

**GLITCH SANATI VE RESİM SANATINDA GLITCH TEKNİĞİNİN ETKİLERİ
ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA**

H. Yeşim ÖZYURTÇU

**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
PLASTİK SANATLAR ANABİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ**

TEZ DANIŞMANI

Prof. Dr. M. Turan AKSOY

YEDİTEPE ÜNİVERSİTESİ

ŞUBAT, 2020

ONAY SAYFASI

Sosyal Bilimler Enstitüsü Onayı



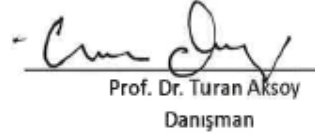
Prof. Dr. M. Fazıl GÜLER
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

Bu tezin Yüksek Lisans için gereken tüm şartları sağladığını tasdik ederim.



Prof. Gülveli Kaya
Anabilim Dalı Başkanı

Okuduğumuz ve savunmasını dinlediğimiz bu tezin Yüksek Lisans derecesi için gereken tüm kapsam ve kalite şartlarını sağladığını beyan ederiz.



Prof. Dr. Turan Aksoy
Danışman

Jüri Üyeleri

Prof. Dr. Turan Aksoy, Sanat Fakültesi Dekanı, ARUCAD



Dr. Hakan Özer, Plastik Sanatlar ve Resim Bölümü- Başkan
Yardımcısı, Yeditepe Üniversitesi



Dr. Muammer Bozkurt, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Fotoğraf ve
Video Ana Sanat Dalı Başkanı, Yıldız Teknik Üniversitesi



İNTİHAL

Yüksek lisans tezi olarak sunduğum bu çalışmayı, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yol ve yardıma başvurmaksızın yazdığımı, yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu ve bu eserleri her kullanımında alıntı yaparak yararlandığımı belirtir; bunu onurumla doğrularım.

Enstitü tarafından belli bir zamana bağlı olmaksızın, tezimle ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara katlanacağımı bildiririm.

20/02/2020

Yeşim Özyurtçu

Y ÖZYURTÇU

ÖZET

Sanatta bazı dönemlerde, dada gibi çeşitli sanat akımları tarafından kabul gören ve bir araç olarak kullanılan biçimde bozukluk ya da başka bir deyişle deformasyon teknolojinin ilerlemesi ile farklı şekillerde, dijital sanat gibi sanat alanlarında var olmaya devam etmiştir. Teknolojinin ve sanatta deformasyonun beraber kullanılmasının net görüldüğü alanlardan biri de glitch sanatıdır. Glitch sanatı kendi başına bir sanat olarak var olmakla beraber resim sanatı gibi başka sanat dallarını da etkileyen bir sanat alanıdır. Bir eser metni niteliğinde olan bu çalışma beş bölümden oluşmaktadır. Giriş bölümünde çalışmanın amacına değinilmiştir. Çalışmanın amacı glitch sanatını anlamak ve glitch sanatının resim sanatına etkisini araştırmaktır. İkinci ve üçüncü bölümlerde literatür taraması metoduyla elde edilen veriler ile sanatta deformasyonun önemi ve gelişimi incelenmiş ve teknolojinin sanatta yapı bozukluğuna olan etkisi araştırılmıştır. Araştırmanın dördüncü bölümünde glitch sanatının resim sanatına olan etkisi, glitch sanatını resim sanatında medyum olarak kullanan sanatçılar ile bu sanatçıların eserleri incelenerek değerlendirilmiş ve yazarın resim çalışmalarını glitch sanatı ile nasıl ilişkilendirdiğinden bahsedilmiş, beşinci ve son bölümde ise sonuçlar ve öneriler açıklanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Glitch, Glitch Sanatı, Sanatta Deformasyon

ABSTRACT

In some periods of art, the distortion or deformation of the form is accepted by various art movements such as dada as a medium. With the advancement of technology, previously accepted distortion method has continued to appear in other art forms such as digital art. As a branch of digital art, glitch art is one of the fields where technology and distortion can be seen together. Even though glitch art exists as an art field on its own, it also influences other art fields as painting. As a literature review, this dissertation consists of five chapters. The aim of the study, which is to understand the glitch art and to investigate the glitch effects on paintings, is explained in the introduction part. In the second and third parts, the importance and development of deformation and distortion in art and the effects of technology art are examined with the data obtained by qualitative research methods. In the fourth part of the study, the effect of glitch art on painting is investigated by examining the works of artists and who use glitch as a medium on their paintings. How author associated her works with glitch art is discussed in the fifth part. Finally in the last part, results and suggestions are explained.

Key Words: Glitch, Glitch Art, Deformation in Art



Sevgili Babam'a

TEŞEKKÜR

Bu Yüksek Lisans Tez çalışması sürecinde bilgi ve tecrübesini esirgemeyen tez danışmanım Prof. Dr. Turan Aksoy, tez konumu seçmemde yardımcı olarak, yönlendirerek, eğiterek, motive ederek, büyük bir özveri ile her adımda yanımda oldu. Kendisine sonsuz teşekkürler.

Yeditepe Üniversitesi, Plastik Sanatlar Yüksek Lisans Bölümü'nde eğitime başladığım ilk günden itibaren destekleyen ve yanımda olan eşim Enis ve kızım İrem'e, sabırlarından ve bana güvenmelerinden ötürü teşekkür ederim.

Yeşim Özyurtçu

Şubat 2020

İÇİNDEKİLER

Onay.....	i
İntihal.....	ii
Özet.....	iii
Abstract.....	iv
İthaf Sayfası.....	v
Teşekkür Sayfası.....	vi
İçindekiler.....	vii
Görseller Listesi.....	x
Tablolar Listesi.....	xiv
1. GİRİŞ.....	1
1.1 Problem.....	3
1.2 Amaç.....	5
1.3 Önem.....	5
1.4 Sınırlılıklar.....	6
1.5 Tanımlar.....	6
2. SANATTA YAPI BOZMA VE TEKNOLOJİ.....	10
2.1 Sanatta Yapı Bozma Sorunu.....	10
2.1.1 Sanatta Yapı Bozma Sorununa Tarihsel Bakış.....	10
2.1.2 Biçim Bozma Türleri ve Nedenleri.....	20
2.2 Sanat ve Teknoloji.....	29
2.2.1 Sanat ve Teknolojinin İlişkilendirilmesi.....	29
2.2.2 Sanatta Yapı Bozma ve Teknoloji.....	37
3. DİJİTAL TEKNOLOJİNİN SANATA YANSIMALARI VE ‘GLITCH ART’....	44
3.1 Dijital Sanat ve ‘Glitch Art’.....	44

3.1.1 Dijital Sanat Hakkında.....	44
3.1.2 Hatanın Estetiği: Glitch Art.....	46
3.2 ‘Glitch Art’ Metotları.....	56
3.3 ‘Glitch’ Türleri.....	62
3.4 Farklı Alanlarda ‘Glitch’ Uygulamaları.....	71
3.4.1 Video.....	74
3.4.2 Fotoğraf.....	76
3.4.3 Heykel/Enstalasyon.....	81
3.4.4 Müzik.....	87
3.4.5 Diğer.....	89
4. ‘GLITCH ART’ VE RESİM SANATI.....	95
4.1 ‘Glitch Art’ın Resim Sanatına Olan Etkisi.....	95
4.2 ‘Glitch Art’i Resim Sanatına Yansıtan Sanatçılar.....	96
4.2.1 Christopher Wool.....	96
4.2.2 Gerhard Richter.....	98
4.2.3 Canan Tolon.....	100
4.2.4 Andy Denzler.....	105
4.2.5 Sigmar Polke.....	112
4.2.6 Ansen Atila.....	115
4.2.7 Chase Archer.....	118
4.2.8 Pınar Dupre.....	124
4.3 Tez Konusu Resimlerin ‘Glitch Art’ ile İlişkilendirilmesi.....	128
5. SONUÇLAR ve ÖNERİLER.....	138
KAYNAKÇA.....	140
CV.....	159

EK A.....	160
EK B.....	161
EK C.....	162



GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1.1	Atina Okulu	1
Görsel 1.2	Şişe ve Balıklar	2
Görsel 2.1	Medea	12
Görsel 2.2	Medea	12
Görsel 2.3	Pietà	13
Görsel 2.4	Dış Bükey Aynada Kendi Portresi	14
Görsel 2.5	Aziz John'un İmgelemi	16
Görsel 2.6	Elçiler	17
Görsel 2.7	Kar Fırtınası	19
Görsel 2.8	Çılgılık	21
Görsel 2.9	Kırmızı Stüdyo	23
Görsel 2.10	Gitarlı Kadın	24
Görsel 2.11	Bambu Sandalyeli Natürmort	25
Görsel 2.12	Boşlukta Devamlılığın Eşsiz Biçimi	26
Görsel 2.13	İskambil Kağıdı	28
Görsel 2.14	Hareketli At	30
Görsel 2.15	Çeşme	31
Görsel 2.16	Su Isıtıcı	32
Görsel 2.17	Cybernectic Serendipity	34
Görsel 2.18	The Legible City	35
Görsel 2.19	Başsız Kadın veya Göbek Dansı	36
Görsel 2.20	Şemsiyeli Kadın	38
Görsel 2.21	Masa	39

Görsel 2.22	Adsız	41
Görsel 2.23	Adsız	42
Görsel 2.24	Bipolar Fractal	43
Görsel 3.1	Oscillion 40	45
Görsel 3.2	Glitch Uyarısı Yel Değirmeni	47
Görsel 3.3	Yazılım Glitchi Uyarısı	48
Görsel 3.4	Yazılım Glitchi Uyarısı	48
Görsel 3.5	.htm Glitch	49
Görsel 3.6	Fotoğraf Örneği	51
Görsel 3.7	Magnet TV	52
Görsel 3.8	Glitch Studies Manifesto	55
Görsel 3.9	Orijinal Görsel Örneği	60
Görsel 3.10	Databending Görsel Örneği	60
Görsel 3.11	Piksel Sanatı Örneği	60
Görsel 3.12	Piksel Sorting Örneği	61
Görsel 3.13	Glitch Örneği	63
Görsel 3.14	Glitch Örneği	64
Görsel 3.15	Glitch Fotoğraf Örneği	65
Görsel 3.16	Glitch Fotoğraf Örneği	66
Görsel 3.17	Soyut Glitch Örneği	69
Görsel 3.18	Somut Glitch Örneği	69
Görsel 3.19	Digital TV Dinner	72
Görsel 3.20	Agah Ağaç	73
Görsel 3.21	Aynanın Dışında	73
Görsel 3.22	Glitchbooth	74

Görsel 3.23	The Indivisible	75
Görsel 3.24	Rayograf Örneği	76
Görsel 3.25	Solarizasyon Örneği	77
Görsel 3.26	Marianne Teyze	78
Görsel 3.27	Glitch Photo II	79
Görsel 3.28	HFW3___fbx_databending Serisi	80
Görsel 3.29	Pinokyo'nun Baş Parmağı	82
Görsel 3.30	Üç Boyutlu Yazıcı Çıktısı	82
Görsel 3.31	Glitch Heykel Örneği	83
Görsel 3.32	Glitch Heykel Örneği	84
Görsel 3.33	Carbon Copy	85
Görsel 3.34	Glitch Heykel Örneği	86
Görsel 3.35	Glitch Tekstil Örneği	90
Görsel 3.36	Glitch Tekstil Örneği	91
Görsel 3.37	Glitch Tekstil Örneği	92
Görsel 3.38	Glitch Mobilya Örneği	93
Görsel 3.39	Glitch Desenli İskambil Kâğıdı	94
Görsel 4.1	Adsız	97
Görsel 4.2	Adsız	98
Görsel 4.3	Eylül	99
Görsel 4.4	Körü Körüne II	101
Görsel 4.5	Glitch XVIII	102
Görsel 4.6	Glitch XI	103
Görsel 4.7	Glitch VI	104
Görsel 4.8	Kahverengi Deri Koltukta Kız	106

Görsel 4.9	Unutulmuş Saray	108
Görsel 4.10	Vreneli vom Guggisberg	109
Görsel 4.11	Uzun Beyaz Koltukta Kadın	110
Görsel 4.12	Osaka 6	111
Görsel 4.13	Basım Hatası	113
Görsel 4.14	Semender Taşı	114
Görsel 4.15	Ötenazi	116
Görsel 4.16	Diktatörün Terzisi	117
Görsel 4.17	Adsız	119
Görsel 4.18	Adsız	120
Görsel 4.19	Adsız	122
Görsel 4.20	Adsız	123
Görsel 4.21	Adsız	124
Görsel 4.22	Adsız	125
Görsel 4.23	Adsız	127
Görsel 4.24	Adsız	129
Görsel 4.25	Adsız	131
Görsel 4.26	Adsız	132
Görsel 4.27	Adsız	133
Görsel 4.28	Adsız	134
Görsel 4.29	Adsız	135
Görsel 4.30	Adsız	136
Görsel 4.31	Adsız	136
Görsel 4.32	Adsız	137

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 3.1	62
Tablo 3.2	70



1. GİRİŞ

Glitch sanatı, sanatta biçim bozma, teknoloji ve kullanıcı alışkanlığı ve beğeniyle ilgili bir konudur. Tarih boyunca sanat akımları incelendiğinde, sanatın bir çok değişikliğe maruz kaldığı görülmektedir. Sanat sürekli bir değişim içindedir, canlıdır. Teknikler ve konular her akımda farklılık göstermektedir. Örneğin, 1500'lerde, sanatın altın çağı olarak bilinen Rönesans döneminde, bazı ressam ve heykeltıraşlar konularını Antik Yunan'dan seçerken, eserlerinde mükemmeli yakalamaya çalışmışlardır (bakınız Görsel 1.1) (Richman-Abdou, 2017). Öte yandan, 20. yüzyılın başında, Braque ve Picasso'nun öncülüğünü yaptığı Kübizm akımında, resim sanatında sanatçılar gerçek figürlerden uzaklaşmakla kalmamış, konularını kübik form şekiller kullanarak ele almışlardır (bakınız Görsel 1.2) (Richman-Abdou, 2018).



Görsel 1.1 Atina Okulu (Rafaello, 1509-1511)



Görsel 1.2 Şişe ve Balıklar (Braque, 1910 - 1912).

Özellikle endüstri devriminden sonra, hem değişen toplumların hem de, ilerlemesi ivme kazanan teknolojinin ve beraberinde getirdiği makineleşmenin, sanat akımlarındaki bu değişimi hızlandırdığı ve geliştirdiği söylenebilir. Bugün birbirinden farklı gözükten teknoloji ve sanat alanları, aslında birbiriyle etkileşim içinde olan iki alandır. Tarih boyunca teknoloji, sanatçılara kendilerini ifade etmek için yeni yöntemler sunmakla kalmamış, aynı zamanda sanat eserlerinin içerik ve biçimlerinde yapılan değişikliklere araç olmuştur (Gever, 2012).

Teknolojinin sanata olan etkisi bir çok yönden incelenebilir. Biçim ve içerik açısından özgürlük kazanan sanatçılar, teknolojiden hem faydalanarak hem de etkilenecek, sanattaki biçim değişikliklerini bir adım öteye taşımışlardır. Teknolojinin

analogdan dijitale geçmesi yani sayısallaşması ise sanat dünyasında başka bir dönem yaratmıştır. Sürekli yenilik arayışında olan sanatçı, dijital teknolojinin sunduğu imkanlardan yararlanmaktan kaçınmamıştır. Bu, yeni olanaklar yaratmış ve bu sayede yeni sanat dalları ortaya çıkmıştır. Bunlardan bazıları; internet sanatı, yazılım sanatı ve glitch sanatıdır.

Teknoloji sanat alanında çok önemli bir etkiye sahiptir. Sanat kendi içinde sürekli bir değişim içinde olduğu gibi, teknoloji ve toplumla olan bağlantısından dolayı, teknolojinin geçirdiği ileri dönük değişimden de etkilenmektedir. Bu çalışmanın konusu, dijital teknoloji ile birlikte ortaya çıkan glitch sanatı yani dijital ve analog hataların sanata dönüştürülmesi ve glitchin resim sanatına olan etkisidir. Çalışmanın bu bölümünde araştırmanın problemine, amacına, önemine, varsayımlara ve çalışmaya özgü sınırlılıklara değinilecektir.

1.1 Problem

21. yüzyıla gelindiğinde, eski zamanlar da olduğu gibi dönemsel birkaç sanat akımından söz etmek pek mümkün değildir. Aksine, bugün her sanatçı kendi akımını oluşturabilmekte, dilediği konu hakkında çalışabilmekte ve hatta birkaç yöntemi birleştirmekte özgürdür. Sanat ve sanatçı zaman içinde evrilmiştir, sanatçının iradesi önem kazanmıştır. Sanatçının sanat anlayışı günümüzde tamamen öznelidir. Sanatçı başkaları tarafından koyulmuş sınırlara ya da kurallara bağlı kalmak zorunda değildir, kendi yönetimini yaratabilir, kendi konusunu çalışabilir (Türker, 2011). Bunun en önemli sebeplerinden biri ise sanatın ilerleyen bilim ve teknoloji ile iç içe olmasıdır. İlerleyen teknoloji ve bilim önce toplumlarda değişimlere sebep olarak sanatçıya

sınırsız imkanlar sunmuştur. İmkânların çokluğu ise sınırların ve kuralların yıkılmasını mümkün kılmıştır (Kurtuluş, 1996).

Teknoloji ve bilimin ilerlemesi ile sanatçı, hem kendini farklı şekillerde ifade etmek için hem de daha çok insana ulaşabilmek için yeni araçlara yönelmiştir. Bu çalışmada, dijital teknolojinin bir araç olarak kullanıldığı bir sanat dalı olan glitch sanatı ve glitchin geleneksel resim sanatı üzerindeki etkisine yer verilecektir.

Bir çeşit biçim bozma sanatı olan, glitch sanatı kendi başına bir sanat dalıdır ve bunun yanı sıra, glitch tekniği başka sanat dallarında da kullanılmaktadır. Glitch tekniğinin kullanıldığı bazı sanat dalları; resim sanatı, fotoğraf ve video sanatı, müzik ve heykeldir.

Dijital hataların ve biçim bozukluklarının tesadüfen ya da bilinçli olarak oluşması sonucunda, estetik bir anlayışla kullanılmasıyla ortaya çıkmış olan glitch tekniği, ve çağdaş sanatın bir çeşidi olarak var olan glitch sanatı, teknolojinin geleneksel olarak adlandırabileceğimiz sanat dallarına kattığı yeni bir boyut olarak değerlendirilebilir. Bu araştırmada, dijital sanatlardan glitch sanatı ve glitch tekniğinin resim sanatına yansımaları incelenecektir. Glitch sanatının ne olduğu, nasıl ortaya çıktığı, glitch tekniğinin hangi sanat dallarında nasıl kullanıldığı, hangi sanatçılar tarafından tercih edildiği, resim sanatına olan etkileri bu çalışmanın problemini oluşturmaktadır.

1.2 Amaç

Bu çalışmada genel olarak amaçlanan, bir sanat çeşidi olan glitch sanatının incelenerek glitch tekniğinin resim sanatındaki etkisinin ortaya konmasıdır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

- Glitch sanatı ve glitch tekniği sanat dünyasına nasıl girmiştir ve bugünkü yeri nedir?
- Glitch'in türleri nelerdir?
- Glitch sanatı hangi sanat dallarını nasıl etkilemiştir?
- Hangi sanatçılar glitch tekniğini eserlerinde nasıl kullanmıştır?
- Glitch tekniğinin resim sanatına olan etkileri nelerdir?
- Yazarın resimleri glitch sanatı ile nasıl ilişkilendirilebilir?

