmeye bağlı kılarken, Web 2.0 ise kullanıcıları üretime dahil ederek, paylaşımı, açıklığı ve mahremiyet sonrası (*post-privacy*) olan yeni bir tüketim ve etkileşim anlayışını oluşturmuştur. (Ritzer, 2017) Enformasyon teknolojilerinin gelişimine paralel ilerleyen bu süreç, tüketim alışkanlıklarından günlük yaşamın algılanma biçimine ve hatta politik alana kadar birçok şeyi etkilemiş, kitlesel ölçekte gerçekliği anlamlandırma konusunda yeni tartışmaların açılmasına sebep olmuştur. Filozof ve kültür teorisyeni Byung-Chul Han, *Şeffaflık Toplumu* ve *Zamanın Kokusu* kitaplarında bu güncel mefhumları detaylıca incelemektedir. Byung-Chul Han, günümüz toplumlarını olumlama eylemine dayalı toplumlar olarak görür. Bu toplumlarda bireylerin tüm tüketim ve paylaşım alışkanlıkları ile hiçbir şey saklı kalmaz, her şey açıklanır ve olumlanarak metaya dönüştürülür. Han'ın deyişiyle bu toplumlar ayınının cehennemidir. (Han, 2017, s. 16) Vaporwave sanatı ise ayrılan imgeler arasından eski ve modası geçmiş olanları seçerek onları kendilerine yabancılaştırır. Bilinen sıradan anlamlarından kopararak gizem unsuruyla başka bir alana dahil eder. Bu alan tanımlanamayan bilginin, nesnel olmayan arzunun dünyasıdır ve hedeflerden ziyade arayışlar ön plandadır. Bu arayış hali güncel zamanın anlamsızlığına bir alternatif oluşturur. Han, *Zamanın Kokusu* kitabında enformasyon çağında deneyimlenen zamanı şöyle tarif eder;

Zaman yatay bir anlatı yolunda uzanmak yerine dikeyleşmesine derinleşir. Anlatı zamanı sürekli bir zamandır. Bir olay kendinden yola çıkarak bir sonraki olayı duyurur. Olaylar birbirini takip eder ve bir anlam doğurur. İşte bu anlatsal devamlılık kopmuştur. Süreksiz, çatlaklarla dolu bir zaman ortaya çıkar. Bir olay, devam edeceğine, kendinden sonra başka bir olayın gerçekleşeceğine dair tek bir emare bulundurmaz içinde. Kendi anlık mevcudiyeti ötesinde tek bir şey vaat etmez. Hatırlaması ve beklentisi olmayan bir zaman çıkar ortaya. Bütün içeriği çıplak bir Orada içinde tüketilir. (Han, 2019, s. 62)

Zamana anlam kazandırabilmek, Vaporwave için imgeleri kendi bağlamlarından farklı olarak yeniden bir araya getirerek gerçekleştirilir. Bu şekilde Vaporwave estetiğin deneyimlenmesi, kitlesel olarak yaşanan zaman ve kültür deneyimine karşı, farklı bir geçmiş ve gelecek tahayyül etmeye olanak verir. Yeni fikir ve duygulanımların oluşması için fırsat oluşturur.

Bastırılanın Geri Dönüşü

Vaporwave estetik, temel yapısını oluşturan bağlamların zenginliği neticesinde bizi psikolojik kuramlardan hareketle bir takım sosyo-politik olguları da düşünmeye sevk eder. Freud'un bilinçdışına yönelik önemli kuramlarından biri, bastırılan güdülerin geri dönme ilkesidir. Freud'a göre başarılı bastırılma durumları dışında, güdüler ya niteliksel bir duygu şeklinde ya da kaygıya dönüşmüş bir biçimde geri dönerler. (Freud, 2016) Derrida, Freud'un bastırılanın geri dönüşü ilkesinden yola çıkarak, tarihsel söylemde bastırılmış şeylerin, kültür, günlük yaşam ve siyasetin her alanında hayaletleri bir biçimde yüzeye çıktığını iddia eder. Bugün kitle kültüründe hâkim olan en yaygın söylemler, genellikle tarihin sonu ile ilişkili