1.3 Önem

Teknoloji ve bilimin sanata olan katkısını bugün göz ardı etmek imkânsızdır. Bugün bütün sanat dallarında, sanatın toplumla olan ilişkisinden dolayı, teknolojinin izlerini görmek mümkündür. Resim sanatının tarihsel gelişimine bakıldığında, özellikle sanayi devriminden sonra teknolojinin etkileri net bir şekilde görülmektedir.

Teknolojinin, spesifik olarak glitch sanatı ve glitch tekniğinin resim sanatı üzerine olan etkileri hakkında araştırmalar oldukça sınırlıdır. Bugün toplumda teknolojinin ve sanatın yerinin önemi göz önüne alındığında, bu iki konunun birbiri üzerindeki etkileşimleri hakkında daha çok kaynağa gereksinim duyulmaktadır. Bu sebeple, tarama modeli ile elde edilen veriler ile, 'Glitch Sanatı ve Resim Sanatında

Glitch Tekniğinin Etkileri’ üzerine yapılan bu çalışmanın, konu üzerine yapılmış olan araştırmalara katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Bunun yanı sıra, bir eser metni niteliğinde olan bu çalışma yazarın resimlerini, diğer araştırmalar doğrultusunda konumlandırmak açısından da önemlidir. Çalışmanın sonunda yazarın eserleri, diğer araştırmalarla bağlantılı olarak açıklanacak ve bir resim sergisi ile desteklenecektir.

1.4 Sınırlılıklar

- Bu araştırma yüksek lisans tezi çalışması için yapıldığından, yapıldığı zaman dilimiyle sınırlı tutulmuştur.
- Bu araştırma glitch sanatı adı altında yapılmış çalışmalar, ve ‘glitch’ tekniği kullanılarak üretilmiş sanat eserleri ile sınırlıdır.
- Bu çalışma, araştırmanın içinde ismi geçen sanatçıların görüşleri ve uygulamalarıyla sınırlıdır.

1.5 Tanımlar ve Kısaltmalar

Rönesans Dönemi: 14. ve 16. yüzyıllar arasında Avrupa’da yaşanan döneme verilen isim (Coşkun, 2012)

Glitch: Arıza, kusur, bozukluk (“Cambridge Dictionary”)

Glitch Sanatı: Dijital verileri veya elektronik aletleri bozarak oluşan dijital veya analog hataları kullanarak üretilen sanata verilen isim (Roy, 2014)

Romantizm: Duyguların yoğun olarak yaşandığı ve sanat eserlerine aktarıldığı, klasisizme tepki olarak doğmuş olan akım (Aksakal, 2018).

Maniyerizm: Rönesans döneminin kurallarına tepki olarak doğmuştur. İnsan anatomisinin bilinçli olarak bozulması ve formlarda uzaman maniyerizm dönemine örnek olarak gösterilebilir (Erciş, 2015).

Empresyonizm: Doğanın sanatçının içinde uyandırdığı duyguları sanat ürününe dönüştürdüğü dönemdir. Zaman unsuru resimlerde önem kazanmıştır (Ayaydın, 2015).

Ekspresyonizm: Doğa bu dönemde ikinci plana düşmüştür. Bu dönemde sanatçı kendi duygularını savunmak için sanat yolunu seçmiştir (Süzen, 2018a). Biçim bozmanın ve deformasyonun bir araç olarak kullanıldığı sanat akımıdır.

Fovizm: Diğer ismi yırtıcılık olan bu akımda sanatçı gelenek ve kurallara karşı gelirken, doğrudan ve sert bir şekilde renk kullanarak, sanatta biçim bozmaya yönelmektedir (Süzen, 2018a).

Kübizm: Geometrik şekillerin önem kazandığı, üçüncü boyuta dördüncü boyut eklemek istercesine zamansallığı resme aktaran akım (Süzen, 2018a).

Fütürizm: Gelecekçilik olarak bilinen fütüristlerin makineleşmeye ve hıza olan hayranlıkları ürettikleri sanat ürünlerinde biçimsizlik olarak ortaya çıkmıştır, Hareket halindeki nesnelerin birer sanat ürününe dönüştürülmeleri, yani zamanı tasvir etmeleri sanat ürününde deformasyona sebebiyet vermiştir (Süzen, 2018a).

Konstrüktivizm: Sanatın bir taklit değil, kendi başına bir gerçek olduğunu kabul eden akımdır. Sanat ürünlerinde teknik konuları ele alan sanatçılar, hareket ve zamanın birbirinden ayrılmasının mümkün olmadığını düşündüğünden, sanatlarında zamansallığa da yer vermişlerdir (Zeybek, 2017).

D Grubu: 1933'te Zeki Faik İzer, Nurullah Berk, Elif Naci, Cemal Tollu, Abidin Dino ve Zühtü Müridoğlu tarafından kurulmuş olan sanat topluluğudur (Milliyet Sanat, 2012).

Dadaizm: Sürrealizme göre daha yıkıcı bir üslup benimsemiş olarak dadaizm akımı, 1. Dünya Savaşı sırasında dünyada yaşanan buhranın sonucunda insanlığın yaşamış olduğu çöküntünün aktarım dilidir (Süzen, 2018a).

Sürrealizm: İnsanın gerçek dünyayı nasıl algıladığını değil, algının mantık dışı, bilinçaltı ve rüyalar alemindeki görselliğini sanat ürününe dönüştüren akıma gerçeküstücülük yani sürrealizm denir (Süzen, 2018a).

Readymade: Hazır yapım.

Pleksiglas: Şeffaf, sert ve transparan plastik

ICA: 'Institute of Contemporary Arts', Çağdaş Sanatlar Enstitüsü

Sibernetik: Türkçede güdüm bilimi olarak geçmektedir. Karmaşık sistemlerin denetlenmesini inceleyen bilim dalıdır.

HexFiend: Bir bilgisayar yazılımıdır. Bir bilgisayar dosyasını oluşturan temel biner verinin değiştirilmesine yardımcı olur.

Avidemux: Dijital ortamda video düzenleme yazılımıdır.

Audacity: Dijital ortamda müzik dosyalarını düzenleme yazılımıdır.

Wordpad: Kelime işleme yazılımıdır. Dijital ortamda yazı yazmak için kullanılır.

Databending: Bazı dosyaların verilerini çeşitli programlarla değiştirip tekrardan kaydetmeye verilen isim (Göç, 2017).

Processing: Programlama öğretici ortam (Göç, 2017).

Adobe Photoshop CS6: Video ve fotoğraf düzenleme programı.

Lens Correction Filter: Adobe Photoshop programı içerisinde bulunan, kameranın objektifi sebebiyle oluşmuş hataları düzeltmeye yarayan özellik.

.htm: İnternet dosyalarının uzantısıdır.

Rayogram (fotogram): Fotoğraf makinesi kullanmadan, objeleri ışığa hassas kağıdın üzerine koyup, kağıdı ışığa maruz bırakarak fotoğraf yapmaya verilen isimdir (Sucuoğlu, 2016).

Solarizasyon: Duyarkatın kısa süreliğine ışığa maruz bırakılmasına verilen isimdir (Sucuoğlu, 2016)

Microsoft Paint 3D: Üç boyutlu modelleme ve baskıyı mümkün kılan bilgisayar programı.

2. SANATTA BİÇİM BOZMA VE TEKNOLOJİ

2.1 Sanatta Biçim Bozma Sorunu

2.1.1 Sanatta Biçim Bozma Sorununa Tarihsel Bakış

Türk Dil Kurumu'nun güncel Türkçe sözlüğüne göre, 'biçim', kelimesi bir nesnenin dış çizgileri bakımından niteliği, dıştan görünüşü, şekli anlamında kullanılır (Türk Dil Kurumu [TDK], 2006). Yani başka bir deyişle bir nesnenin biçimi ya da yapısı, o nesnenin şeklidir. Bu tanımdan yola çıkıldığında ise evrende var olan her somut nesnenin bir biçimi olduğunu söylemek doğru olacaktır (Uygan, 2010). 'Biçim' kelimesinin yanında, sanatsal konularda sıklıkla karşılaşılan diğer iki kavram ise 'içerik' ve 'öz'dür. İçerik ve öz birbirine çok yakın anlamlar taşıyan terimler olmakla birlikte, aralarında bir küçük bir fark vardır. İçerik anlatılmak isteneni ifade etmek için kullanılan bir kavramken, Şölenay (1997) öz kavramını şu şekilde tanımlamıştır; 'Öz aynı zamanda vurgulamak istenen temel düşünce, bir ileti, mesaj özelliği de taşımaktadır. Öz diğer bir ifadeyle içeriğin biçimlenişidir'.

Sanat akımları karşılaştırıldığında, sanat eserlerinin biçimlerinin ve içeriklerinin nasıl değişiklik gösterdiği daha net ortaya çıkmaktadır. Bu değişiklik ise sadece zamansal farklılıktan değil aynı zamanda coğrafi ve sosyokültürel farklılıklardan da kaynaklanmaktadır (Süzen, 2018b). Biçimler ya da içerikler her ne kadar birbirinden farklı olsa da, Afşar Timuçin'in sanat anlayışına göre her sanat eserinin amacı aslında aynıdır; sanat bir anlatımın biçim almış halidir, yani sanat eseri bir anlatım biçimidir. Başka bir deyişle ise sanat, sanatçının kendini özgün bir biçimde ifade etme şeklidir (aktaran Uygan, 2010). Bu sebeple bir konu farklı sanatçılar tarafından değişik

şekillerde tekrardan yorumlanabilir, ve sonucunda farklı bir eser ortaya çıkabilir.

(Uygan, 2010).

Sanatçıların konuları farklı yorumlaması ile ilgili bir örnek Delacroix ve Mottez üzerinden verilebilir. 19. yüzyılın romantik ressamlarından Eugène Delacroix, Yunan mitolojisinden büyücü Medea'nın hikayesini, 'Medée Furieuse' (Sinirli Medea) isimli eserinde, Medea'nın çocuklarını öldüreceği anı resmederek anlatmıştır (bakınız Görsel 2.1). Aynı konuyu, yine 19. yüzyılın önemli isimlerinden, neo-klasik akımın takipçisi Victor Mottez, farklı bir şekilde resmetmeyi tercih etmiştir (bakınız Görsel 2.2). Aslında işlenen konuların biçimsel olarak farklılık gösterme ihtimali kadar, içerik olarak birbirinden farklı olma ihtimali de her zaman vardır. Delacroix ve Mottez örneklerine bakıldığında, iki ressam farklı teknikler ve renklerle aynı konuyu



Görse 2.1 Medea (Delacroix, 1838)



Görse 2.2 Medea (Mottez, 19.yy)

ve hikayeyi işlemiştir ve sonucunda birbirinden iki farklı esere ulaşılmıştır. Biçimsel farklılığın yanında, içerik olarak da konular farklılık gösterebilmektedir.

Delacroix'nin bu eseri ile anlatmak istediği 'Medea'nın mitolojik hikayesinden çok, o dönemde kadının toplumdaki yeri olarak düşünülmüştür (Smith, 2012). Mottez'in 'Medea' eseri ile ilgili bir kaynak olmasa da, konunun içeriği Delacroix'dan farklı olabilme ihtimali vardır.

Tarih boyunca bazı sanat akımları biçimsel olarak resimde gerçeklik ve mükemmeli ararken, oran ve orantıya önem vermiş, bazıları ise kendi gerçekliklerini ortaya koyan bir ifade yöntemini benimseyerek figüratif deformasyonu araç olarak kullanmıştır. Örneğin, İtalya'da Rönesans döneminde sanatçılar hem resim hem de heykel sanatında konuları işlerken, özellikle insan ve doğa figürlerinde gerçeğe

olabildiğince yakın olmaya çalışmışlardır (bakınız Görsel 2.3). Fakat gerçeğe yakın olma isteğinin dışında, sanatçının kendi güzellik anlayışını resme yansıtmak istemesi, bazı sanat eserlerinde figürlerin biçimlerde küçükte olsa bozulmalara yol



Görsel 2.3 Pietà (Michelangelo, 1498-99)

açmıştır. Perspektif ve insan anatomisi daha önce ki akımlara göre önem kazanmıştır (Bambach, 2002). Leonardo Da Vinci'nin yapmış olduğu anatomi ve gölge üzerine bilimsel çalışmalar ise, dönemin sanatçılarının, gerçekliğe ne kadar yakın olmak istediklerine dair bir kanıt olarak gösterilebilir. Ayna da, Da Vinci'ye göre gerçeği olduğu gibi sanatsal faaliyete dökmek konusunda yapılan araştırmalar dışında kullanılabilecek bir araçtır. Fakat David Hockney'e (2006) göre ayna, gerçekliği olduğu gibi yansıtmak dışında, Da Vinci'den önce sanatçıların sıkça kullandığı bir araç olmuştur. 15. yüzyılda, Felemenk ressam Van Eyck'in kullandığı tekniklerin

arasında bulunan ayna ve lensler, daha sonraları resimlerinde sıkça Felemenk etkileri görülen, İtalyan ressam Messina'nın da resimlerine bir araç olmuş olabilir. Zaman içerisinde lineer perspektiften ayrılan sanatçıların resimlerinde ayna ve lensler, Caravaggio'nun resimlerinde olduğu gibi hem yansımalara sebep olmuş hem de görüntülerde ışık kırılmalarının anlaşılmasını sağlayarak gerçeği olduğu gibi resmetmeye yardımcı olmuştur.

Rönesans döneminin sonlarına doğru ortaya çıkmış olan maniyerizm akımının sanatçılarından Parmigianino ise, aynanın ya da bir lensin yüzeyinin ya içbükey ya da dışbükey olması sonucu ışık kırılmalarının her zaman gerçeği olduğu gibi yansıtmayacağını, dışbükey bir aynaya bakarak kendi portresini yaparak göstermiştir (bakınız Görsel 2.4).



Görsel 2.4 Dışbükey Aynada Kendi Portresi (Parmigianino, 1523-24)

Vasari'ye göre diřbükey bir aynanın görüntüleri çarpıttığını, bozduğunu fark eden Parmigianino, bu durumdan büyülenmiş ve bunu kendi portresinde denemek istemiştir. Ressamın kendi portresi incelendiğinde, doğal görüntünün deforme halinin resmedildiğı rahatlıkla görölmektedir. Arkadaki pencere gerçeğın aksine eğimlidir, ressamın kendi eliye vücuduna göre daha büyük ve yine eğimli durmaktadır. Yani bu tabloda Rönesans döneminde aranan çizgisel perspektif yoktur, ressam gerçeğı kendi gördüğü şekilde resmetmiştir (Olszewski, 1985).

Parmigianino'nun bozuk görüntülü kendi portresi, sanatta biçim bozmanın ilk örneklerinden olarak görölebilir. Sanatta biçim bozukluğu konusuna değinildiğinde, yine Maniyerizm akımının önemli isimlerinden El Greco'dan bahsetmek gereklidir. Takipçisi olduğı akımın gerektirdiğı gibi kuralları esneterek, figürlerin biçimlerinde gerçeklikten uzaklaşmıştır. Dönemin diğeri sanatçılara göre, döneminin ilerisinde olarak algılanabilecek El Greco'yu önemli kılan bir diğeri bir nokta ise, dini konuları işlerken, kuralların çok katı olduğı bir konuyu tuvale objektif olarak aktarmayıp, resimlere kendi yorumunu katıp, figürlerde biçim bozukluğunu cesurca kullanmasıdır (bakınız Görsel 2.5) (Farago, 2014).



Görşel 2.5 Aziz John'un İmgelemi (El Greco, 1608-14)

Aynı döneme ait, biçim bozmanın resim sanatında kullanıldığı başka bir örnek ise Holbein'in 'Elçiler' tablosudur (bakınız Görşel 2.6).



Görsel 2.6 Elçiler (Holbein, 1553)

İlk bakıldığında, eğitilmiş ve güçlü iki adamın, iki elçinin resmi gibi görünen bu resimde gizli bir çok detay ve gizem olmasına rağmen, resmin biçimsel açıdan en dikkat çekici özelliği, havada duran, farklı bir perspektiften resmedilmiş olan kafatasıdır. Bu kafatası ancak resmin sağ tarafından bakıldığında bir kafatası olarak görülebilmektedir.

Sanayi devrimine kadar, maniyerizm akımında görüldüğü gibi, alışılmışın dışında sanatta biçim bozukluğu ile karşılaşmak mümkündür. Fakat sanayi devriminden sonra

toplumların yaşadığı sosyolojik değişimlerden, toplumun bir üyesi olan sanatçı da nasibini almış, dolayısıyla sanat eserlerinin yapısında ve belki içeriğinde alışılmadık değişimler görülmeye başlamıştır. Toplumlarda, sosyolojik açıdan yaşanan değişimden toplumun yapısı dışında anlayışı da etkilenmiştir. Kolektif toplum anlayışı kendini yavaşça bireysel toplum anlayışına doğru evirmiş ve bireysellik, bireylere bir çok açıdan özgürlük getirmiştir. Kendi iç dünyasına yönelen sanatçı, Adnan Turani'nin (2010) dediği gibi, objelerin gerçek biçimlerini parçalayarak, bir sanat konusu yaparak, materyalizme tepki göstermiştir. Bu tarz örnekleri ise empresyonizm ve kübizm gibi sanayi devriminden sonra ortaya çıkmış sanat akımlarında daha sık görmek mümkündür.

Aslında sanatın Rönesans öncesinde olduğu gibi tekrardan gerçeklikten uzaklaşması, içerik ve biçim değişikliği, Rönesans döneminden sonra gelen romantizm ile yavaş yavaş kendini göstermeye başlamıştır. Gerçeği olduğu gibi yansıtma amacının yerini, bu dönemde, gerçeğin duygularla yansıtılması almıştır. Bu sebeple de sanat eserlerinin hem içeriklerinde hem de biçimlerinde değişimler oluşmaya başlamıştır (bakınız Görsel 2.7).



Görsel 2.7 Kar Fırtınası (Turner, 1856)

Romantizmden sonra empresyonistlerde de aynı kaygılar görülmektedir. Gerçeği sübjektif olarak yansıtmakla ilgilenen empresyonistler, doğayı yansıtmayı hedeflerken, zaman sürekli aktığından dolayı, sanatsal faaliyete dönüştürmeye çalıştıkları nesnenin sürekli değişimi onlar için bir problem olmuştur. Fakat o dönemin imkânlarıyla bu mümkün kılınmaya çalışıldığında, zamanın değişimi sanata gerçeklikten uzak bir görüntü olarak yansımıştır. Empresyonist sonrası dönemde ise biçim bozuklukları devam etmiş hatta daha belirgin bir hal almıştır (Uygan, 2010).

Zaman ilerledikçe, her dönemde sanattaki biçim bozukluğunun daha fazla kabul gördüğünü söylemek doğru olabilir. Sanat akımları daha detaylı incelendiğinde, sanatta biçim bozmanın özellikle tercih edilmesinin, sanatçının zamanla daha özgür kaldığına bağlamak mümkün olacaktır. Bunun sebebi ise toplumda yaşanan sosyokültürel değişimden etkilenen bireyin, toplumdaki yerinin değişimidir. Bireysel toplum beraberinde ben merkezcilik getirmiştir ve bundan etkilenen sanatçı, gerçeği

herkesin gördüğü şekilde değil, kendi algısıyla, düşündüğü şekilde bir sanat faaliyetine dönüştürmeyi tercih etmiştir. Sanat artık toplumda bir amaç değil, bir araç olmaya başlamıştır. Gerçeğin sübjektif algısı ya da Yılmaz'ın (2013) deyimiyle 'gerçeğin görüntüsü' ise tuvalin üzerinde yeni bir form kazanmaya başlamış, deforme olmuş bir nesne olarak var olmaktadır.

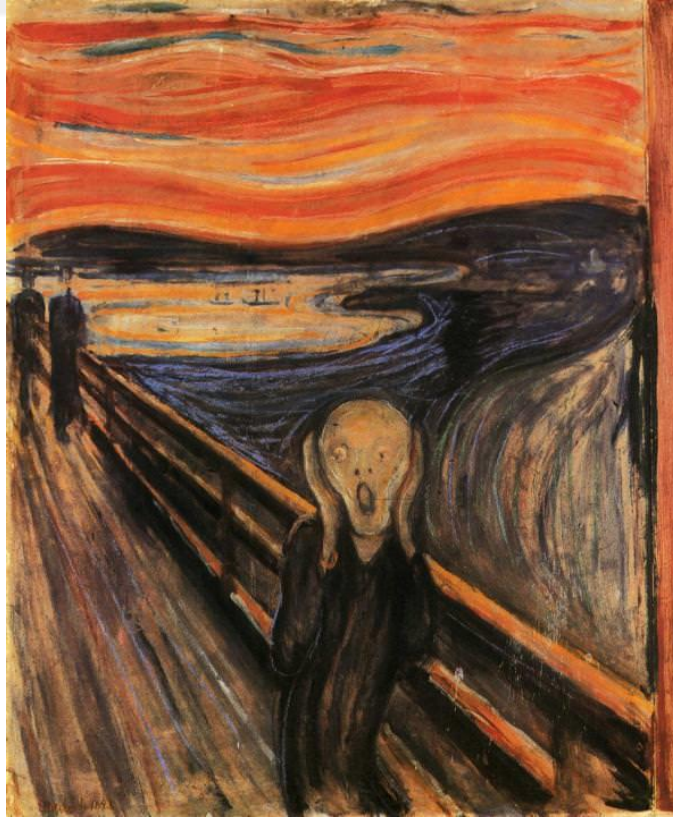
2.1.2 Biçim Bozma Türleri ve Nedenleri

19. yüzyılın sonları ve 20. yüzyılın başlarında yaşanan toplumsal değişikliklerden sanat da büyük oranda etkilenmiştir. Sanayi devrimi sonrasında yaşanan 1. Dünya Savaşı, Kasım Devrimi ve Ekim Devrimi gibi olaylar, sanatçıların toplumdaki yerini de değiştirmiştir. Rönesans döneminde gerçek algısını objektif bir şekilde yansıtmaya çalışan sanatçılar, daha sonraları gerçek algısına sübjektivite, zamansallık, tesadüfilik, deformasyon ve parçalanma unsurlarını eklemişlerdir. Her zaman var olan ekspresif tasvir içerisinde biçim bozma hep bulunmakla birlikte, 19. yüzyılın sonlarına doğru ekspresyonizm (dışavurumculuk) akımında olaylar böyle gelişmemiştir.

Ekspresyonizm kendinden önce ki Empresyonizm ve Natüralizm akımlarında olduğu gibi gerçeği, kendi algısıyla bile olsa tekrarlamak istemez, aksine kendi gerçekliğini anlatmak ister (Baysal, 2014). Ekspresyonizmin anti empresyonist, anti natüralist ve anti klasik bir tavrı vardır. Baysal ekspresyonizm de ki isyanı şu şekilde anlatır;

“İçinden geçilmiş 19. yüzyıl ve içinde yaşanan 20. yüzyıl, bir bakıma insanın kendine, içinde şekillendiği toplumsal yapıya ve içinden geldiği doğaya karşı yabancılaşmasının tarihidir. Bu yabancılaşma, gelişen bilimin ve endüstrinin, üretim ilişkilerine ve onun toplumsal bağlamındaki tüm unsurlarına güçlü dayatmalar yaşattığı bir dönemdir. Bu dönem insanı ve ilişkileri, insan odaklı olmaktan hızla uzaklaşmış, sistem odaklı tek düze üretim ve tüketim ilişkileri ekseninde tektipleştirici bir hal almıştır. Üretim ilişkileri ve dolayısıyla bu duruma bağlı her şey değişmektedir. Değiştirici ve dönüştürücü gücü ile bu süreç, gerçekliği ve algısını da değiştirecektir. Brecht’in (Bertolt Brecht 1898-1956) sorgulayıcı yaklaşımından da anlaşılacağı gibi, gerçeklik değiştikçe onu temsil edebilecek yöntemler değişmek zorunda kalmayacak mıdır?” (Baysal, 2014)

Ekspresyonistler, duygularını istedikleri gibi resmetmeyi seçerler ve figürlerde deformasyon da onlara bu konuda bir araç olmaktadır. Ekspresyonist sanatçılar için nesnelerin nasıl gördüğü değil, sanatçının iç dünyası önem kazanmıştır. Sübjektivite her zamankinden daha ön plandadır. Sanatçının nesneyle olan öznel ilişkisi öne çıktıkça, sanatçının soyutlama ve nesneyi deforme etme isteği de artmıştır (bakınız Görsel 2.8).



Görsel 2.8 Çığlık (Munch, 1893)

Ekspresyonist sanatçıların eserlerinde kurallara dayalı bir biçim aramak doğru olmayacaktır. Eskiden çok önemli kabul edilen perspektif önemini yitirmeye başlamıştır. Sanatçı iç dünyasına, bilinçaltına döndükçe, o zamana kadar kabul edilen güzellik ve estetik anlayışı da önemli ölçüde değişikliğe uğramıştır. Artık güzellik simetride, perspektifte, ya da nesnenin ne kadar gerçek olduğunda değil, deformasyonundadır (Uygan, 2010).

Ekspresyonizmin paralelinde, isyankârlıkların görüldüğü, nesnelerin ve gerçekliğin reddedildiği bir akım daha vardır; Fovizm (Yırtıcılık). Fovizm’de de sanatçı kendini sınırlamamaktadır. Konular her ne kadar doğadan seçiliyor olsa da, tepkileri ekspresyonistlerden farksızdır (Kayapınar, 2016). Biçimsel olarak incelendiğinde, fovist sanat eserlerinde, renkler cesurca kullanılmıştır, hiç bir renk sınırlaması yoktur ve gelenekselliği reddettiği açıkça ortadadır. Formun bütünlüğünü amaçlamayan fovlar, renkler ile resimde biçimi parçalamaktadır (bakınız Görsel 2.9).



Görsel 2.9 Kırmızı Stüdyo (Matisse, 1911)

Biçim bozukluğunun görüldüğü başka bir akım ise Kübizmdir. Kübistlerin sanatta biçim anlayışı ekspresyonistler ve fovistlerden farklı olmuştur. Kübist bir sanatçı, sanatsal faaliyete dönüştürdüğü nesneye tek bir perspektiften bakmaz, aksine bir nesnenin aynı anda başka perspektiflerden olan görüntüsünü tek bir yüzeyde yaratmayı hedefler ve resime dördüncü boyut olan zamansallığı ekler, bu da nesnenin yaratılan biçiminde bozulma oluşturur (bakınız Görsel 2.10). Nesnelerin farklı açılardan düşünülerek bir sanat ürününe dönüşmesi, analitik kübizm olarak adlandırılan, kübizmin döneminin ilk zamanlarına denk gelir (Sezer, 2009). Çağlayan analitik kübizmi şu şekilde açıklar;

“ Nesnelerin yüzeyleri parçalara ayrılmış ve kopuktur: mekan ve nesne bir çağrışım olarak resimde kendilerini hissettirirler. Böylece analitik kübist resim, doğadan soyutlanmış elemanlarla düşünsel soyut bir yapı oluşturur. Bu yapı içinde doğal bir varlık olan nesne, niteliklerini yitirip salt görsel değil

farklı duyumları da davet eden düşünsel soyut bir eleman haline dönüşür.”
(Çağlayan, 2007)



Görsel 2.10 Gitarlı Kadın (Braque, 1913)

Kübizmin ikinci yarısı, yani sentetik dönem, analitik dönemden biraz daha farklıdır. Doğadan tam olarak kopulmasa da, artık doğal nesnelerin yerini, sanatçının zihninde ki nesnelerin aldığını söylemek doğru olacaktır (Sezer, 2009). Bu dönemde, kübizmin öncüleri Picasso ve Braque malzeme seçiminde alışılmışın dışına çıkmaya başladılar. Artık gazete kağıdı, duvar kağıdı, makas ve tutkal gibi değişik malzemeler de sanat ürününün araçları arasında yer almaya başlamıştır. Örneğin bir gazete, boyaların yardımıyla resmedilmek yerine, gazete kağıdının tuvale yapıştırılmasıyla oluşturulmaktadır (bakınız Görsel 2.11). Fakat yine de sanat ürününün oluşumundaki

mantalite aynıdır; nesneler önce paralarına ayrılır, daha sonra farklı bir yorumla birleřtirilerek tekrardan



Görsel 2.11 Bambu Sandalyeli Natürmort (Picasso, 1912)

oluřturulur, yani aslında nesnenin kolajı yapılır. Kübist akımının sanat dünyasına yeni bir biçim anlayışı katmasının yanı sıra, kolaj ismi verilen, bu yapı bozma tekniğini de meşrulařtırması, sanat dünyası açısından büyük bir gelişmedir (Oskay, 2003).

Sanatta yapı bozma yöntemine kübistlerin yanında fütüristler de katılmıştır. Kübistlerin simultane olarak bir nesneyi farklı perspektiflerden resmetmesinden etkilenen fütüristler de hareketli nesneleri aynı zaman dilimi içinde bir sanat ürününe dönüřtürmek istemişler ve sonuçta, nesnenin doğal yapısına göre yine yapısal bozukluğu olan sanat ürünleri elde etmişlerdir. Fütüristlerin hıza olan tutkusu sanat eserlerinde biçim bozukluğu ile sonuçlanmıştır. (bakınız Görsel 2.12). Fütürist

sanatçıların dinamizme olan tutkusu sanat eserlerinde biçimde deformasyonu zorunlu kılmıştır.



Görsel 2.12 Boşlukta Devamlılığın Eşsiz Biçimi (Boccioni, 1913)

İtalya’da, Mussolini döneminde doğan fütürist sanat, Rusya’ya kadar ulaşmıştır. Rusya’nın komünist devri ile ortaya çıkan proletarya toplumu yeni bir sanat akımına ihtiyaç duymuştur. Siyasi görüşlerin ortaya dökülmesi, çarlık Rusya’sından sonra halkın yönetime dahil olması, toplumda sınıf farklılığının kalkması ve işçi sınıfının önem kazanması sonucunda, fütürizm akımının Rusya’da ömrü uzun olmamış, ve fütürist akım yerini konstrüktivizme bırakmıştır. Konstrüktivizmde amaç bir işe yarayan ve amacı olan bir sanat ürünü yaratmaktır. Konstrüktivistlerde, yapıya ulaşma, inşa etme isteği ön plandadır. Bu dönemin sanatçıları bir adım daha öteye

giderek, proletarya sınıfının kullandığı endüstriyel malzemeyi sanatta kullanmayı tercih etmiştir. Sanat ürünün amacı, onun formunu ve işlevini belirlemiştir. Genellikle geometrik şekillerin tercih edildiği bu dönemde yine sanatta hedeflenen amaçtan dolayı yapının deformasyonu ön planda olmuştur (Özer, 2009).

Sanat, 19. yüzyılın sonları ve 20. yüzyılda bir amaç olmaktan çıkmış bir araç olarak var olmaya devam etmiştir. Her dönemde ihtiyaçları değişen toplumlarla beraber, yeni sanat akımları doğmuştur. Yeni bir biçim arayışında olan sanatçı, klasik dönemin kurallarına karşı gelmiş ve kendi kurallarını koymuştur. Estetik anlayışı değişen toplumda sanatın yapısındaki deformasyon kabul görmüştür.

Sanat dünyasında ortaya çıkan aykırılık ve akademik kuralları reddetme isteği, iletişim araçlarının da yaygınlaşmasıyla, sadece Avrupa’da kalmamış, Türkiye’ye de ulaşmıştır. Türkiye’nin sanat alanında, özgür içerik ve biçimde ilk örnekleri veren, kübizm ve konstrüktivizm akımları benimseyen, Abidin Dino, Nurullah Berk ve Zeki Faik İzer gibi isimler, ismine ‘D Grubu’ dedikleri bir grup oluşturup, ilki 1933’te olmak üzere, çeşitli sergiler açmışlardır (bakınız Görsel 2.13). Zamanla ise aralarına daha çok sanatçı katılmış, sanatta biçimsizliği estetik bir anlayış olarak kabul eden sanatçıların sayısı artmıştır. D Grubu’nun aykırılığı her ne kadar çok eleştiri almış olsa da, böyle bir oluşumun varlığı, Türkiye’de hem toplum ve sanatın yakınlaşmasına hem de soyut ve çağdaş sanat anlayışının temellerinin atılmasına yardımcı olmuştur (Salur, 2016).



Görsel 2.13 İskambil Kâğıdı (Nurullah Berk, 1933)

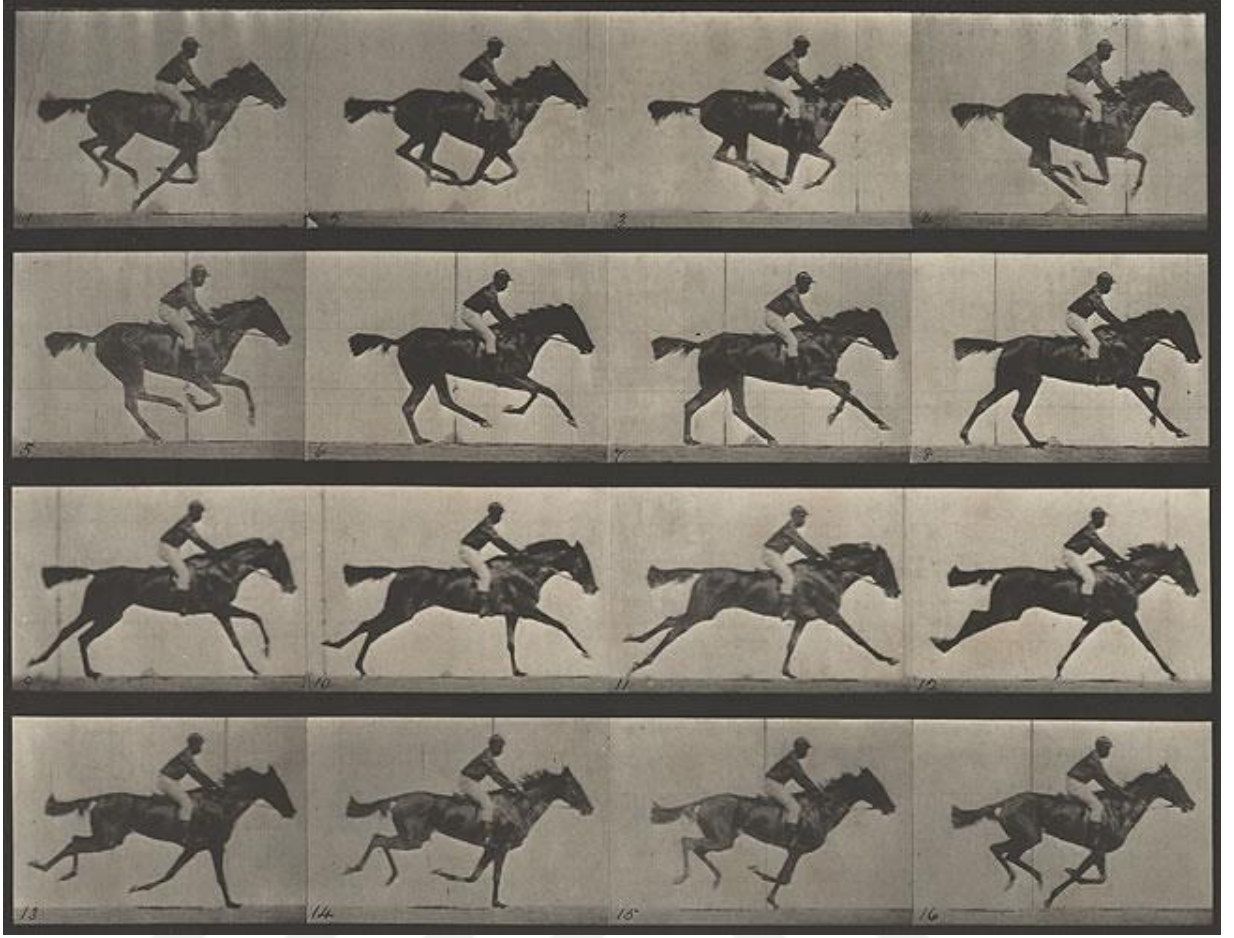
Bu bölümde bahsedilen dönemler dışında da sanatta biçim bozulması, dadaizm ve sürrealizm gibi başka sanat akımlarında da görülmüştür. Sanayi devrimi ile teknolojinin hızla ilerlemesi toplumları değiştiren önemli bir unsur olmuştur. El emeğinin yerini makineleşmeye bırakması ile el emeğinin önemli olduğu sanat gibi konularda bir başkaldırı, değişimin söz konusu olmaması mümkün değildir. 20. yüzyıl itibariyle yeni biçim arayışına giren sanatçılar, biçim bozukluğunu bir anlatım aracı olarak kabul etmiştir. Zaman ilerledikçe de sanatçılar cesurlaşmış, yeni araçları sanat dünyasına katmış, biçimin deformasyonu konusunda da sınırları zorlamışlardır. Zamanla değişen topluma ayak uyduran sanatçı, yeniliğe bir direniş gösterirken, bir yandan da yeniliklerden faydalanmış, teknoloji ve bilimi zaman zaman kendine bir araç olarak kullanmıştır.

2.2 Sanat ve Teknoloji

2.2.1 Sanat ve Teknolojinin İlişkilendirilmesi

Makineleşmenin başlaması ile birlikte, sanatta içerik değişmiş, buharlı lokomotif ve buharlı gemi gibi figürler tuvalerde yer almaya başlamıştır. Sanatın doğa ile olan ilişkisi yavaş yavaş sanatın teknoloji ile olan ilişkisine doğru evrilmiştir. El emeğinin yerini alan makineleşmenin, sanat dünyasının temelinde sarsıntı yarattığı bir gerçektir.

19. yüzyılda fotoğraf makinesinin icadıyla sanat dünyasında biçim değişiklik kazanmaya başlamıştır. Fotoğrafın, sanatta bugünkü noktaya gelinmesinde yeri büyüktür. Fotoğraf makinesi sayesinde sanatçıların hareketli nesneleri daha iyi anlama fırsatı olmuştur ve bu da 20. yüzyılın fotoğraf, video ve pop art gibi bir çok sanat dalına katkı sağlamıştır (Taştan, 2016). Örneğin hareketli fotoğraf buluşlarıyla ünlenen Eadweard Muybridge, insan gözünün, yüksek hızda ki hareketleri detaylı algılaması için, birden çok kamera kullanarak atları koşarken fotoğraflamıştır ve böylece Muybridge atların ayaklarının koşarken nasıl hareket ettiğini görmüştür (bakınız Görsel 2.14). Muybirdge hem hareketli görüntünün hem de sinemanın gelişmesin katkıda bulunmuştur (Herbert).



Görsel 2.14 Hareketli At (Muybridge, 1886)

Bir yanda da Duchamp gibi dadaistler, endüstriyelleşmenin sanata olan etkisine karşı aldırılmaz bir tavır takınmıştır. Duchamp'ın bugün dahiyane olarak kabul edilen, ünlü, ready-made (hazır yapım), 'Çeşme' isimli çalışması ise bu tepkisinin bir ürünüdür (bakınız Görsel 2.15). Pisuarın üretiminde herhangi bir emeği olmayan sanatçı, bu sanat eserinin sadece fikir babasıdır. Duchamp'a göre artık el emeğinin bir önemi azalmış, sanatçının üretimi nasıl yaptığı arka planda kalmıştır. Makineler artık sahnede yerlerini almışlardır. Öneminin kalmadığı noktada ise Duchamp hazır bir nesneyi sanat eseri olarak tanımlamaktan çekinmemiştir (Kozlu, 2009).