söylemlerdir. Bu söylemlere göre, kapitalizm nihai zaferini elde ederek sol düşüncüyü tarihe gömmüştür. Derrida için ise, bugün komünizmin hayaleti, Marxist teoriler ve komünist bir toplum ihtimaline dair çağrışımları etkileyecek şekilde kapitalist sistemdeki işlemeyen noktaları görünür kılan etkileşimler yaratmaktadır. Derrida bu durumu *hantologie* (musallat-bilim) olarak tanımlar. (Derrida, 2019) *Hantologie*, tıpkı hayaletler gibi, gerçek ile ölküsellüğün sınırlarını aşarak, geçmiş ve gelecek arası tanımsız bir zamansallığa sahiptir. Ontoloji teriminden devşirilerek oluşturulmuş *hantologie*, tıpkı varlık bilimi gibi, varlığı sembolik düzende tanımlanamayan oluşum ve etkileşimlerin izini sürer, onları analiz ederek potansiyellerini değerlendirir. Derrida aynı zamanda, yaşadığımız çağın zamanını “men-teşesinden çıkmış” (*out of joint*) olarak yorumlar. (Derrida, s. 41) Zaman kendini var eden bilinci yitirmiş, teknik bir aksaklık yaşar gibi kendi içinde dolup taşarak, onu oluşturan temellerden yoksun kalmıştır.

Mark Fisher, *Ghosts Of My Life: Writings On Depression, Hauntology and Lost Futures* adlı kitabında, Derrida'nın izinden giderek, zamandaki aksaklık ve *hantologie* olgularını yakın tarihin popüler kültürü üzerinden inceler. Fisher için günümüz popüler kültürü tıkanmış durumdadır. Popüler kültürdeki üretim çağın zamanını tanımlayamıyor, dolayısıyla da sürekli olarak geçmişe yönelerek, eskide kalmış üretimleri yineliyordu. Ayrıca 20. yy modernitesi vaatlerini yerine getirmemiş, geleceğin bilim ve teknolojisine duyulan heyecan ve güven beklenildiği şekilde gerçekleşmemiştir. Fisher bu yüzden kendisinin de sanki 21. yüzyıl hala başlamamış gibi hissettiğini söyler. (Fisher, 2014, s. 18) Bu duruma ek olarak Fisher, 20. yüzyıla ait gelecek tahayyüllerinin hepsinin iptal edildiğini, neoliberalizm temelli tüm refah planlarının çökmesiyle toplumların bir gelecek imgesinden mahrum bırakıldıklarını savunur. Günümüz popüler kültürü iptal edilmiş bu geleceğin kalıntıları üzerinden kendini var etmeye çalışmaktadır. Fisher yine de duruma umutsuz bakılmamasını tavsiye eder. Derrida'nın çıkarımı doğrudur ve geçmişin hayaletleri, şimdinin yerleşik yapısına ait oluşumlara (kitle kültürü, siyaset, yeni medya teknolojileri, moda akımları) musallat olmakta, her fırsatta yüzeye çıkarak kendini belli etmektedir. Ancak tıpkı Boym ve Cassin'in nostaljiyi çift taraflı düşünmeleri gibi, *hantologie* olgusu da iki farklı değerlendirme biçimi arasında duran, ikircikli bir niteliğe sahiptir. *Hantologie* durumları geçmiş ve gelecek arasında bir hissiyat yaratır. Hissedilen şey, ne geçmişin yaşanmışlığına ne de geleceğin tahayyüllerine ait gibidir. Günlük hayatta ve kitle kültüründeki üretimlerde gerçekleşen, çeşitli topluluklar tarafından da hissedilen her türlü *hantologie* mefhumu, “artık değil” (*no longer*) ile “henüz değil” (*not yet*) şeklinde dildeki iki zaman tanımlaması arasında kalırlar. *Hantologie*'nin yarattığı hissiyat budur. (Derrida, 2019) Fisher, bu durumda musallat olan şeyin “henüz değil” diye tanımlanan alandan geldiğini düşünmemiz gerektiğini söyler. (Fisher, 2014, s. 35) Bu şekilde düşünmek bizi geçmişe saplanmış bağıllıktan kurtaracak, gelecek hakkında denenmemiş yöntemler oluşturma konusunda ise ilham yaratacaktır. Kültürel ve politik tıkanma daha da göz önüne çıkarak tartışılacak, kısır döngüye girmiş kültürü eleştirmenin, yeni üretim ve stratejiler geliştirmenin önü açılacaktır.