Görsel 2.15 Çeşme (Duchamp, 1917)

Diğer yanda ise Alman Bauhaus ekolü vardır. Yaşadıkları dönemin politik olarak dengesiz olmasının da etkisiyle, Bauhaus sanatçıları, sanatta işlevsellik arayışı oluşmuştur. Endüstriyel sanatla öne çıkmalarındaki en önemli sebep budur. Bauhaus'cular teknoloji ile sanatı sentezlemiş, endüstriyel sanat eserleri yaratmaya yönelmişlerdir. Teknolojiyi sanatlarında bir araç olarak kullanırken aynı zamanda, üretilen ürünlerde de işe yararlılık ön planda olmuştur (Erbay, 2014). Bauhaus'un önemli isimlerinden Behrens'in, AEG için tasarlamış olduğu elektrikli su ısıtıcı, tasarımla teknolojinin birleştiği bir ürüne örnek olarak gösterilebilir (bakınız Görsel 2.16).



Görsel 2.16 Su Istıcı (Behrens, 1908-9)

Sanatta işlevsellik arayan bir diğer akım da konstrüktivizmdir. Elektrik motoruyla çalışan bir heykel tasarlayan Gabo, aslında teknolojiyi kullanarak kinetik konstrüksiyonu gerçekleştirmiştir. Fakat kinetizmin sanat dünyasında adından bahsettirdiği dönem 1950'lerden sonradır. Kinetizm sanatında önemli eserler sergileyen, mühendis ve sanatçı Frank Malina, eserleriyle hem bilim hem de sanat dünyasını etkilemeyi başarmıştır. Malina 'lumidyne' isminde bir sistem geliştirmiştir. Bu sistem sayesinde, bir aygıtla renk ve biçimleri pleksiglas bir ekrana yansıtmak mümkün olmuştur.

Gelişen teknoloji sanatçıya sadece içerik ve biçim açısından farklılık sağlamamış, aynı zamanda sanatçının ulaştığı kitleleri de genişletmiştir. Örneğin buharlı gemiler sayesinde Van Eyck'in tabloları, Durer'in gravürleri deniz aşırı ülkelere ulaşmıştır (Erbay, 2014).

1950'lerden itibaren teknolojinin sanata olan etkisi daha net görülmeye başlamıştır. Fotoğrafın icadından sonra, taşınabilir kameranin ve bilgisayar teknolojilerinin icat edilmesi önemli sosyokültürel değişimlere sebep olmuş ve dolayısıyla sanatı da etkilemiştir. Yeni icatların sanatsal faaliyetlerde kullanılmaya başlanmasıyla, genel ismine yeni medya sanatı denen, video sanatı, dijital sanat, internet sanatı gibi teknoloji bazlı çeşitli sanat dalları ortaya çıkmıştır (Erkayhan ve Belgesay, 2015).

Teknolojinin sanatla olan ilişkisini yansıtan, ilk sergilerden bir tanesi, Cybernetic Serendipity (Sibernetik Tesadüf), 1968'de, Londra Çağdaş Sanatlar Enstitüsü'nde (ICA) izleyici ile buluşmuştur (Bozkuş, 2015,). Bu sergide bilgisayar yardımıyla üretilmiş sanat eserlerinin yanı sıra (müzik, grafik, resim ve şiir) etkileşimli enstalasyonlar, robotlar, resim yapan makineler, ve sibernetik ve bilgisayar teknolojilerinin gelişimini gösteren eserler de sergilenmiştir (bakınız Görsel 2.17). Serginin küratörü Jasia Reichardt'a (1968) göre bu sergide asıl sergilenen yaratıcılık ve teknoloji arasındaki ilişki ve başarılarından ziyade olasılıklardır. Teknolojinin ilerlemesinin yeni yöntemleri ya da araçları beraberinde getirmesi, yani olasılıkları genişletmesi, sanatı geleneksel kılıfından çıkartmıştır.



Görsel 2.17 Cybernetic Serendipity (1968)

Türker'e (2011) göre, ilerleyen dönemlerde dijital teknolojinin sanatçının faaliyet alanında ki rolü gittikçe artmıştır. Türker, sanatın ve sanatçının teknoloji ile olan ilişkisini şu şekilde yorumlar, “1980’ler ve sonrası ressamalar, heykeltıraşlar, mimarlar, grafikerler, fotoğrafçılar ve video sanatçıları yeni bilgisayar görüntüleme tekniklerini gittikçe artan oranda denemeye başlamışlardır”. Sanat, zaman içerisinde kendini sadece üretim açısından geliştirmemiş, sanatsal faaliyetlerin sergilenmesinde de teknolojik yeniliklerin izleri görülmeye başlanmıştır.

Jeffrey Shaw, hem sanat eserinin üretiminde hem de sergilenmesinde teknolojiyi tercih eden sanatçılardan biri olmuştur. Sanatçının ilk kez 1989’da seyirci ile buluşan, “The Legible City” (Okunaklı Şehir) isimli eseri, içinde sanal gerçeklik bulunduran etkileşimli bir enstalasyondur. Bu enstalasyonda yere sabitlenmiş bir bisiklet ve bisikletin karşısında bir ekran bulunmaktadır. Seyirci bu bisiklete binip,

bisikleti sürmeye başladığında, ekrandaki görüntü de hareket etmeye başlar ve sanat eseri seyirciyi sanal bir yolculuğa çıkarır (bakınız Görsel 2.18) (Kelomees, 2017).



Görsel 2.18 The Legible City (Shaw, 1968)

Teknoloji ve sanatı farklı bir alanda ilişkilendiren önemli isimlerden biri de Nil Yalter'dir. Feminist sanat akımının öncüsü olan ve Türkiye'de video sanatında ilk eserleri veren Yalter'in sanatında teknolojik unsurlara sıklıkla rastlanmaktadır. Resim, video, fotoğraf sanatı gibi farklı disiplinlerde çalışan Yalter'in önemli eserlerinden bir tanesi "The Headless Woman or the Belly Dance" (Başsız Kadın veya Göbek Dansı) isminde ki ilk videosudur (bakınız Görsel 2.19). Cinsiyet sorunları ve göç gibi konuları işleyen Nil Yalter, değindiği konuları izleyici ile paylaşmak için bu eserinde teknolojiyi bir araç olarak kullanmış ve yaklaşık 20 dakikalık bir video hazırlamıştır (Toprak, 2018).



Görsel 2.19 Başsız Kadın veya Göbek Dansı (Yalter, 1974)

Yalter ve Shaw dışında, bugün teknolojiyi sanatsal faaliyetlerde kullanan bir çok sanatçı mevcuttur. Her sanatçının teknoloji ile sanatı ilişkilendirmesi ise tamamen öznelidir. Yalter ve Shaw örneğinde olduğu gibi, Yalter teknoloji bazlı bir araçla seyirci ile iletişime geçerken, Shaw ise teknolojinin yardımı ile seyirciye etkileşimli bir ortam hazırlamıştır.

Tarihsel süreçte yaşam ve teknolojinin arasındaki ilişkinin zamanla ilerlediği bir gerçektir. Her geçen gün teknoloji yaşamın içine biraz daha dahil olurken, toplumun bir parçası olan sanatta teknolojiden etkilenmektedir. Değişen şartlar sebebiyle kendine yenilik arayan sanat, teknolojiyi kullanarak, bazen isyankar bazen de daha ılımlı bir portre çizerek yaşamın içinde bilimle beraber var olmaya devam etmiştir. Biçim konusunda çeşitli evrelerden geçen sanat dünyası, teknolojinin konuya her geçen gün daha fazla müdahil olması ile, yeni medyumların ve mecraların oluşması ile birlikte biçimsel açıdan bir çok yöne doğru gitmeye başlamıştır. Sanatta biçim bozma, 20. yüzyılın başındaki kolajlardan öteye taşınmıştır. Picasso'nun kolajları önemini yitirmemiş, aksine yeni bir boyuta geçmiştir. Soyut sanatın toplumlar

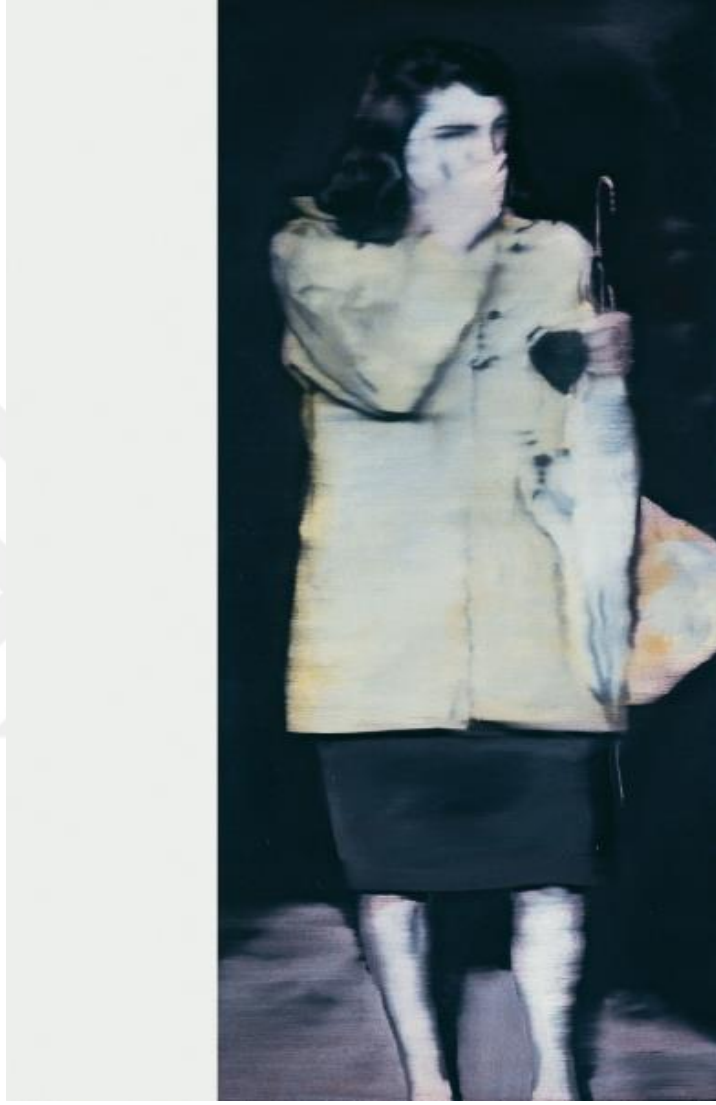
tarafından kabul edilmesi ile beraber, bir yanda sanatla teknolojiyi ilişkilendiren sanatçı, biçimsizlik ya da soyut bir biçim arayışına teknolojiyi de dahil etmiştir. Teknolojinin sanatta biçim bozma sorununa olan katkısı oldukça kapsamlı ve önemlidir. Bir biçim bozma türü olan glitch tekniği incelenmeden, teknolojinin sanatta biçim bozmaya genel olarak katkısını incelemek gerekmektedir.

2.2.2 Sanatta Yapı Bozma ve Teknoloji

20. yüzyılda, hem içerik hem de biçim açısından özgürleşen sanatçı, teknolojiyi de sanata dahil etmeyi ihmal etmemiş, zaman zaman biçim arayışında teknolojiyi bir araç olarak kullanmıştır. Gerhard Richter, bilim ve teknolojiyi sanatta araç olarak kullanan önemli isimlerden sadece bir tanesidir. Çoğu sanatçı gibi sanatsal faaliyete kendi gerçekliğini ve bilinçaltını yansıtmak isteyen Richter, fotoğrafı resimlerde bir malzeme olarak kullanmış ve olabildiğince resimde nesnelliği yakalamak istemiştir ya da kendi deyimiyle, resmi bir malzeme olarak kullanıp fotoğraf ya da foto-resim yaratmayı amaçlamıştır (Şahin, 2018).

Richter, fotoğrafları resmederken fırça darbeleriyle görüntüyü bulanıklaştırmayı ve bozmayı hedefler. “Frau mit Schrim” (Şemsiyeli Kadın) aslında bir fotoğrafın yağlıboya tablosudur ve fotoğraftaki netlik, Richter’in fotoğrafı yorumlaması esnasında, bilinçli olarak sanatçı tarafından yok edilmiştir (bakınız Görsel 2.20). Richter fotoğrafları resmederken, ilk olarak görüntüyü nasıl bozacağını planlar. Görüntü netliğini yitirince resim de işlenen içerik hakkında bir sürü belirsizlik ortaya çıkar, gerçek bulanıklaşır. Böylece Richter’in amaçladığı gibi gerçeğin algısı ve anlaşılması ile ilgili seyircide bir takım sorular oluşur. Richter, resimlerinde yaratmış olduğu bulanık efekti şu şekilde açıklar:

“Her şeyi eşit derecede önemli ve aynı derecede önemsiz yapmak için işleri bulanıklaştırıyorum. Her şeyi sanatsal veya zanaatkar gibi görünmeyecek, teknolojik, pürüzsüz ve mükemmel görünecek şekilde bulanıklaştırıyorum. Tüm parçaları daha da yakınlaştıracak şeyleri bulanıklaştırıyorum. Belki de önemsiz bilgileri de bulanıklaştırıyorum” (Elger’den alıntıdır, 2009).



Görsel 2.20 Şemsiyeli Kadın (Richter, 1964)

Richter’in resimlerinde karşılaşılan bozulmuş biçim aslında fütüristlerin çalışmalarına bir açıdan benzemektedir. Hareketli nesneleri birer sanat ürününe dönüştüren fütüristler gibi, hareketli figürleri resmeden Richter, figürün hareket ettiği anı dondurup tuvale aktardığında, biçimde bozukluklar ortaya çıkmaktadır.

Richter’in resmin üzerini boyayarak yani görüntüyü tamamen yok ederek, figüratif ve soyut resim arasındaki hayran duyduğu ilişkiyi izleyici ile buluşturduğu

olmuştur (bakınız Görsel 2.21). Aslında bir masayı resmettiği “Tisch” (Masa) tablosunda, önce figüratif çalışmak isteyen sanatçı, daha sonra çalışmasından memnun olmayıp resmi fazlaca boyamıştır. Aslında figüratif-soyut ilişkisi bakımından bu resim, bulanıklaştırmanın kullanıldığı diğer resimlere benzetilmektedir. Esere figüratif bir çalışma olarak başlayan sanatçı, sonunda resmi soyut bir görüntü olarak ortaya koymuştur (Gerhard Richter: Master of Abstraction)



Görsel 2.21 Masa (Richter, 1962)

Gerhard Richter'in sanatsal faaliyetlerinde tercih ettiği soyut ve deforme anlayıştan daha fazla bahsetmek mümkündür. Zira hayatı boyunca ürettiği resimler sanatta biçim bozukluğuna örnek olarak gösterilebilir. Teknolojiyi direkt olarak kullanmasa da, teknoloji Richter'in bu tarzı yakalamasında bir araç olmuştur.

Fotoğraf makinesi sayesinde elde ettiği görüntüleri bozarak yeni bir resim elde etmektedir. Richter'in dışında da, bir çok sanatçı çağa ayak uydurarak, sanat ve teknolojiyi sentezlemiş, belki Richter'den daha farklı şekillerde, sanatta biçim oluşturma da teknolojiyi bir araç olarak kullanmışlardır.

Tate Modern müzesinin küratörlerinden Mark Godfrey, Tate Modern'de açılmış olan "Painting After Technology" (Teknolojiden Sonra Resim) sergisi hakkında, teknolojinin günlük hayata dahil olmasından sonra resmin sanatında yaşanan içerik ve biçim açısından değişimi seyirci ve sanatçı tarafından değerlendirmiştir. Godfrey'e göre, sanatçılar, günlük hayatın önemli bir kısmını kapsayan teknoloji ile yüzleşmek zorundadır. Bu durumda sanatçı, izleyicinin dikkatini teknolojik ekranlardan sanat ürününe yönlendirme ve izleyiciye bir deneyim yaşatabilme sorunsalına bir çözüm bulmalıdır ("Painting After Technology", 2015).

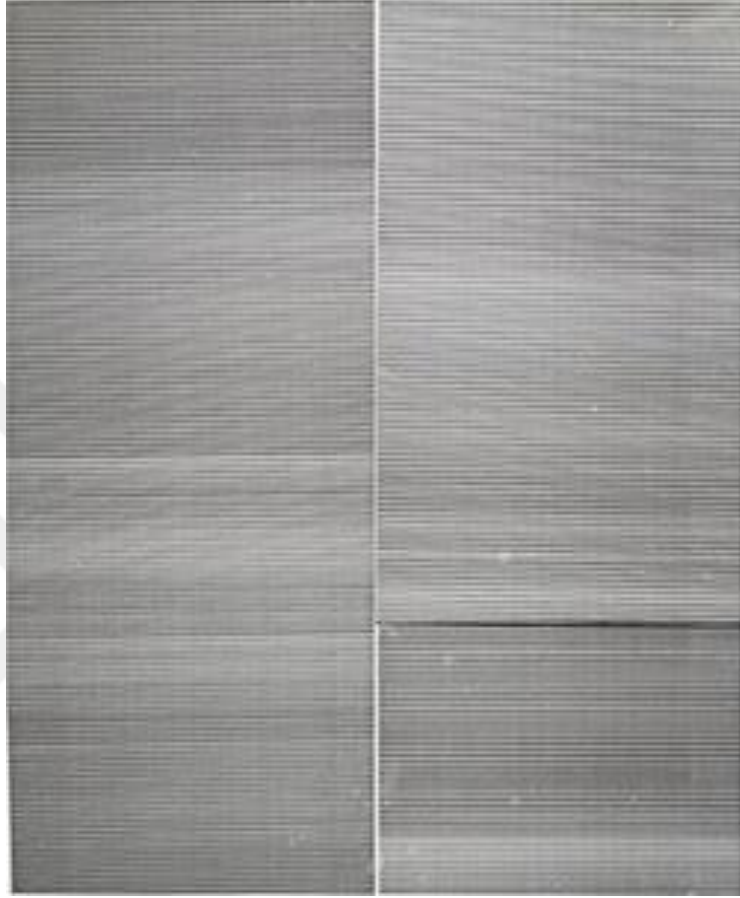
Laura Owens, 'Painting After Technology' sergisinde sergilediği "Untitled 2012" (Adsız) eserinde, farklı malzemeler kullanarak gölgeler ve zıtlıklar yaratmış, tıpkı dijital ekranlarda olduğu gibi katmanlar yaratmaya çalışarak ve seyircinin dikkatini çekmek istemiştir (bakınız Görsel 2.22). Resme yakından bakıldığında aslında resimde fiziksel olarak katmanların olmadığı görülmektedir ama zaten Owens'in yaratmaya çalıştığı tuvalin üzerinde fiziksel katmanlar değil, katmanların var olduğu algısıdır. Böylece Owens deforme olmuş biçimleri hem kullanarak hem de yaratarak teknolojiyi taklit etmiş ve seyircinin ilgisini dijital ekranlardan kendi eserine çekmeyi hedeflemiştir. Sanatçı bu sanat ürününü yaratırken, akrilik boya, yağlı boya, kumaş, reçine ve taş gibi çeşitli malzemeler kullanmış, bilgisayarda da 'Photoshop' gibi yazılımların yardımıyla bazı görüntüleri manipüle etmiştir. (Godfrey, 2014).