Resim 9. Windows96, *One Hundred Mornings*, 2018 (Görsel kaynak: <https://windows96.bandcamp.com/album/one-hundred-mornings>)

Vaporwave üretimler kendilerini, Fisher ve Derrida'nın yorumladığı gibi “henüz değil” ile “artık değil” arasında, melez bir zamana öykünen bir estetik ile kurgular. Vaporwave'in nostalji duyduğu zamansal evre, ne geçmişte ne de gelecektedir. Vaporwave daha çok bir duygu durumunu öne sürerek, zamandaki aksaklığı ve öngörüldüğü gibi gerçekleşmemiş modernite anlatılarını teşhir eder. Nostalji duygusunu oyunsu ve yaratıcı bir şekilde kullanır. Geçmişe takıntılı kalmak yerine özlem halinin haz tarafına yoğunlaşarak, yeni üretimler oluşturabileceği, sonuç noktası olmayan bir gezinti ve araştırma halini tercih eder. Son bir örnek vermek gerekirse, Windows96 adlı Vaporwave müzik projesinin yalnızca ismi bile bu fikirleri görünür kılmaktadır. Windows96 ismi, kapitalist sermayenin en büyük kaynaklarından biri olan Bill Gates'in Windows işletim sistemi markasına yönelik bir gönderme içerir. Windows ürününün genellikle her sene çıkan sürümleri arasında Windows96 adında bir sürüm yoktur. Windows96 hiçbir zaman piyasaya sürülmemiş bir ürünün adı, dolayısıyla iptal edilmiş geleceğin göstergesi ve zamansal bütünlüğünü yitirmiş kapitalist gerçeliğin sembolü niteliğindedir. Vaporwave estetiği gibi alt kültür akımları, sosyal medyanın görünen tarafı altında, Derrida ve Fisher'in deyimiyle “hayaletler” gibi varlıklarını sürdürerek, buldukları kültürel uzama tezat üretimler oluştururlar.

Çağdaş Sanatta Düşünsel Nostalji Örnekleri

Bu makalede Vaporwave nostaljisinin takıntılı bir geçmişe dönme hırsı olmadığını, çok daha kapsamlı noktalara işaret ettiğini çeşitli açılardan göstermeye çalıştık. Elde ettiğimiz sonuç şu ki, Svetlana Boym'un düşünsel nostalji tanımı ile Barbara Cassin'in *sehnsucht* nostaljisi Vaporwave'in

nostaljiyi kullanma biçimiyle oldukça yakından örtüşen tanımlamalardır. Dolayısıyla, kısa bir cümleyle özetlemek gerekirse, Vaporwave'deki nostalji yaklaşımı aslında geçmişin geçmişte kaldığını kabullenen bir yaklaşımdır. Özlem duyulan imgeleri, arzu nesnelerini, zamana yenik düşmüş soyut değerler ya da yok olmuş kurum ve olguları yeniden canlandırma-ya çalışmaz. Bunun yerine karşı konulamaz özlemi, benlikte oluşan hayal kırıklığını ve arayış halini sürdürmeye gayret eder. Dolayısıyla nostaljiyi ideolojik bir harekete çevirme, pazarlama ve buradan bir iktidar kurma beklentisi de yoktur. Aksine, kendi beklentilerini norm haline getirmeden, özcü bir bakıştan muaf, araştırmacı, teşhir edici, tatmin olması zor, kurumsal anlatılardansa kişisel hikayelerle yakınlık kuran, her daim kolektif bir zemin arayışında, bakışlarını geçmişe çevirse de aslında şimdiki görmeye çalışan bir geçmiş algısını benimser.

Geçmişin bu yöntemlerle değerlendirilme biçimlerini, bu bölümde çağdaş sanat örnekleri üzerinden inceleyeceğiz. Çünkü çağdaş sanat, geniş bir kültür alanından beslenen, sosyoloji ile yolları sık sık kesişen bir eleştiri alanı olarak, üretim biçimini tamamen çağın dinamik gerçekliklerine göre kurgulamaktadır. Bu bakımdan, belirli olguları Vaporwave gibi bir alt kültür estetik akımı çerçevesinde inceledikten sonra, benzer durumlara çağdaş sanat adı verilen estetiğin daha geniş bir kültür örgütlenmesini teşkil eden taraftan bakmakta fayda var. Bu bölümde incelenecek örnekler, geçmişten kalan çeşitli nesne ve imgeleri genel temsillerinin ötesinde taşıyarak, daha geniş bir tartışmanın parçası haline getirmeye gayret gösteren sanatçıların işleri olacaktır. Ayrıca sanatçıların her biri aktif olarak üretmeye devam eden, hemen hemen aynı yaşlarda olan sanatçılardır ve bu yönden her biri kapitalist gerçekliğin, modernite sonrası zamanın – Derrida'nın deyişiyle "mentşesinden çıkmış zamanın" – tanıklığını yapmaktadırlar. Çağdaş sanat gibi küresel bir kültürel faaliyetle kıyaslanırsa Vaporwave oldukça mikro bir alanı ve tarihi işgal eder gibi görünür. Bu yüzden sanatın mikro ve makro ölçekleri arasında yetişen benzer pratiklerini tespit edebilmek, estetik üzerine olan düşüncelerimizin gidişatını genişletebilir.



Resim 10. Tacita Dean, *Girl Stowaway*, 1994 (Görsel kaynak: <https://carolinekelley.wordpress.com/2009/10/23/girl-stowawaytacita-dean/>)

İngiliz film yapımcısı ve sanatçı Tacita Dean rastlantı eseri eski bir fotoğrafı karşılaştı. Bu fotoğraf 1928 yılında İngiltere'ye gemiyle kaçak yolculuk yapan Jen Jeinnie adlı Avusturyalı genç bir kadının fotoğrafıdır. Kadının kullandığı gemi daha sonra Starehole Körfezi'nde karaya oturmuştur. Dean bulduğu fotoğraftan çok etkilenir ve fotoğraftaki kadının izini sürer. Sanatçının araştırmaları sonucu elde ettiği bulgular ve yaşadığı tesadüflerden edindiği izlenimler ile *Girl Stowaway* adını verdiği arşiv çalışmasını oluşturur. Sanatçının bu süreçte yaşadığı tesadüfler gerçekten ilginçtir; öncelikle sanatçı yola koyulduğunda havaalanında çantası bir başkasının-kiyle karışır ve fotoğraf kaybolur. Böylece fotoğraf Dublin'e kadar gider. Sonra sanatçı araştırmaları sırasında Jen Jeinnie adına benzer adlarla her yerde karşılaşmaya başlar. Gemi kazasını araştırdığı sıralarda ise, konakladığı yerde bir cinayet işlenir. Öldürülen bir kızdır. (Foster, 2017) Tacita Dean bu şekilde, geçmişten kalma bir nesneden yola çıkarak zamanda çizgisel bir rota izlemeden, karmaşık ve döngüsel bir yolculuk oluşturur. Kültürel bir belleğe dahil edilmemiş yaşamlar ile rasyonel düzende değeri olmayan tesadüflerin derlemesini yapar. Dean bu şekilde tarih ile öznenin kuracağı ilişkilerde kurumsal arşivlerin rehberliğini değil, mikro anlatıların ve öznel deneyimlerin, tesadüf sonucu şekillenen yolculukların yol göstericiliğini öne çıkarır. Eski resimlere bakmaktan alınan nostaljik haz çok farklı bir yolculuğa, çoğulcu tarih anlatılarına yönlendirilmiştir.



Resim 11. Leyla Gediz, *Karşılaşma I*, 2017-2018 (Görsel kaynak: <https://www.leylagediz.com/anagram/>)

Nesneler üzerinden kurulan nostalji hissini düşünsel boyutlara çeken başka bir sanatçı da Leyla Gediz'dir. Leyla Gediz, bu yöntemi yabancılara ait, geçmişten kalma nesnelere üzerinden kurduğu gibi geçmişin popüler şarkıları ve çocukluk imgeleri üzerinden de gerçekleştirir. Türkiye'de yaşamış, sonradan ise Lisbon'a taşınmış olan Gediz, Lisbon'da yerleştiği evin balkonunda önceki ev sahiplerinden kalan bir heykelcik bulur. Afrika kültürüne ait yontma bir figürdür bu. Leyla Gediz, eski ev sahiplerinin de tıpkı kendisi gibi ülkelerinden uzaklara taşınmış kişiler olduklarını düşünerek