Görsel 2.22 Adsız (Owens, 2012)

Dijital ekranlarını taklit ederek, katmanlar yaratan başka bir isim ise Wade Guyton'dır. Guyton dijital bir dosyayı, bir yazıcıya göndererek, tuval bezi üzerine basmaktadır. Fakat yazıcı, tuval bezine, görüntüyü hatalı aktarır. Guyton'ın bu şekilde elde ettiği eserlerini özel kılan ise, yazıcının basarken yapmış olduğu hatalar, yani 'glitch'lerdir (bakınız Görsel 2.23). Süreç esnasında oluşan hatalar katmanları oluşturmaktadır. Guyton, kendi eserleri için teknolojinin bir ürünü değil, bir sürecin ürünü ifadesini kullanır. Manuel ve dijital sürecin etkileşiminden etkilenen sanatçı,

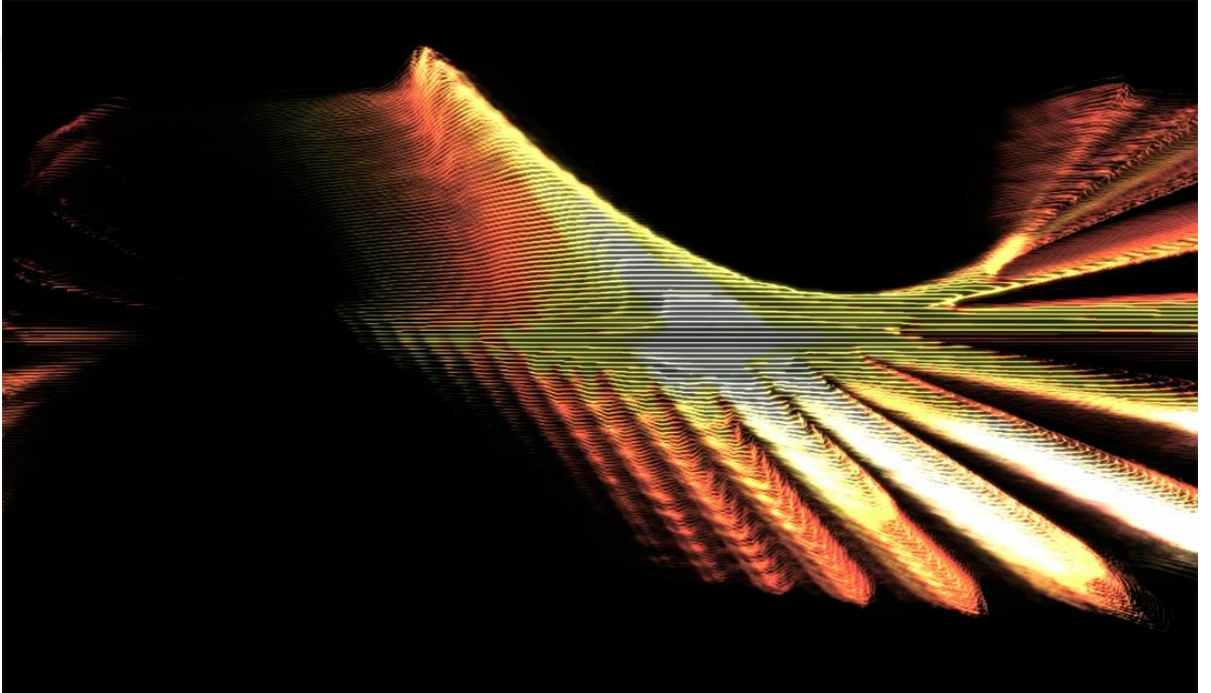
yine Owens gibi katmanlar ile seyircinin dikkatini çekmek istemiştir (“Painting After Technology”, 2015).



Görsel 2.23 Adsız (Guyton, 2008)

Dünyada sanatın teknoloji ile olan ilişkisi desteklenirken, Türkiye’de, aynı şekilde bu destek, 2000’li yıllardan sonra daha da artmıştır. Sanat ve teknolojik faaliyetlere kurumsal destek veren galerilerden bir tanesi de, Şekerbank’a ait olan, “Açıkekran Yeni Medya Sanatları” galerisidir. 2013 yılında, biçimsel olarak bozulmaların sergilendiği “Kakafoni” sergisi, sanatta yapı bozma ve teknolojinin ilişkilendirilmesi açısından önemlidir. Sanatta biçim bozma ya da deformasyon sadece plastik sanatlarda değil, sanatın başka alanlarında da mümkündür. “Kakofoni” sergisinde, aralarında Ayşegül Süter, Candan Şişman, Pınar Yoldaş ve Ozan

Türkkan'ın da bulunduğu sanatçılar, video ve ses dosyalarında bozulmalar yaratarak yaşamdaki gürültülere dikkat çekmek istemiştir. Ozan Türkkan, “Bipolar Fraktal” isimli eserinde, manipüle edilmiş ses dalgalarının görüntüleri ve sesleri ile, insan ruh halinin mani ve depresyon arasındaki iniş çıkışlarına dikkat çekmek istemiştir (bakınız Görsel 2.24). Sanatçı, teknoloji ve sanatta biçim bozmanın ilişkilendirilmesi bağlamında, video sanatı ile görselleştirdiği ses dalgalarını dijital ortamda bozmuş, ve kakofoni yaratmıştır. ("Kakofoni: Yeni Medya, Yeni Toplumsal İlişkiler", 2013).



Görsel 2.24 Bipolar Fractal (Türkkan, 1993)

Sanat akımlarını kısaca incelerken de görmüş olduğumuz, sanatçının gelenekselliği reddetmesi ile estetik anlayışındaki değişimin sonucunda sanatta biçim bozma ve soyut sanat anlayışı zamanla teknolojiyi de bir araç olarak kullanarak kabul edilmiştir . Teknoloji, hayata ve dolayısıyla sanata müdahil olması ile, sanatsal faaliyetlerin biçim kazanmasında önemli bir rol edinmiştir. Teknolojinin, sanatı biçim bozarak biçimlendirmesi ise bunlardan sadece bir tanesidir. Bunun dışında dijital

teknolojiyi sanat türü olarak görmek de mümkündür. Dijital teknoloji ile biçimin bozulması ve sonucunda elde edilen sanat ürününe ‘glitch art’ yani glitch sanatı denir.

3. DİJİTAL TEKNOLOJİNİN SANATA YANSIMALARI VE ‘GLITCH ART’

3.1 Dijital Sanat ve ‘Glitch Art’

3.1.1 Dijital Sanat Hakkında

Dijital teknolojiler ile gerçekleştirilen, bilgisayar destekli sanat faaliyetlerine dijital sanat denmektedir. Çizgen ise dijital sanatı, geleneksel sanatta kullanılan malzemelerin dışında, 0 ve 1’lerden oluşan, ikili kod sistemi ile ekranda geliştirilen görüntüler olarak anlatmaktadır. Dijital sanatı bilgisayarsız düşünmek olanaksızdır, dolayısıyla bilgisayar sanatı aslında bir dijital sanattır. Bilgisayar sanatı faaliyetlerine ilerleyen zamanlarda ‘multimedya’ araçlarının dahil olmasıyla, bilgisayar sanatının ismi ‘medya sanatı’ olarak değişmiş, yeni medya kavramının oluşumuyla da, son olarak ‘yeni medya sanatı’ ismiyle de bilinmeye başlamıştır (Sağlamtimur, 2010).

Dijital sanatın ilk örnekleri, dünyada ilk kez 1950’li yılların başında bir matematikçi ve sanatçı olan Ben Laposky’nin eserlerinde görülmüştür (Bozkuş, 2015,). Laposky, ‘osiloskop’ ismi verilen bir cihaz kullanarak, elektronik dalgaları manipüle etmiş ve bu dalgaları fotoğraflayarak, ‘Oscillon’ ismi verdiği sanat ürünleri serisini ortaya çıkartmıştır (bakınız Görsel 3.1) (Erkayhan ve Belgesay, 2015).

Laposky ile başlayan dijital sanat akımı, fotoğraf, video ve bilgisayar gibi teknolojik ürünlerin gelişim süresi boyunca gelişmiş ve gelişmeye devam etmektedir. Analog fotoğrafçılık yerini dijital fotoğrafçılığa bırakmış, üç boyutlu yazıcılar sayesinde geleneksel heykel sanatı başka bir boyuta ulaşmıştır. Bir çok geleneksel

sanat kendine dijital ortamda yer bulurken, yeni icatlarla internet sanatı gibi yeni sanatlar da gelişmiştir (Sağlamtimur, 2010).

Geleneksel sanat, teknoloji ile sentezlendikçe, seyircide sanat eserini deneyimleme arzusu oluşmaya başlamıştır. Sanat eserindeki biçim anlayışı, teknoloji ile beraber, sanatçı tarafından izleyicinin zihinsel, duygusal veya fiziksel deneyim yaşayabileceği bir şekilde değiştirilmiştir. Sağlamtimur, dijital sanatta, sanat ürünün ve izleyicinin yerini şu şekilde açıklamıştır;



Görsel 3.1 Oscillion 40 (Laposky, 1952)

“Sanat yapıtı, genellikle izleyicinin katılımı ile başlayan, interaktif yöntemlerle süren, yön deęiřtiren. sonlanan ya da sonsuz bir sürece dönüşen bir hal alabilmektedir. Dijital sanat, bazen teknolojinin, bazen de kavramların sınırlarını zorlayarak sanat olgusunu başlı başına bir deneyimleme olarak gören felsefeye daha da fazla yaklaşmaktadır. Eserler, bilgisayar programlarıyla elde edilebilen rastgeleleřtirme/deneyimleme işlemiyle üretilerek, internetle birlikte sanat yapıtının sanatçının tekelinden çıkartılarak demokratikleřtirilmesini saęlamıřtır. Dijital sanatın aęırlıklı yayılma mecrası internettir. İnternet, insanların her geen gün gittike artarak üretilen bilgiyi saklama, paylařma ve ulařma istekleri sonrasında ortaya çıkmıř bir teknolojidir. Dijital sanat, genel olarak internette yayıldıęı iin, bu sanat dalı teknoloji yatkını belirli bir kitle tarafından daha yoęun bir řekilde bilinmekte ve kabul edilmektedir. Ancak řu da bir gerektir ki, günümüzde dijital sanata yönelik pek ok önemli sergi, önemli sanat galerilerinde yapılmıř ve sanatseverlerce ilgiyle izlenmiřtir.” (Saęlamtimur, 2010)

Teknoloji sanata yeni aralar ve amalar sunmuřtur. Yeni aralar ve amalar ise yeni sanat dallarının ortaya ıkmasını saęlamıřtır. İzleyicinin ve sanatçının artan deneyimleme arzusu ve yeni biim arayıřında, dijital sanatın, sunmuř olduęu imkanlardan dolayı rolü büyük olmuřtur. Bu imkânları dijital sanat adı altında saęlayan sanat eřitlerinden bazıları řu řekildedir; internet sanatı, yazılım sanatı, glitch sanatı vb. Bu arařtırmanın konusunu oluřturan, dijital teknoloji ile sanatta biim bozukluęunun elde edildięi glitch sanatı (hata sanatı) bir sonraki bölümde detaylı bir řekilde incelenecektir.

3.1.2 Hatanın Estetięi: ‘Glitch Art’

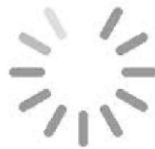
Glitch kelimesi ilk kez, astronot John Glenn’ in 1962’de yazmıř olduęu “Into Orbit” isimli kitabında, “Project Mercury” (Merkür Projesi) görevine katılan yedi astronotun görev süresince yařadıkları bazı elektronik problemleri tanımlamak iin kullanılmıřtır. Glitchin sözlük anlamı elektrik akımında yařanan voltaj deęiřimi olduęundan aslında uzun süredir ilgili alanlarda kullanılmaktadır. Fakat Glenn’in

kitapta açıkladığı gibi, sözlük anlamının dışında, glitch kelimesi, geçici problemler anlamına gelen ‘hitch’ kelimesi yerine kullanmıştır. Glitch kelimesi elektronik problemleri ifade etmek için kullanıldığından beri, kelime teknik anlamını aşmış ve çeşitli bozuklukları ifade etmek için de kullanılmaya başlanmıştır (American Heritage Dictionary). Günümüzde, Türkçede ise glitch kelimesi ‘hata, kusur, yanlışlık, çalışmayı engelleyen sorun’ anlamına gelmektedir (“Cambridge Dictionary”).

Jackson (2011) dijital bilginin aktarımı esnasında oluşan hataları spontane glitch olarak kategorize etmiştir çünkü bu hatalar aniden oluşmaktadırlar. Spontane glitchlerin özelliği tekrar edilmesi ya da taklit edilmesi mümkün olmamalarıdır.

Jackson sanattan bağımsız olarak, dijital ortamda karşılaşılan ve aniden ortaya çıkan hatalarda spontane glitchlerin iki türü olduğunu iddia eder; bilgisayar yazılımları tarafından algılanan ve algılanamayan glitchler. İşletim sistemi bir hatayı algıladığı zaman, kullanıcıya bunu temsil eden bir ikon gösterir. Halbuki sistem hatayı algılayamaz ise, sanatçı ya da kullanıcı bir ikon ile uyarı almadan doğrudan glitche maruz kalır. Böylece kullanıcı hatayı ancak oluşuktan sonra fark edebilir, ve bu noktada eğer sonucu beğenirse, faaliyetine devam edebileceği gibi, hatasız bir sonuç için faaliyetine tekrardan başlayabilir. Sistemin kullanıcıya verebileceği hatalar aşağıdakiler gibi olabilir;

1. Yel Değirmeni Glitch (Windmill Glitch): Veri iletimi esnasında ortaya çıkan hataları temsil eder. Çoğu zaman dönen bir yuvarlak ya da bir kum saati olarak ekranda ortaya çıkar (bakınız Görsel 3.2).



Görsel 3.2 Yel Değirmeni Glitch

2. Yazılım Glitchi: İsminden de anlaşıldığı üzere oluşan hata yazılım ile alakalıdır. Kullanıcı yazılıma, işletim sistemi tarafından algılanamayan bir komut verdiğiğinde yazılım hata verir ve ekranda hata kutucuğu belirir (bakınız Görsel 3.3 ve 3.4). Yazılım glitchlerinin oluşmasında yazılımdaki virüslerin ve böceklerin de etkisi olabilir. Fakat yazılım glitchlerinde her zaman hata kutucuğu ya da hatayı temsil eden başka bir ikon ortaya çıkmayabilir. Bu durumlarda daha sonra açıklanacak olan donuk glitch ve beklenen .htm glitchlerin oluşması muhtemeldir.



Görsel 3.3 Yazılım Glitchi Uyarısı



Görsel 3.4 Yazılım Glitchi Uyarısı

3. Beklenen '.htm' Glitch: Bu tarz glitchler yazılım glitchleri değildir fakat yazılım glitchleri sebebiyle ortaya çıkarlar. Yazılımlarda belirli bir sıklıkta, belirli bir hata oluştuğu zaman, sonunda internet siteleri, erişim sağlamaya çalışan kullanıcıya teknik hata yaşadıklarını belirten bir hata mesajı verir (bakınız Görsel 3.5). Siteye erişim bir süre mümkün olmayabilir. Bu mesajda genellikle kullanıcıya siteye erişmeyi daha sonra tekrar denemesi tavsiye edilir. Bu süre hatanın çeşidine göre değişmektedir.



Görsel 3.5 .htm Glitch

4. İnsan/Bilgisayar İletişimsizliği Glitchi: Bu hatalar insanlar tarafından oluşmaktadır ve bilgisayarlar tarafından ikonlarla kullanıcıya iletilmektedir. Aslında yapısal olarak yazılım glitchlerine benzemektedirler fakat isminden de anlaşılacağı üzere bu tarz glitchlerde hata, insan müdahalesi sebebiyle oluşmaktadır ve bu hatalar insanlar tarafından yapıldığından dolayı kolayca tespit edilebilmektedirler.
5. Donanım Glitchi: Bu hatalar teknolojik aygıtlarda oluşan sıkıntılar nedeniyle ortaya çıkmaktadır. Çok komplike olabildikleri gibi çok basit hatalar da olabilmektedirler. Örneğin görüntü kartının bozulmuş olduğu bir bilgisayarda görüntünün ekrana bozuk iletiliyor olması donanım glitchine bir örnektir.

6. Donuk Glitch: Görüntünün donmasına donuk glitch denir ve çoğu zaman kullanıcıyı, uygulamayı tekrar başlatmaya mecbur eder. Bunun sebebi genellikle uygulamanın sistem tarafından desteklenmemesi ya da uygulamanın kullanıcının kullandığı esnada çökmesinden kaynaklanır.
7. Pikselasyon ‘Glitch’: Görüntü ya da video dosyaları çalışmadığı zamanlarda ya da sıkıştığı zamanlarda, görüntülerde oluşan piksel görüntülere verilen isimdir.

Sanatta teknolojinin kullanımının ve dolayısıyla dijital sanatın yaygınlaşması sonucunda, sanatçı dijital hatalarla daha sık karşılaşmaya başlamıştır. Sanatçının hataları düzeltme isteği bir alternatifken, bu hataları estetik amaçla kullanması ise başka bir seçenektir. Somer, hataları estetik bir bakış açısı ile algılamayı şu şekilde anlatır; “Medyanın fizikselden sayısala doğru geçişi ile beraber bu medyayı üreten makinelerin (bilgisayarlar, monitörler, yazıcılar vd.) hızlıca yaygınlaşması ile artan hata sayısına cevap olarak Glitch sanatı doğmuştur.” (Somer, 2013). Bir dijital sanat olan glitch sanatı, çağdaş sanatta yeni bir biçim arayışına cevaptır (bakınız Görsel 3.6). Glitch sanatı, elektronik ortamda dijital verilerin bilinçli ya da bilinçsiz olarak bozulması veya elektronik aygıtların fiziksel olarak manipüle edilmesi sonucunda



Görsel 3.6 Verileri manipüle edilmiş fotoğraf örneği

oluşan dijital ya da analog hataların estetik amaçla kullanılmasına denir (Heijer, 2013).

Sanatta biçim arayışı ve gelenekselliğe başkaldırı sanayi devriminden beri vardır. Biçim bozukluğunun estetik olarak kabul edilişinin örnekleri ise 20. yüzyılda görülmektedir. Fotoğraf makinesinin icadından sonra Richter'in çalışmaları aslında görüntülerde hata yaratmak üzerinedir. Teknolojinin dijitalleşmesi ise bunu artık dijital ortamda da mümkün kılabilmektedir. Aslında glitch sanatı, 20. yüzyılın başlarından beri var olan, biçim bozukluğunu bir prensip edinen çeşitli sanat akımlarında kendini göstermiş, bugün ise bilinçli ya da bilinçsiz olarak yapılan hataların estetik amaçla kullanılmasıyla yeni bir sanat dalı olarak karşımıza çıkmaktadır.

1965 yılında Num June Paik tarafından yaratılan 'Magnet TV' isimli video, glitch sanatının niyetli olarak yapılmış ilk örneklerinden sayılmaktadır (bakınız Görsel 3.7).

Paik, eski bir televizyonun üzerine, mıknatıs yerleştirerek, görüntünün ve sesin oluşmasını sağlayan verileri manipüle etmiş, ve ortaya bozuk bir görüntü ve ses çıkmasını sağlamıştır. (Aydınat, 2018).