bu yontma figüre karşı özne bir ilgi duyar. Bu ilgi Gediz'in –çeşitli kişisel sergilerinde – dolaylı yollardan incelediği, farklı yöntemlerle yeniden üzerinden geçtiği bir araştırma, hayal etme ve yoldaşlık kurma hallerine dönüşür. Bulduğu figürden yola çıkarak yağlı boya resimler serisi üretir. Bu seriyeye ait olan *Karşılaşma* adlı resimde bulunduğu heykelticikteki kadın, Photoshop programındaki boş pixellerden oluşan bir fonda durmaktadır. Sanatında sık sık günlük hayatın sıradan ve işlevsel eşyalarını tuvallere aktaran bir sanatçı olarak Leyla Gediz, bu işinde de buluntu bir nesneyi yeni bir düzlemde, farklı bir deneyim altında tekrardan oluşturmaktadır. Gediz, bir süs eşyasını, göçebelik ve köksüzlük bağlamlarında yeniden imgeleştirir. Fondaki boş pixel kareleri birleşerek kolektif bir zemin oluşturan, üzerinden yeni varoluşların türeyebileceği, arkasında durduğu figürün taşıyıcılığı yapan bir zemin olarak kullanılır. Ayrıca Leyla Gediz, bu resmin sergilendiği *Anagram* sergisinde, galeri mekanındaki pencereleri esmer küp şekerlerle donatmıştır. Önceki sergilerinde de küp şeker kullanan sanatçı, misafirlere ikram edilen şeker imgesi üzerinden, misafirlik, ikram ve yabancılarla birlikte yaşama durumlarını irdelemektedir.

Leyla Gediz'in *Parabéns* isimli video sanatı projesinde ise, düşünsel nostalji yoluyla yabancılarla kurulan yakınlığı 1970'lerden ünlü bir şarkıyı kullanılarak gerçekleştirir. Kendisi de siyahi bir göçmen olan Esmeray tarafından seslendirilmiş, 1974 yapımı *Unutama Beni* adlı şarkıdır bu. Videonun fonunda *Unutama Beni* çalarken, görüntüde Esmeray'ın yer aldığı eski fotoğraflar geçmektedir. Ancak Esmeray bulunduğu karelerden kesilerek çıkartılmış, yerini kimi zaman tek renkte zeminlere, kimi zamansa boş pixelere bırakmıştır. Ayrıca videoda dağılıp birleşen küp şekerlerin yanı sıra, aynı Afrika heykeltiği Leyla Gediz'in ellerinde taşınırken ve gezdirilirken de görülür. Buluntu heykelticiklerin Leyla Gediz'in sanatıyla beraber sürdürdüğü yolculuk, sanatçının 2019 yılında açtığı kişisel sergisi *Denizens*'e de uzanmıştır. Bu sefer Leyla Gediz, Lisbon'daki değil, 70'lerde ailesiyle yaşadığı Türkiye'deki evine ait nesnelere odaklanır. Bu nesnelere, Leyla Gediz'in babası tarafından alınmış Afrika figürleridir. Dünyanın başka yerlerinde üretilmiş heykelticikler, sergideki bir çok işin yanı sıra, hem kendi mevcudiyetleri hem de tuvaldeki imgeleriyle yeniden Gediz'in sanatına dahil olmuşlardır. Çocukluğa ait heykelticiklerin 2019 yılında yeniden sergiye dahil edilmesi bir uyanışın simgesidir. Leyla Gediz bu uyanışı, kolonyalizmin etkilerinin aslında çocukluktan itibaren çevremizde görülebilir olduğunun fark edilme hali olarak değerlendirir.

Leyla Gediz yıllar öncesinden kalma eşyaları, şarkıları ve yabancılarla ait unutulmuş, terk edilmiş nesnelere inceler. İlgisini çeken nostaljik etkileşimleri sıradan bir içsel deneyim olarak bırakmaktansa, hislerinin peşine düşerek, kendi öznesi ve yabancı özneler arasında yoldaşlıklar kurmaya yönelir. Bu noktada, seçilen imgelerin siyahi kültürene ait oluşundan ötürü diaspora gerçekliğine de vurgu yapılmaktadır. Leyla Gediz, kendi evden uzak olma deneyimini, başkalarının göçebelik halleriyle ilişkilendirir, zamanlar ve kimlikler arası duygudaşlıklar kurar. Böylece, geçmişe ait nesnelere edinilen nostalji, Gediz'in sanatında ayrımcılığa karşı bir direniş, aidiyetsizliğe karşı bir dayanışmaya dönüşür. Svetlana Boym bu türden bir dayanışmayı diaspora mahremiyeti olarak tanımlar. Yabancılarla ait nesnelere çağrıştırdığı hisler üzerinden kurulan bu ortak mahremiyeti tanımlamak için, Boym'un şu sözlerini alıntılanmakta fayda var;