Görsel 3.7 Magnet TV (Paik, 1965)

Glitch sanatının tanımı ve algısı hakkında bir çok tartışma mevcuttur fakat tanımın hata ve bozulma içerdiği kesindir. Hata, kelime algısı olarak istenmeyi anlatmaktadır, fakat glitch sanatında hata aranan bir unsurdur (Aydınat, 2018). Hata, kimi sanatçılar tarafından önlenmeye çalışılsa da, bazı sanatçılar hatayı bir fırsat olarak görür. Örneğin, bir glitch sanatçısı olan Rosa Menkman, hataların olumlu sonuçlarına odaklanmayı tercih etmiştir. Hatanın kabul gördüğü yerde, mükemmele ulaşma zorunluluğu yoktur, böylece olasılıklar artmaktadır. Hata, Menkman'a göre (2011), teknolojinin içinde hata ihtimali olduğundan, teknoloji var olduğu sürece, her zaman var olacaktır. Bu sebeple kendisi hatayı bir yanlış gibi algılamaktansa bir araç

olarak görmeyi tercih etmektedir. 2011 yılında Menkman, glitch üzerine yaptığı araştırmalar ve konu hakkındaki görüşleri üzerine “The Glitch Moment(um)” (Hata Momentumu) isimli bir kitap yazmıştır. Kitapta Menkman, bilgi teorisinin yardımıyla glitch sanatını, çağdaş sanatın bir türü olarak tanımlamaya çalışmış, hata ve gürültünün sanat alanındaki önemine değinmiştir. Menkman’a göre toplum tarafından istenmeyen temsil eden gürültü, hata ve başarısızlığın, olumlu tarafları da vardır.

Kitabın yayımlandığı sene, sanatçı “A Vernacular of File Formats” (Dosya Biçimlerinin Anadili) ve “Glitch Studies Manifesto” (Hata Çalışmaları Bildirisi) isimli iki tane deneme yayımlamıştır ve bunlardan “Glitch Studies Manifesto”, Virtuel Platform tarafından ödül almıştır (bakınız Görsel 3.8). Bu denemede glitchin anlamına ve önemine hem anlatım açısından hem de görsel açıdan dikkat çekilmiştir. Menkman’ın bu denemesi görsel açıdan geleneksel denemelerden farklı olmasının yanı sıra aynı zamanda dijital şiirin de ilk örneklerinden olmuştur. Denemede yazılar hem yamuk hem de görsel açıdan hatalı olarak yazılmıştır. Yani denemenin biçimi aslında yazar tarafından bilinçli bir şekilde manipüle edilmiştir (Federici, “Glitch Studies Manifesto”).

Çağdaş filozof Paul Virilio ve Lotringer (2016), sanat ve kazanın ilişkisi üzerine çeşitli çalışmalar yapmış ve kazanın sanat üzerindeki etkisini “The Accident of Art” (Sanat Kazası) isimli kitapta incelemişlerdir. Hata ya da başarısızlık yanlış üretimden dolayı olmaz, aksine her üretimde kaza potansiyeli zaten vardır ve hata kasten yapılmadığı sürece bir kaza sonucu ortaya çıkabilir. Tren icat edilirken aslında trenin raydan çıkma ihtimali ya da bir gemi icat edilirken geminin karaya oturma ihtimali de icat edilir. Kazalar her ne kadar insanlar tarafından olumsuz olarak algılansa da, farklı bir bakış açısıyla pozitif sonuçlarının da olma ihtimali vardır. Örneğin, dünya savaşları gibi yıkıcı olayların, Dadaist veya sürrealist akımların var

olmasına ve anlaşılmasına sebep olduğunu söylemektedir. Dünya savaşları gerçek anlamda dünyayı fiziksel olarak yerle bir etmiştir. Bu savaşlardan arta kalan paramparça şehirler, kurtulanların travmaları veya kayıplar o dönemde yaşayan bir çok sanatçıya ilham olmuştur.



Use
t h e
glitch as
an exoskeleton
of progress.

The glitch is a wonderful experience of an interruption that shifts an object away from its ordinary form and discourse. For a moment I am shocked, lost and in awe, asking myself what this other utterance is, how was it created. Is it perhaps ...a glitch? But once I named it, the momentum -the glitch- is no more...

But somewhere within the destructured ruins of meaning hope exists; a triumphal sensation that there is something more than just devastation. The negative feelings make place for an intimate, personal experience of a machine (or program), a system showing its formations, inner workings and flaws. As a holistic celebration rather than a particular perfection the glitch can reveal a new opportunity, a spark of creative energy that indicates that something new is about to be created.

The glitch has no solid form or state through time; it is often perceived as an unexpected and abnormal mode of operandi, a break from (one of) the many flows (of expectations) within a technological system. But as the understanding of a glitch changes when it is being named, so does the equilibrium of the (former) glitch itself: the original experience of a rupture moved passed its momentum and vanished into a realm of new conditions. The glitch has become something new and has become an ephemeral, personal experience.

Görsel 3.8 Glitch Studies Manifesto (Menkman, R, 2009-2010)

Glitch sanatının olmazsa olmazı teknolojik ortamda oluşan hatalardır. Hatalar dijital ya da analog olabilmektedir ve bu hatalar sonucunda sadece kusurlu görüntüler değil, Ozan Türkkan örneğinde olduğu gibi kusurlu sesler de ortaya çıkabilmektedir. Dijital ortamda, sayısallık içeren her ürün, verileriyle oynanması sonucu glitch sanatına dönüştürülebileceği gibi, teknolojik bir aygıtın fiziksel olarak manipüle edilmesi ile oluşan analog hatalar sonucunda da bir ürün glitch sanatına dönüştürülebilir. Bilinçli ya da bilinçsiz olarak elde edilen dijital ve analog hatalar glitch sanatının aracıdır. Elde edilen hatalar yönetildiğinde sanata dönüşebilmektedir. Bu hataların hangi yöntemlerle elde edilebileceğini anlamak ise glitch sanatının daha iyi anlaşılmasına yardımcı olacaktır.

3.2 ‘Glitch ‘Art Metotları

“Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics” (Teorik ve Pratik Olarak Glitch Sanatı: Kritik Hatalar ve Yeni Dijital Estetik) isimli kitabında Micheal Betancourt, dijital sanat ve estetik üzerinde durmuş ve glitch sanatı için hem teorik bir zemin hazırlamış hem de bir taslak oluşturmuştur. Kitapta teknik hataların modern bir şekilde kullanılması ve avangart filmlerle arasındaki ilişki çalışılmış ve glitch konusuna tarihsel bir çerçeve sağlanmıştır. Bu çerçevede dikkat çeken noktalardan bir tanesi de görsel glitch üreten sanatçıların eserlerini üretirken çeşitli kurallar çerçevesinde faaliyete geçmiş olmalarıdır.

Daha önce bahsedildiği gibi glitch sanatı yaratmak için bir takım manipülasyonlarla önce hatanın oluşturulması gerekmektedir. Betancourt’un (2016) kitabında bahsetmiş olduğu kurallar bu manipülasyonların elde edilme şekilleridir. Betancourt, glitch üretmek için yapılan manipülasyonları, beş kategoriye ayırmıştır;

1. Veri Manipülasyonu (Data Manipulation): Bu kategoride glitch ve glitch sanatı oluşturulmak için dijital dosyanın içindeki veriler manipüle edilir yani değiştirilir. Burada dijital dosyadan kastedilen bir resim ya da video dosyası olabilir. Bu değişiklikler ise “HexFiend” ya da “Avidemux” gibi bilgisayar programları kullanarak mümkün olmaktadır. Bu direkt manipülasyon tarzı aslında sadece dijital ekranda karşımıza çıkan resim ve video dosyaları ile sınırlı olmak zorunda da değildir. Üç boyutlu animasyonlarda, sanal dünyalarda veya üç boyutlu yazıcılarla elde edilmiş objelerde de verileri manipüle etmek ve sonucunda da glitch elde etmek mümkündür.
2. Hatalı Sıralama (Misalignment): Bu kategoride yapılan manipülasyon dijital dosya ve dijital dosyanın çalışmasını sağlayan yazılım arasında ki ilişkiyi bozmayı amaçlar. Aslında hatalı sıralamadan kastedilen bir uyumsuzluktur. Dijital dosyayı doğru bir şekilde çalıştırmak için kullanılan yazılım yerine başka bir yazılım kullanıldığında, dijital dosya hata verir. Yani bir uyumsuzluk oluşur. Örneğin, bir video dosyası, müzik yazılımı ile çalıştırılmak istenirse dosya hata verir, yani glitch ortaya çıkar. Hatalı sıralama kategorisinde manipülasyon yapmak için en sık kullanılan yazılımlar “Audacity” ve “Wordpad”dir. Bu manipülasyon sonucu oluşacak hatanın ise nasıl olacağı tamamen yazılımın nasıl bir sonuç vereceğine bağlıdır.

3. Donanım Bozukluğu (Hardware Failure): Bu kategorideki glitch elde etme yöntemi, daha çok müzik ve video sanatlarında kullanılmaktadır. İsminden de anlaşıldığı üzere, burada manipüle edilen donanımlardır, yani cihazların kendisidir. Dijital dosyada herhangi bir değişiklik yapılmaz, ama cihazların manipüle edilmesinden dolayı dijital dosyalar hatalı sonuç verir. Örneğin bir video oynatıcıya kısa devre yapıldığında, hatalı görüntüler ortaya çıkar. Araştırmanın önce ki bölümünde bahsedilen Num June Paik ‘Magnet TV’ isimli çalışmasında yaratılan glitch görüntüler, televizyonun mıknatıs yardımıyla manipüle edilmesi sonucunda ortaya çıkmıştır.
4. Hatalı Kayıt (Misregistration): Hatalı kayıt yöntemi ile elde edilen glitch tarih boyunca kullanılmış olan hareketli film gibi analog iletişim araçlarının çıkarttığı bozuk seslerinin kullanılması ile ortaya çıkar. Öte yandan iletişim araçlarının kirlenmesi ya da çizilmesi sonucunda ortaya çıkan hatalı sesler de bu metotla glitch üretmek olarak algılanabilir. CD’lerin çizilerek, müziğin hatalı bir şekilde çalıştırılması, ses sanatlarında glitch örneği olarak gösterilebilir.
5. Bozukluk (Distortion): ‘Glitch art’ üretiminde kullanılan en eski metottur. Fiziksel işlev bozuklukları ile glitch üretme metodudur. Bu metotta veriyle oynanmaz. Örneğin video projektöründen kaynaklı hatalı bir video, bu metotla üretilmiş bir glitch sanatıdır.

Veri manipülasyonuna, ‘databending’ (veri bükülmesi) yöntemi örnek olarak verilebilir. (Famuzaffar, 2014). Databending belirli bir formatta olan bir dosyayı, başka formatta olan dosyaları biçimlemek için kullanılan yazılımlarla, biçimlemek ve

bu sayede veriyi manipüle etmek anlamına gelir. Bir video dosyasının müzik yazılımı ile açılması, bir görselin değiştirilmesi ya da manipüle edilmesi, dosyaların farklı yazılımlarla biçimlendirilmesi ‘databending’e örnektir. ‘Databending’ in glitch sanatı açısından önemi kasti olarak yapılmasıdır. Hata kazara oluşmaz, sanatçı hatayı yapmak için bu yöntemi kullanır (Weiner, 2014).

Weiner (2014) ‘databending’ ile elde edilmiş ‘glitch’ görüntülerine çeşitli yöntemler kullanarak örnekler vermiştir. Bu örneklerden bir tanesi şu şekildedir; Weiner bir görüntü dosyasını, metin yazma ve biçimlendirme yazılımı ile açıp, çıkan yazılar, yani kodlar üzerinde değişiklikler yaptıktan sonra metin dosyası şeklinde kaydetmiştir (bakınız Görsel 3.9). Daha sonra, üzerinde değişiklik yapıp kaydetmiş olduğu metin dosyasını tekrar görüntü yazılımıyla açmış ve hatalı görüntü yani glitch görseli elde etmiştir (bakınız Görsel 3.10). Glitch görseli orijinal görsele çağrışım yapsa da hem renkler açısından hem de biçimsel olarak orijinal görüntüden oldukça farklı görünmektedir.

Aslında bir görselin piksellerine ayrılmış haliyle sergilenmesi, ‘pixel art’ (piksel sanatı) isminde bir dijital sanattır (bakınız Görsel 3.11). 1990’ların ortasına kadar ise, bir sanat faaliyeti amaçlı değil ama donanımların teknolojisi sebebiyle bütün video ve bilgisayar grafiklerini görselleri piksellerine ayrılmış şekilde görmek mümkündür (Kopf & Lischinski 2011).



Görsel 3.9 Orijinal Görsel Örneği

Görsel 3.10 Databending Görsel Örneği



Görsel 3.11 Piksel Sanatı Örneği

Bugün bir görseli piksellerine ayırmak başlı başına bir sanat dalı olsa da, glitch sanatında sıklıkla kullanılan pikselleri bozma yöntemi ile elde edilen görseller glitch sanatına aittir. Glitch, “Processing” gibi bilgisayar yazılımlarının yardımıyla, pixel

sorting (piksel sıralama) yöntemi kullanılarak elde edilebilmektedir (bakınız Görsel 3.12). Bu yazılımlar, öncelikle dijital ortamlarda bulunan görselleri piksellerine ayırır, daha sonra pikselleri farklı şekilde birleştirerek tekrardan görüntüyü oluşturur (Penney, 2016). Piksel sanatı aslında glitch sanatında bir yöntem, ya da bir basamak olarak da görülebilir. Sanatçı, sanatsal faaliyeti piksel aşamasında bırakırsa, piksel sanatı elde etmiş olur, ya da çeşitli işlemlerle bunu glitch sanatına çevirebilir.



Görsel 3.12 Piksel Sorting Örneği

Glitch sanatını daha iyi anlamak açısından konuyla ilgilenen sanatçılar ve tasarımcılar için glitchin nasıl elde edildiğini analiz etmek önemlidir. Betancourt glitchi, özellikle görsel sanatlarda elde etmenin beş metot ile mümkün olabileceğini söylemiştir. Öte yandan glitchin elde edilişine ya da kullanımına göre kategorize

etmek konun daha iyi anlaşılmasına yardımcı olacaktır. Araştırmanın bir sonraki bölümünde glitch türleri incelenecektir.

3.3 ‘Glitch’ Türleri

Glitchi türlere ayırmak konusunda farklı görüşler vardır. Örneğin “Glitch: Designing Imperfection” (Glitch: Mükemmel Olmayı Tasarlamak) kitabının yazarı Iman Moradi, glitchi bir sanat terimi olarak analiz etmeyi tercih eder. Moradi (2004), glitchi, görsel-tekniksel açıdan kategorize etmiş, saf ‘glitch’ ve ‘glitch’ benzeri olarak ikiye ayırmıştır. Moradi’ye göre, saf ‘glitch’, bir bozukluktan dolayı, kazara ortaya çıkan hatadır. Öte yandan glitch benzerinden kast edilen, insanın müdahalesi sonucunda ortaya çıkan hatadır. Yani hata bilinçli bir şekilde yapıldığında, sanat eseri glitch benzeri kategorisine girmektedir. Bu doğrultuda, Moradi’nin ‘glitch’ kategorilerinin özellikleri aşağıdaki gibidir (bakınız Tablo 3.1).

Tablo 3.1

Glitch Türleri

<u>Pure Glitch (Saf Glitch)</u>	<u>Glitch Alike (Glitch Benzeri)</u>
Accidental (Kazara)	Deliberate (Kasti)
Coincidental (Rastlantısal)	Planned (Planlanmış)
Appropriated (Uygun)	Created (Yaratılmış)
Found (Bulunan)	Designed (Tasarlanmış)
Real (Gerçek)	Artificial (Yapay)

Not: "Glitch Aesthetics," by I. Moradi, 2004, <http://www.organised.info/wp-content/uploads/2016/08/Moradi-Iman-2004-Glitch-Aesthetics.pdf>. sitesinden alıntıdır.

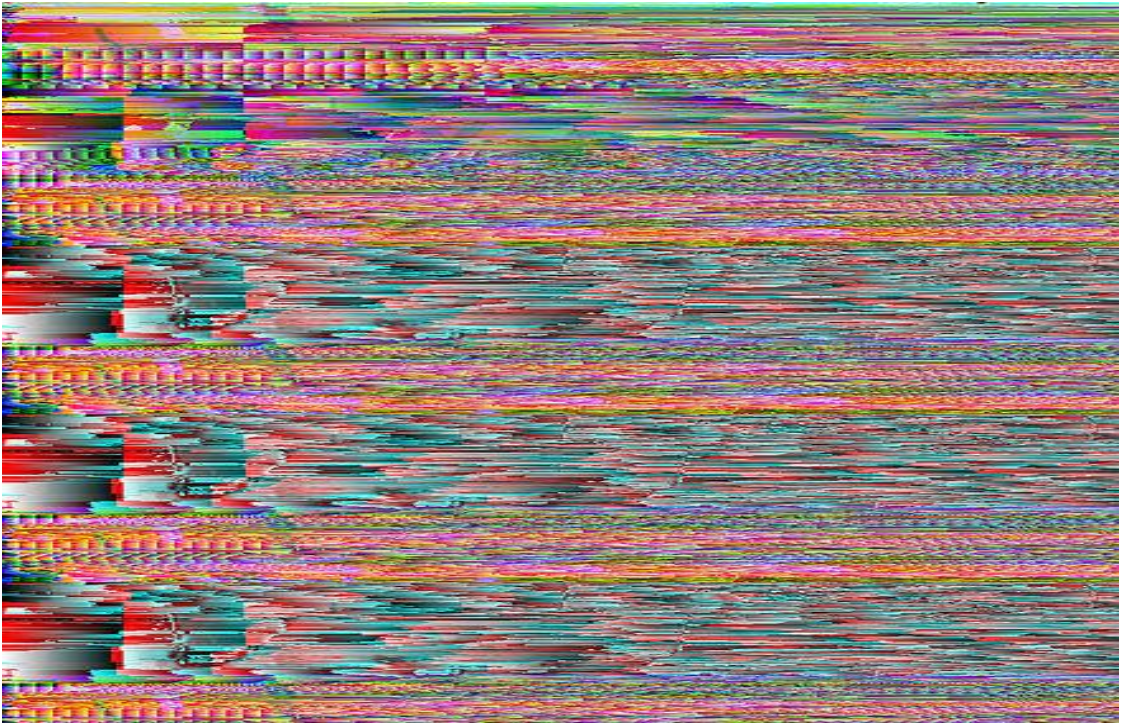
Betancourt'un bahsetmiş olduđu metotlarla glitch benzeri elde etmek mümkündür. Moradi de, Betancourt'un yöntemlerine benzer çeşitli metotlardan bahsetmektedir. Glitch benzerini, gerçek dünyada hatalı olarak bulunan sanat eserlerinin, dijital dünyada bir yansıması olarak anlatmaktadır. Örneğin, bir tabloyu parçalarına ayırmak, daha sonra bu parçaları yapıştırarak tekrar resmi elde etmeye çalışmak ve sonunda bozuk bir görüntüsü olsa bile resmin orijinaline benzer bir resim elde etmek glitch benzeridir. Bu süreci Moradi 'parçalanma' olarak adlandırmıştır. Dijital dünyada bu parçalama süreci ile yeni bir sanat eseri elde etmek daha farklı olmaktadır. Bilgisayarlar çoğu zaman resimleri yatay bir şekilde okuyabildiklerinden, dijital sanat eserlerini ancak yatay olarak parçalayabilmektedirler. Bu parçalanmalar sonucunda ise tekrardan elde edilen görüntülerde en dikkat çekici hatalar, oluşan keskin renk farklılıklarıdır (bakınız Görsel 3.13).