Diaspora mahremiyeti, dünyanın farklı bölgelerinden iki göçmenin karşılıklı çekiciliği olarak ya da yabancı bir evin güvenilmez sıcaklık hissi olarak görülebilir. İnsanın yabancılaşmayla yaşamayı öğrenip çevresindeki dünyayla ve insan elinin dokunuşunun tuhaflığıyla barınması gibi, bir sürpriz, mahrem bir tanıma ıstırabı, dışarıdaki günlük yaşamın alışıldık yadırgatıcılığının ortasında arka kapıdan süzülen bir umut çıkagelir. (Boym, s. 361)



Resim 12. Gülçin Aksoy, *Berber ve Solo Şarkılar*, 2014 (Görsel kaynak: <https://vimeo.com/93013032>)

Son bir örnek olarak, sanatçı ve akademisyen Gülçin Aksoy'un, sanatçı Gökçe Erhan ile birlikte gerçekleştirdiği *Berber ve Solo Şarkılar* adlı performansı gösterilebilir. Çocukluk hatıralarının, yeniden düşünülerek, farklı bir içerikte toparlanması ve canlandırılmasıyla oluşturulmuş bu proje, bireysel hafızanın politik alana çekilmesine dair başarılı bir örnektir. Gülçin Aksoy'un bu projesine geçmişinden hatırladığı televizyonların Türk Sanat Müziği koroları ilham olmuştur. Bu korolar yayımlandıkları dönem ailelerin hep birlikte izlediği, akşam vakitlerinde devlet televizyonları tarafından yayınlanan korolardır. Aksoy, korolara ait hatırladıklarını performans aracılığıyla yeniden canlandırarak, ulus bilincinin inşası ve ataerkillik konularının merkezine çeker. Performans sırasında üzerinde gül desenleri olan *kitsch* bir duvar kağıdı önünde, yüzleri beyaza boyanmış bir koro durmaktadır. Erkeklerden oluşan koroya en önde yalnızca tek bir kadın (Gökçe Erhan) eşlik etmektedir. Bu durum geleneksel korolarda önde kadın, arkada erkek sanatçıların yerleştirilmesi durumuna eleştirel bir vurguyla dikkat çeker. Koro bu proje için Gökçe Erhan'ın özel olarak bestelediği şarkıları seslendirir. Bu esnada Gülçin Aksoy önlerinde bir koltuğa oturmuş, portakal soyarak sert bakışlarla onları izlemektedir. Şarkılar boyunca soyulan portakalların kabukları Aksoy'un koltuğu yanında bir sehpa üzerine, duvardaki gül desenlerini andırarak şekilde dizilir. Aksoy, burada televizyon karşısında yerini almış, bulunduğu pozisyonu besleyen ve süsleyen, hem baba hem anne olarak orta sınıf aile olgusunu tek başına canlandırmaktadır. Böylece, çocukluk hatıraları ve eski televizyon yayınlarından duyulan nostalji bambaşka boyutlarda ele alınmış, adeta kendi kendine karşı bir pozisyona yerleştirilmiş olur. Gülçin Aksoy'un sanatında anılar yeni varyasyonlar yaratılarak canlandırılır, somutlaştırılır ve analiz edilebilir hale gelir. Kendilerini meydana getirmiş sosyolojik kodlar yüzeye çıkarılarak, incelenmeye açık bir form oluştururlar.

Makalenin bu bölümünde incelenmiş üç sanatçı da nostaljiyi herhangi bir iktidar ya da sömürü unsuruna dönüşmesine izin vermeden, özne biçimleriyle kullanmışlardır. Bu konuyu çeşitli şekillerde değerlendiren sayısız sanatçı ve iş örneği olsa da, makalenin konusundan çok da uzaklaşmamak adına burada sadece üç sanatçı üzerinden kısa bir tablo oluşturulmuştur. Tacita Dean eski fotoğraflara bakmaktan alınan hazdan hareket ederek, nostaljiyi tarihte adı geçmeyenleri görünür kılan, mikro anlatıları da tarih yazımına dahil eden bir potansiyel güç olarak kullanmıştır. Leyla Gediz ise diaspora imgeleri üzerinden giderek, göçebeleri, evinden edilmişleri ve azınlıkları yakınlaştıran, ayrımcı politikalara karşı direnen ortak bir dil geliştirmiştir. Gülçin Aksoy ise geçmişin tiyatral bir canlandırmasını yaparak, kolektif nostaljiyi içerdiği kültürel kodlar bakımından tartışmaya açmıştır. Tüm bu gayretler, Vaporwave'in nostaljiye bakışına benzeyen, arayışı ve deneyimselliği, kolektif bir alan arayışını betimleyen ortak nostalji değerlendirmelerinin sonuçlarıdır.

Sonuç

Bugün, internet kullanıcılarına yaratıcı olabilecekleri ve üretimlerini paylaşarak çeşitli ifade yollarını geliştirebilecekleri bir serbestlik alanı sunmaktadır. Böyle bir alanda çeşitli gruplaşmaların, ortak fikirler ve amaçlar için bir araya gelişlerin oluşması, mikro topluluklar ve alt kültür hareketleri türemesi de çok normaldir. Vaporwave işte böyle bir alt kültürün üretimi olarak ortaya çıkmış, ilk önce çeşitli forum ve bloglarda paylaşılarak büyümüş, sonradan kitle kültüründe müzikal ve görsel olarak kabul görmüş bir estetik türü haline gelmiştir. Hala birçok insan tarafından üretilerek kendi halinde bir akım olarak melankolinin, nereye ait olduğu bilinmeyen bir öğe ve arzunun ifadesi olarak kullanılmaya devam edilmektedir.

Hannah Arendt için, özne kimliğini yönlendiren kuvvetleri dönüştüremiyorsa, onlar üzerinde söz söyleme ve etkileşimde bulunma hak veya kapasitesine sahip değilse, kimlik esarete dönüşmektedir. Öznenin dili ezber kalıpların tekrar edildiği bir monolog halini alır, toplumsal iletişim ortadan kalkar ve böylece yaşam denilen olgu kendini tam olarak gerçekleştiremez. Bu noktada arzulamak tek yönlü bir tüketime, geçmiş bilinci saplantılı bir ruh haline, kültür ise propagandaya dönüşür. İletişim ve anlamın kaybolduğu böyle bir zamanda, yaşam da aslında kaybolmaktadır. (Arendt, 2018) Geçmiş ve kültür ile olan ilişkimizi temsilci okumalardan uzaklaştırıp, özne deneyimlere yönelen her etki, her estetik pratik, her kolektif arayış oldukça değerlidir ve kendi içinde önem taşır. Bu etkiler arasında sanat şüphesiz büyük yer tutar.

Bu makalede Vaporwave'in henüz genç sayılabilecek tarihi araştırılmış, görsel ve işitsel sanatlar arasındaki biricik yeri özetlenmiştir. Araştırmalar Vaporwave'in özellikle nostaljik tarafı üzerine yoğunlaşmıştır. Nostalji olgusu kendi tekilliğiyle mercek altına alınarak, özneleşme ve enformasyon çağında metalaşma süreçleri bağlantısında değerlendirilmiş, melankoli ve özlem duygusunun estetik alanında nasıl eleştirel ve direnişçi biçimlerde yeniden dönüşüme geçebildiği gösterilmiştir. Tüm veriler ışığında artık rahatça söylenebilir ki, Vaporwave izleyicisi ve dinleyicisiyle olan

iletişimini nostaljinin bütünleştirici duygu yoğunluğu üzerinden kurmakta ve yeni bir kolektif zemin arayışını kutsamaktadır.