Görsel 3.13 Parçalanma ile Elde Edilmiş Glitch Örneği

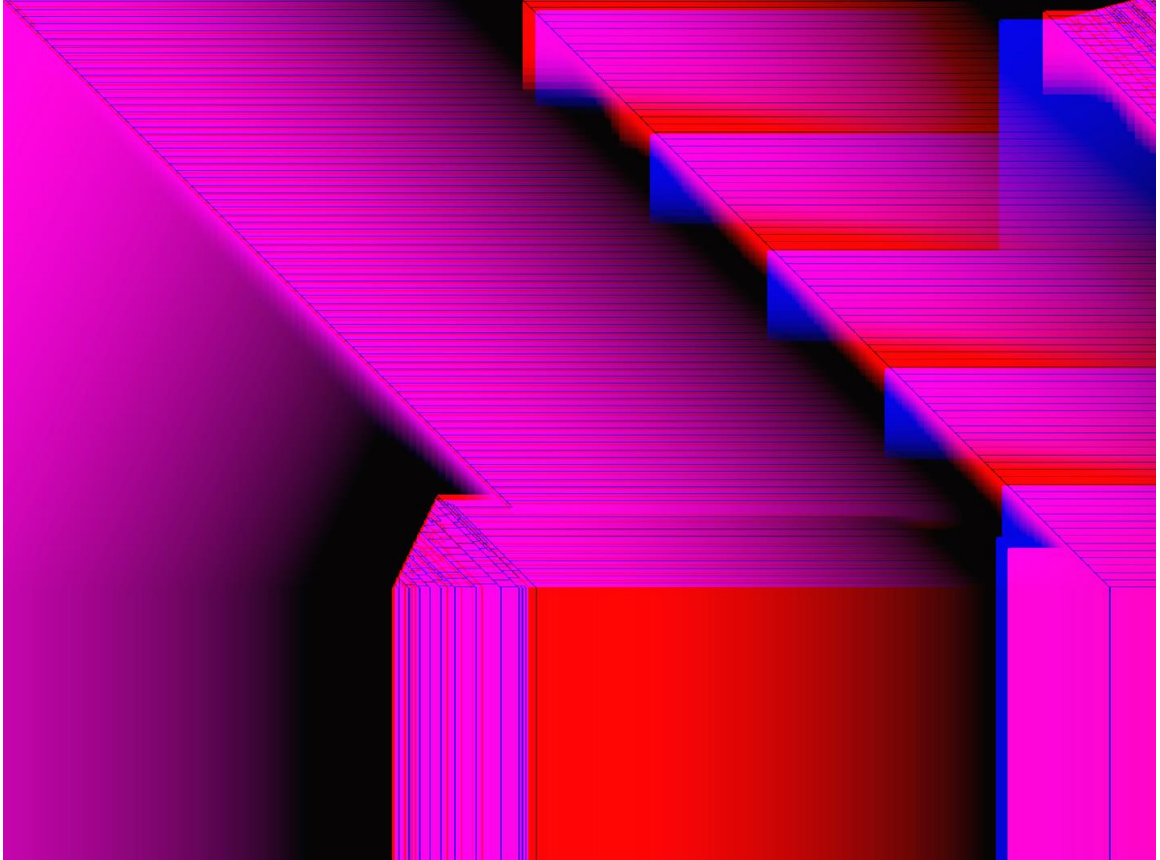
Glitch benzeri, parçalama dışında başka yöntemlerle de elde edilebilmektedir. Bu yöntemlerden başka bir tanesi ise taklit etme ve tekrarlamadır. Bazı programların yapısından kaynaklı, program ile üretilen görselleri aktarırken, aktarım esnasında görseller klonlanır ya da tekrarlanır ve beklenmeyen glitch oluşabilir. Bu tekrarlama ve klonlama esnasında ise oluşan glitch aynı şekilde kendini tekrar etmeye devam eder. Bu tekrarlama ile bilinçli olarak hatalı görüntü elde etmeye devam edildiğinde ise glitch benzeri görüntü elde edilmiş olur (Moradi, 2004).

Bir çok görsel bilgi kaydedilirken ya da bir araçtan diğerine aktarılırken, piksel ve renk katmanları gibi parçacıklara ayrılmaktadır. Bazı glitch benzeri sanat eserlerinde bu parçacıkların yani piksellerin birleşerek çizgiler oluşturduğu görülmektedir. Görüntüde çizgisellik yaratmak da glitch benzeri bir görüntü elde etmek için kullanılan başka yöntemdir (bakınız Görsel 3.14) (Moradi, 2004).



Görsel 3.14 Glitch Örneği (Menkman, 2011)

Glitch benzerini çeşitli bilgisayar programlarıyla elde etmek mümkündür ve sonuç her zaman parçalanma ya da çizgisellik olmak zorunda değildir. Bir multimedya sanatçısı olan Sabato Visconti'nin fotoğraflarda glitch efekti üzerine çeşitli denemeleri olmuştur. Chris Friel isimli fotoğrafçının fotoğraflarında veri bükme yöntemiyle fotoğraflarda hatalar oluşturmuştur (bakınız Görsel 3.15). Visconti'nin başka bir denemesi ise, Adobe Photosop CS6 programının sağlamış olduğu, Lens Correction Filter (Objektif Düzeltme Filtresi) ile programın yanlış algoritmalar hesaplamasını sağlayarak fotoğraflarda kusurlu görüntü yaratmak olmuştur (bakınız Görsel 3.16).



Görsel 3.15 Glitch Fotoğraf Örneği (Visconti, S)



Görsel 3.16 Glitch Fotoğraf Örneği (Visconti, S)

Moradi'ye (2004) göre doğada bulunan görüntüler ve insanların ürettiği sanat eserleri tıpkı saf glitch ve glitch benzeri eserlerde olduğu gibi ne kadar karmaşık olursa o kadar güzel olmaktadır. Fakat saf glitch ve glitch benzeri olan eserlerde, estetiği sağlayan karmaşıklık sadece görüntüde değil aynı zamanda eserlerin elde ediliş sürecinde de bulunmaktadır. Glitch benzeri eserlerde görsel estetiği veren karmaşıklık, sanatçı tarafından sanat eserini üretirken bilinçli olarak yaratılmaktadır. Fakat saf glitch sanatında ise sanat eserinin üretildiği süreç esnasında yaşanan bir hata bu karmaşıklığı yaratmaktadır. Yani karmaşıklık aslında eserin üretim sürecine doğrudan, doğal olarak dahildir.

Glitchi türlerine göre ayıran başka bir sanatçı da Rosa Menkman'dır. Menkman, Moradi'den farklı olarak glitch sanatını kullanılan metot ve prosedür açısından sıcak glitch ve soğuk glitch olarak ikiye ayırmıştır (Sotiraki, 2014).

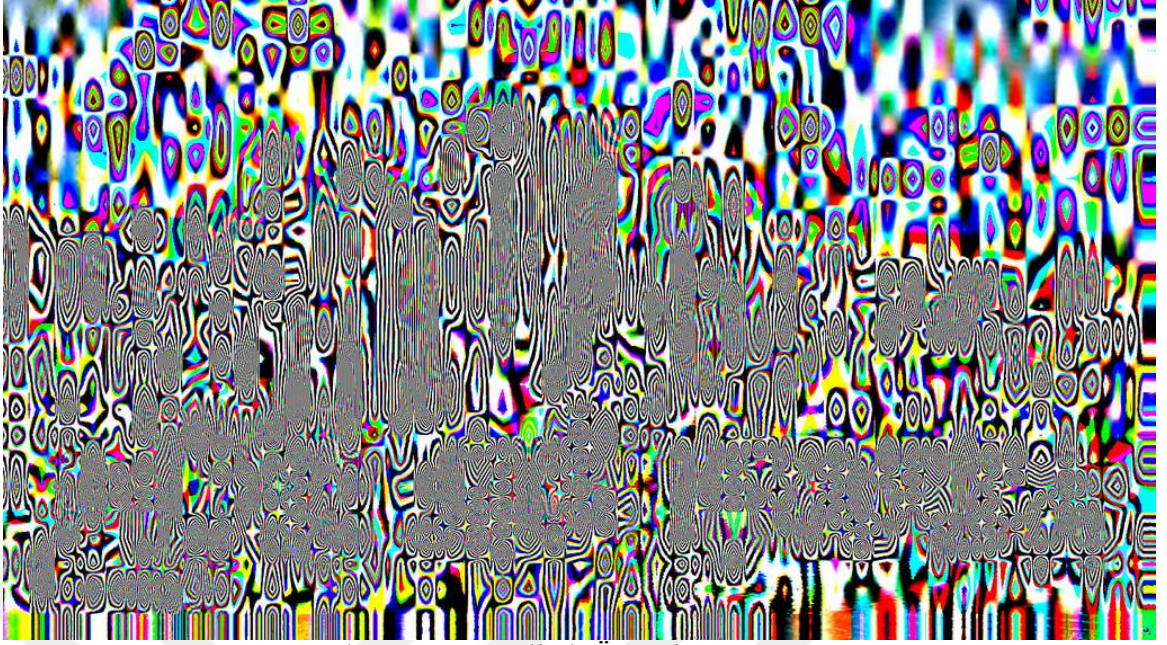
Soğuk glitch sadece hatanın hata olarak algılanmasından hemen önce ve hatanın oluştuğu tam o anda var olabilir. Yani soğuk glitch sanat eserinin bir anlık durumuna verilen isimdir. Bir sonraki adımda sanat eseri süreç esnasında oluşan hata yüzünden ya yok edilir ya da glitch sanat eseri olarak var olmaya devam eder ve bu sebepten soğuk glitch örneğini ancak sanatçı ve o an sanatçının yanında o ana tanık edenler görebilir. Menkman'a göre soğuk glitchi çekici ve özel kılan sadece bir an var olabilmesidir. Hata oluşuktan sonra reddedildiği noktada soğuk glitch artık var olmamaktadır. Başka bir seçenek ise hatayı kabul etmektir. Fakat hata kabul edildiğinde ve tercih edildiğinde de soğuk glitch artık var olmaz. Soğuk glitchin var olduğu tek an hatanın fark edilmesinden hemen önce yani hata üzerine bir yargıda bulunulmadan hemen önceki andır (Sotiraki, 2014).

Hata fark edildikten sonra ya hata reddedilir ve başarısızlık olarak algılanır ya da yeni bir biçim olarak tercih edilir. Sanatçı tarafından hata benimsendiğinde ve

tercih edildiğinde oluşan sanat eserine sıcak glitch denir. Sıcak glitch hata sonucu sanat eserinde oluşan efektler özellikle tercih edildiğinde veya devam ettirildiğinde oluşan sanat eserine verilen isimdir. Menkman'ın sıcak glitch kategorisi, Moradi'nin glitch benzeri kategorisinden çok da farklı değildir. Oluşan hataların devamlılığının sürdürülmesini Menkman sıcak glitch diye kategorize etmişken, Moradi bu hataların kasti bir şekilde oluşturulmasını glitch benzeri olarak isimlendirmiştir. Yani iki kategoride de glitch ya da hata istenen bir unsurdur.

Glitch sanatında türlerden bahseden başka bir isim de Virginia Sotiraki'dir. Sotiraki (2014) glitchleri kategorize ederken, öncelikle glitchleri görselliklerine göre, soyut olan glitchler ve arta kalanlar olarak ikiye ayırır. Soyut kategorisinde isminden de anlaşılacağı üzere soyut tasarımlar ve tam olarak tanımlanamayan her türlü sanat eseri bulunabilmektedir (bakınız Görsel 3.17). Öte yandan arta kalanlar kategorisinin altında, tanımlanabilen, somut içerikli görseller, yazılar, sayılar, cümleler veya insan figürleri gibi seyirci tarafından biçimi tanımlanabilecek eserler yer almaktadır (bakınız Görsel 3.18).

Sotiraki, aslında somut kategorisi altında topladığı sanat eserlerini daha gerçek bulmaktadır. Zira zaten soyut kavramı gerçeklikten uzaktır. Fakat artık kategorisinin altında olan sanat eserlerinin izleri de gerçekliğe dayanmaktadır.



Görsel 3.17 Soyut Glitch Örneği (Menkman)



Görsel 3.18 Somut Glitch Örneği (Kaptein, 2014)

Örneğin gerçek olan bir insan figürü hatalı olarak ancak dijital ortamda ya da taklitte var olabilir yani gerçeklikten uzaklaşmış olur. Hatalı olarak seyirciye sunulan bir insan figürünün izleri gerçek bir insana dayanmakta olsa da, sanat eseri glitch formuna girerek gerçek formundan ayrılır.

Moradi, Menkman ve Sotiraki'nin glitch kategorileri aşağıdaki tabloda özetlenmiştir (bakınız Tablo 3.2).

Tablo 3.2

Glitch Tipolojileri

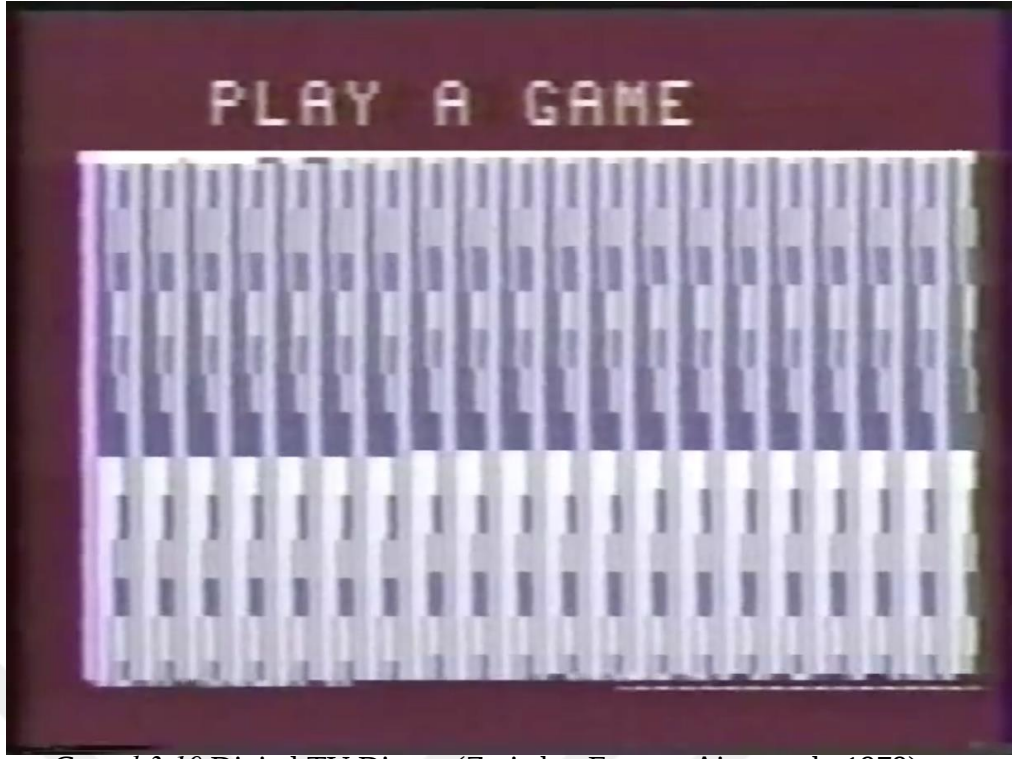
Glitch Tipolojileri								
Görsel – Tekniksel (Moradi)		Metodolojik – Usuli (Menkman)		Görsel – Düzensel (Sotiraki)				
Saf Glitch	Glitch Benzeri	Sıcak Glitch	Soğuk Glitch	Soyut	Tipografik	3D	İnsani	Karışık

Glitch, yani başka bir deyişle dijital hata, içinde teknoloji bulunan bir çok alanda kullanıcının karşısına çıkmaktadır. Sanat direkt veya dolaylı olarak teknoloji içerdiği sürece, glitch sanatını hem sanatın bir çok dalında hem de zaman zaman başka alanlarda görmek mümkündür. Heykel, fotoğraf ya da müzik gibi akla ilk gelen sanat dallarından, mobilya tasarımına kadar bir çok alanda glitch etkileri görülmektedir.

3.4 Farklı Alanlarda ‘Glitch’ Uygulamaları

3.4.1 Video

Video sanatına yansıyan ilk glitch örnekleri, video sanatının öncüsü kabul edilen, araştırmada da daha önce ismi geçmiş olan Nam June Paik’e aittir (Çankır, 2017). Paik’in TV Magnet örneğinden sonra, 1979’da, Şikago video topluluğuna ait Jamie Fenton ve Raul Zaritsky isimli iki video sanatçısının, Electronic Visualization Event (Elektronik Görselleştirme Etkinliği) için hazırladığı, ve Dick Ainsworth’un da müziğini yapmış olduğu glitch efektli video, glitchin video sanatına olan etkilerinin görüldüğü başka bir örnektir (bakınız Görsel 3.19). Bir video oyununun fiziksel olarak manipüle edilmesi sonucu görsellerde oluşan hatalar, görsellerdeki dijital hataların da bir anlatım aracı olabileceğini sonraki dönemlere göstermektedir (Betancourt, 2107).

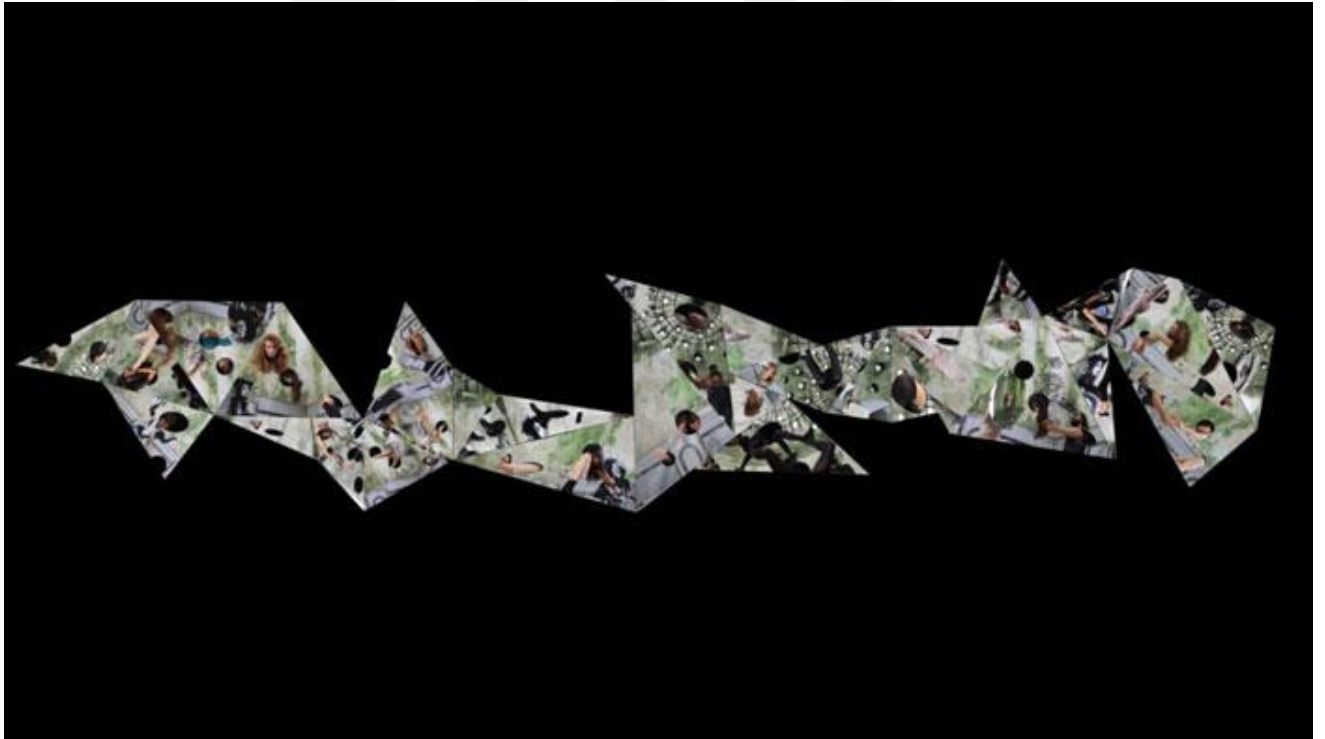


Görsel 3.19 Digital TV Dinner (Zaritsky, Fenton, Ainsworth, 1979)

Zaman içerisinde hatanın görsel açıdan daha fazla kabul bulması, teknolojinin ilerlemesi ve dijital sanatların daha yaygın olması ile, video sanatında glitch daha da sık kullanılmaya başlanmıştır. Türkiye’de genel sanatçı inisiyatiflerinin yaygınlaşması, özellikle video sanatı alanında, Videoist gibi inisiyatiflerin oluşması, video sanatını bir çok açıdan desteklemiştir (Saticı, 2009). Videoyu sadece bir gösteri aracı olma algısını yıkmak isteyen Videoist etkinliklerinde, gerçeklikten uzaklaşan videolar görmek mümkündür. Örneğin Kaya Hacaloğlu, çalışmalarına glitch yansıtmayı tercih eden video sanatçılarından biridir (bakınız Görsel 3.20) Hacaloğlu’nun dışında, İnci Eviner’in de glitch kullanmış olduğu video çalışmaları vardır (bakınız Görsel 3.21) (Pınarbaşı, 2015).