Vaporwave geçmişi değiştirmekte, olduğundan farklı göstermektedir. Bu zaten – Cassin ve Boym gibi düşünürlerin de tanımladıkları gibi – hasretin direnişe evrildiği özel bir süreçtir. Düşünsel nostalji ve *sehnsucht* nostaljisinin geçmişi oyunlaştırması, bitmeyen bir arayışı, eleştirel ve olumlayıcı gelecek tahayyüllerine dönüştürmesidir. Önceki bölümde örneklandırılmış çağdaş sanatçıların işlerindeki arayışlar gibi, kolektif bir ruhla kendilerini var eden anonim Vaporwave kolajları ve şarkıları da aynı arayışı fısıldar. Geçmiş baştan kurgulamak bir nevi özneyi yapılandırmış olan tüm süreçleri sorgulamak ve iflah etmektir. Öyleyse, Vaporwave estetiği geçmişe dönme arzusunun değil, geçmişten yola çıkarak şimdiye ve geleceğe yönelik yeni tüketim ve yaşam biçimleri geliştirme arayışının somutlaşmış halidir. Bu yaşam tahayyüllerinin büyük olasılıkla alışılmış, kapitalist üretim biçimlerinin ortaya koyduğu deneyimlerden farklı olması arzulanmaktadır. En azından Vaporwave estetiği, ortaya koyduğu estetik algıda böyle bir beklentiye dikkat çekmektedir. Bunun ötesinde daima nostalji mefhumunu sorunsallaştırma biçimiyle ilerlemeci düşüncenin karşısında yer alır. Vaporwave estetikte geçmiş deneyimler tarih karşısında silinmemekte, Derrida'nın deyimiyle hayaletlere dönüşerek onları tarihin ötesine fırlatan kuvvetlere musallat olmaktadır. Geçmişte kalana yönelik arzu her zaman bir hayalet gibi geri gelip, kendi temsil edilemez mevcudiyetiyle günümüze ekmelelenecek, yerleşik ideolojilerin ön göremediği biçimlerde, alternatif gelecek düşlerine ilham kaynağı olacaktır. Vaporwave'in peşinden koştuğu kolektif zemin arayışı işte budur. Denenmemiş, planlanmamış, herkes için ortak bir gelecek tasarısı.

*Kadir KAYSERİLİOĞLU

E-Posta: kkayserilioglu@gmail.com

Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı, Sanatta Yeterlik Öğrencisi

Kaynaklar

- Arendt, H. (2018). Konuşma Ve Eylemde Failin İşa Olması. Editör: Bora, T. içinde, *İnsanlık Durumu* (s. 259). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Boym, S. (2009). *Nostaljinin Geleceği*. İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Cassin, B. (2018). *Nostalji: İnsan Ne Zaman Evindedir? Odysseus, Aeneas, Arendt*. İstanbul: Kolektif Kitap.
- Castanet, H. (2017). *Lacan'ı Anlamak*. İstanbul: Encore Yayınları.
- Derrida, J. (2019). *Marx'ın Hayaletleri Borç Durumu, Yas Çalışması ve Yeni Enternasyonal*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Fisher, M. (2010). *Kapitalist Gerçeklik Başka Alternatif Yok Mu?* İstanbul: Habitus Yayıncılık.
- Fisher, M. (2014). *Ghosts Of My Life: Writings On Depression, Hauntology and Lost Futures*. Hampshire: Zero Books.
- Foster, H. (2017). *Yeni Kötü Günler: Sanat, Eleştiri, Acil Durum*. İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
- Freud, S. (2015). *Yas ve Melankoli*. İstanbul: Telos Yayınevi.
- Freud, S. (2016). *Bastırma ve Bastırılanın Geri Dönüşü*. İstanbul: Telos Yayınevi.
- Genel Yayın Yönetmeni: Sancı, İ. (2011). *Andy Warhol Felsefesi*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Glitsos, L. (2017). Vaporwave, or music optimised for abandoned malls. *Cambridge University Press*, Cambridge.
- Hamilton, R. (2013). Richard Hamilton – En Güzel Sanat İçin Pop'u Deneyin. Antmen, A. içinde, *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar* (s. 165). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Han, B. (2017). *Şeffaflık Toplumu*. İstanbul: Metis Yayınları.

- Han, B. (2019). *Zamanın Kokusu Bulunma Sanatı Üzerine Felsefi Bir Deneme*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Marazzi, C. (2017). *Sermaye ve Duygular Çorapların Yeri*. İstanbul: Otonom Yayıncılık.
- Nowak, R., Whelan, A. (2018). "Vaporwave Is (Not) a Critique of Capitalism": Genre Work in An Online Music Scene. *Open Cultural Studies*, 451–462.
- Ritzer, G. (2017). *Toplumun McDonalddlaştırılması: Çağdaş Toplum Yaşamının Değişen Karakteri Üzerine Bir İnceleme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Somay, B. (2015). *Bir Şeyler Eksik*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Tanner, G. (2016). *Babbling Corpse Vaporwave and the Commodification of Ghosts*. Hampshire: Zero Books.
- Uslu, D. (2016). *Interactive Music Wunderkammer*. Ankara: İhsan Doğramacı Bilkent University.