Görsel 3.20 Agah Ağaç (Hacaloğlu)



Görsel 3.21 Aynanın Dışında (Eviner, 2015)

Somer (2013) görsel ve işitsel sanatlarda glitch uygulamalarında genel olarak reproduksiyon olması gerektiğini söyler. Video sanatında da, önce hareketli görsellerin kaydedilmesi ve daha sonra dijital ortamda bozularak yeni bir video

yaratılması mümkündür fakat şart değildir. Zira bir kameranın faaliyeti esnasında, ‘Digital TV Dinner’ örneğinde olduğu gibi, donanımlara yapılacak olan bir manipölasyon ile de glitch efekti yaratmak mümkündür.

Daha önce çalışmada ismi geçen Sabato Visconti’nin glitch efektli video çalışmalarına bakıldığında reproduksiyon görülmektedir. Visconti #Glitchbooth serisinde bir takım insanların 1-2 dakikalık videolarını çekmiştir. Daha sonra ise bu videolara, bilgisayar ortamında bir yazılım yardımıyla glitch uygulaması yapmıştır (bakınız Görsel 3.22). Yani kamera öncelikle kişileri olduğu gibi videoya çekmiş, daha sonra bu elde edilen görseller dijital ortamda manipüle edilmiştir (“Sabato Visconti”).



Görsel 3.22 #Glitchbooth (Visconti, S)

Video sanatında hatanın bir ifade biçimi olarak kullanılmasının örnekleri sadece Türkiye’de yoktur. 2015’de, Norimichi Hirakawa, Japonya’da düzenlenen,

Today Arts Japan Festival (Bugün Sanat Japonya Festivali) için büyük ölçülerde bir glitch videosu hazırlamıştır (bakınız Görsel 3.23). Hirakawa'nın bu çalışmasında, izleyicinin kendini bozuk bir bilgisayarın içinde hissetmesi olasıdır (Kavanagh, 2017).

Video sanatında glitch efektleri beklenmedik sonuçlar doğurabilir. Çeşitli bilgisayar yazılımları yardımıyla, dijital dosyaların verileriyle oynandığında oluşacak ilk sonuç tahmin edilemez olabilir, ancak aynı işlemler tekrarlandığında nasıl bir efektin ortaya çıkacağı tahmin edilebilir, yani sonuç yönetilebilir.

Bir dijital sanat olan video sanatında, videonun sanatçı için, hareketli görselleri yansıtacak bir araçtan daha fazlasını ifade ettiği noktada, sanatçının kendini veya anlatmak istediğini ifade etmek için çeşitli yollara başvurduğunu ve bu süreçte, glitch sanatını, video sanatı ile sentezleyerek kendine bir ifade yöntemi geliştirdiğini söylemek doğru olacaktır.



Görsel 3.23 The Indivisible (Hirakawa, N)

3.4.2 Fotoğraf

Glitch efektlerinin sıklıkla kullanıldığı bir diğer alan da fotoğraf sanatıdır. Fotoğraf makinesinin icadı ve görsellikte deformasyonun estetik bir algı kazanması ile beraber, hatalı fotoğraf örnekleri 20. yüzyılın başlarında ortaya çıkmaya başlamıştır. Dada hareketinin öncülerinden Man Ray fotoğrafçılığa yöneldiğinde, akımın getirmiş olduğu objelere yeni anlam katma amacına, rayogram (fotogram) ve solarizasyon (ışık efekti) gibi yöntemlerle bozuk görüntüler elde ederek ulaşmıştır (bakınız Görsel 3.24 ve 3.25) (Sürmeli, 2012).



Görsel 3.24 Rayograf Örneği (Ray, M. 1921-1928)



Görsel 3.25 Solarizasyon Örneği (Ray, M. 1931)

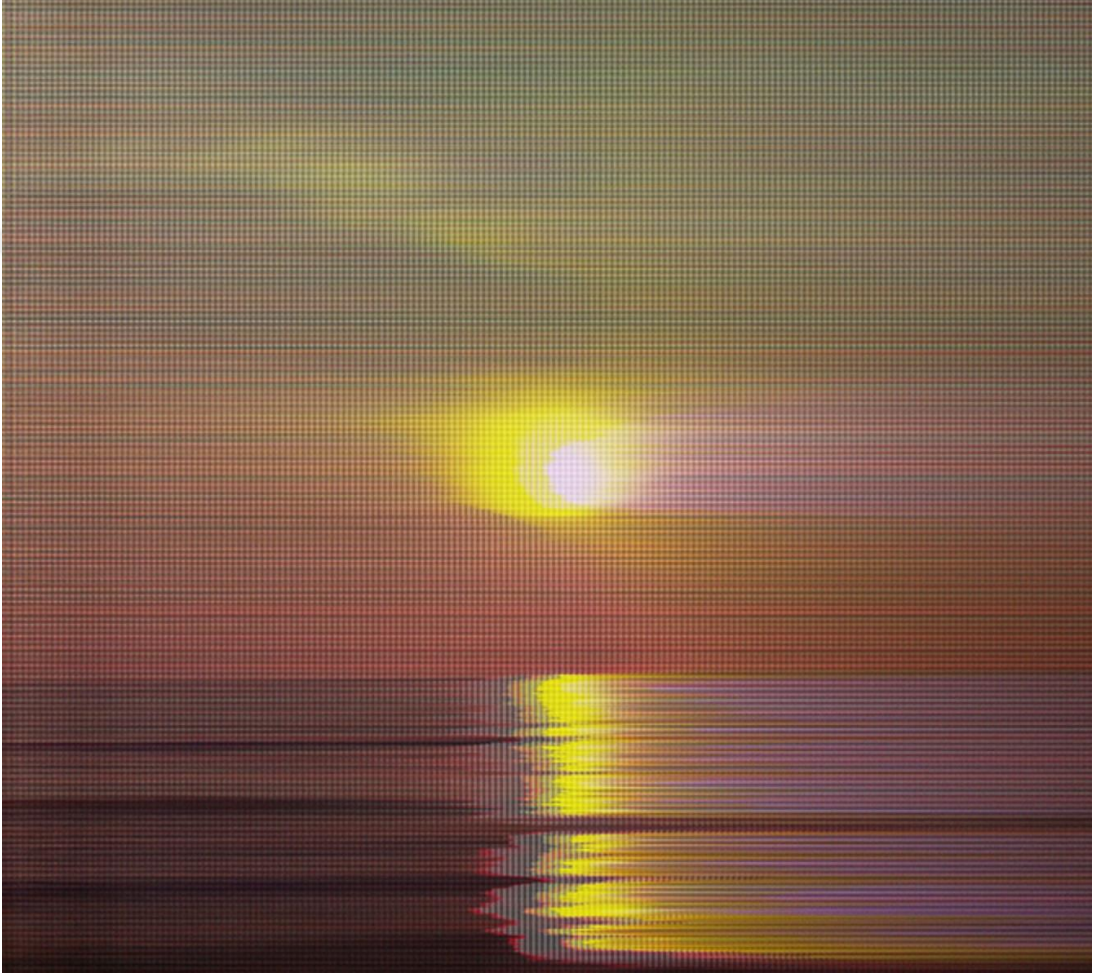
Fotoğraf makinesini resim yapmak, kendi deyimiyle fotoğraf yapmak için kullanan Richter'in de eserlerinde glitch efektlerini görmek mümkündür. Direkt glitch efektlerini fotoğraf sanatında kullanmayan sanatçı, fotoğrafladığı objelerin görsellerini dijital ortamda değil, manuel olarak, objelerin görüntüsünü tuvale aktarırken bozmaktadır (bakınız Görsel 3.26)



Görsel 3.26 Marianne Teyze (Richter, G. 1965)

Teknolojinin dijitalleşme sürecine girmesi ile birlikte, fotoğraf gibi teknoloji destekli alanlarda da dijitalleşmeye doğru yönelme olmuştur. Uğurlu, dijital fotoğrafı analog fotoğraftan şu şekilde ayırmaktadır: “Geleneksel film fotoğrafçılığının, bilgisayar destekli resim işlemi ile birleştirilmesine dijital (sayısal) fotoğrafçılık denir” (Uğurlu, 2007). Fotoğrafın bilgisayar destekli ortama geçmesi ise, fotoğraf sanatında bozulmaların dijital ortamda da oluşabilmesine olanak tanımıştır. Bilgisayar destekli ortamda dijital hata ihtimali, fotoğraf sanatında glitch efektlerine ortam hazırlamıştır.

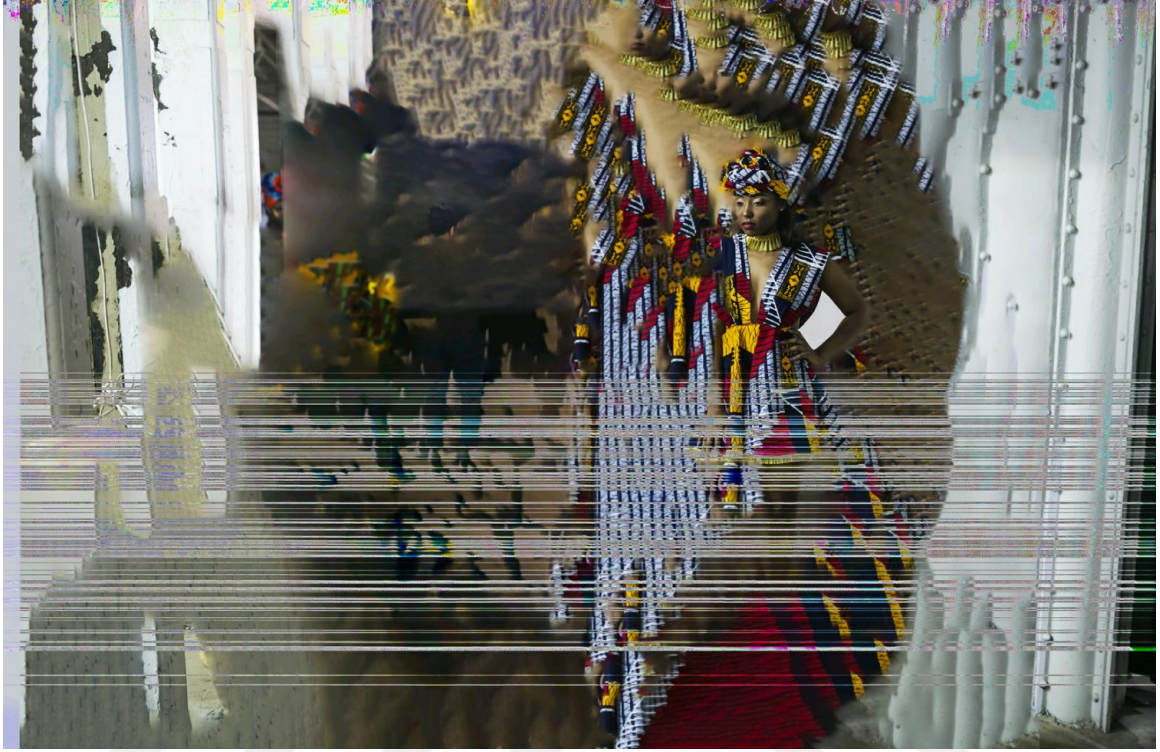
Video sanatında olduđu gibi, fotoğraf sanatında da glitch efektlerini görsele yansıtmak için reproduksiyon bir tercihtir. Örneğin Pablo Iglesias Algora'nın (2012) fotoğraf çalışmalarında, görsel, kameranın bozuk olmasından dolayı hatalı çıkmaktadır (bakınız Görsel 3.27). Yani reproduksiyon yoktur, glitch efekti donanım hatası yüzünden, görselin oluştuđu ilk anda olmaktadır.



Görsel 3.27 Glitch Photo II (Algora, P. 2012)

Öte yandan, Sabato Visconti'nin fotoğraflarında, video çalışmalarında da olduđu gibi reproduksiyon vardır. Visconti, HFW3___fbx_databending serisi fotoğraflarında, öncelikle objeleri olduđu gibi fotoğraflamış, daha sonra elde ettiđi fotoğrafları bilgisayar ortamında manipüle etmiştir. Sanatçı görsellerin orijinallerinin önce Microsoft Paint 3D programıyla uzantılarını değiştirmiş, daha sonra

‘hexadecimal’ editör isimli program yardımıyla verilerini bükümüştür (bakınız Görsel 3.28) (“Visconti Sabato”).



Görsel 3.28 HFW3___fbx_databending (Visconti, S.)

Aslında fotoğraf ve video sanatlarında ki glitch uygulamaları hem yapısal hem de görsel açıdan benzerdir. Zaten videonun fotoğrafın bir adım sonrası olduğu düşünüldüğünde, bu benzerlik olasıdır. Video ve fotoğrafın dijital ortamda var olabilmesinden dolayı, dosyalarla dijital ortamda oynamalar yapılabilir ve bu da doğrudan görsele glitch efekti yaratabilir. Videoda olduğu gibi fotoğrafta da bazı zamanlarda glitch efektleri tahmin edilemezdir. İlk kez bir dosyanın verileriyle oynandığında, oluşacak kusurları önceden tahmin etmek mümkün değildir, ancak işlem tekrarı ile mümkün olabilir. Fotoğraf ve video arasındaki benzerlik plastik sanatlarda yoktur. Glitch efektlerinin plastik sanat ürünlerine yansımaları hem süreç hem de sonuç açısından video ve fotoğraftan farklılık göstermektedir.

3.4.3 Heykel ve Enstalasyon

Teknolojinin heykel sanatına olan önemli katkılarından biri üç boyutlu yazıcılar olmuştur. Heykel sanatında, heykelin yapım aşamasına geçilmeden önce ön modelleme aşaması önemli bir rol oynar. Ön modelleme aşaması, heykelin uygulanabilirliğini ve estetikliğini incelemek için, heykelin yapım aşamasından önce gerçekleştirilen bir taslak çalışmasıdır. Üç boyutlu yazıcıların icadı heykelde ön modelleme aşamasına bir araç olmuştur.

Ön modelleme aşamasında, üç boyutlu yazıcıda ortaya çıkabilecek dijital hatalar, direkt olarak olmasa, dolaylı olarak glitch efektini yaratabilir. Bunun dışında manuel olarak kusurlu heykelleri ortaya çıkartmak da tabi ki olasıdır (Poyraz ve Dolunay, 2014).

Bir multimedya sanatçısı olan Chankalun, üç boyutlu yazıcı ile el parmaklarının bir kopyasını oluşturmak için başladığı süreçte, yazıcı çeşitli hatalar verdiği için dolaylı, kusurlu bir ürün ortaya çıkmıştır (bakınız Görsel 3.29). Bu hatalı taklidi estetik bulan sanatçı, bu eserini, reFrag-Glitch isimli bir sanat organizasyonunda sergilemeye karar vermiş, üç boyutlu yazıcı tarafından oluşan hataların da estetik bir görüntüye sahip olabileceğini göstermiştir (Timmesch, 2015).



Görsel 3.29 Pinokyo'nun Baş Parmağı (Chankalun, 2015)

Üç boyutlu yazıcılarda oluşan glitchleri çekici ve estetik bulan sadece Chankalun değildir. Bir fotoğraf saklama ve düzenleme platformu olan 'flickr' da, 'The Art of 3D Print Failure' (Üç Boyutlu Yazıcı Hatası Sanatı) isimli bir grupta, üç boyutlu yazıcıların hatalarını estetik bulan insanlar, hatalı elde ettikleri heykelleri paylaşmaktadırlar (bakınız Görsel 3.30) (Holmes, 2013).



Görsel 3.30 Üç Boyutlu Yazıcı Çıktısı (Kahl, F. 2016)

Heykel sanatı dijital bir sanat olmadığından, diğer plastik sanatlarda olduğu gibi, heykelde ya da üç boyutlu diğer sanatsal ürünlerde oluşabilecek dijital hataların gerçekleşmesi üretim sürecinde kısıtlıdır, fakat bu dijital olmayan hataların kazara ya da bilinçli olarak oluşmasına engel değildir. Richter'in kusursuz fotoğrafları, manuel olarak kusurlu resmettiği gibi, heykeltıraş Yoshitoshi Kanemaki de eliyle oyduğu tahta insan figürlerini bilinçli olarak kusurlu yapmıştır (bakınız Görsel 3.31). Çoğu zaman birden fazla kafası ya da uzvu olan insanların figürleri ile duyguları çelişen insanları temsil etmeye çalışan Kanemaki'nin eserlerinde, glitch dijital ortamda değil, elle sanatçı tarafından yapılmaktadır (Azarello, 2016).



Görsel 3.31 Glitch Heykel Örneği (Kanemaki, Y.)

Üç boyutlu sanat eserlerinde glitch etkisi kullanan başka bir sanatçı ise Hsu tung Han'dır. Tahta oyarak yarattığı heykellerde, sanatsal faaliyetin sürecinden dolayı dijital hataların oluşması mümkün değildir. Aslında fotoğraf ve video sanatında sıklıkla karşılaşılan, görselleri piksellerine ayırma tekniğini, Hsu tung Han tahtadan yaptığı heykellerinde elliyle yaratmaya çalışmaktadır (bakınız Görsel 3.32). El oyma tekniği ile oluşturduğu figürlere, tahta bloklar ekleyerek ve çıkartarak, tahta heykellerin hem piksellerine ayrıştığı hem de hareketli oldukları algısını yaratarak, dijital bir görünüme sahip olmalarını sağlamıştır (Stewart, 2017).



Görsel 3.32 Glitch Heykel Örneği (Hsu tung Han)

Caitlind R.C Brown ve Wayne Garrett ise Edmonton'daki Brewery semtine yerleřtirmiş oldukları, 1988 Plymouth Caravelle model araba enstalasyonuna yansıttıkları glitch efektleri ile dikkat çekmişlerdir. Carbon Copy (Karbon Kopya) isminde ki bu enstalasyon, gerçek bir arabaya fiberglastan yapılmış glitch efektleri eklenerek oluşturulmuştur. Enstalasyondaki kusurlu görüntü üretim sürecinde oluşan dijital bir hatadan kaynaklanmamaktadır. Gökten yere dikey bir şekilde düşmüş ve yere çakılma sonucunda hasar almış gibi görünen bu arabanın glitchleri bilinçli olarak üretim esnasında arabaya eklenmiştir (bakınız Görsel 3.33) (Griwkowsky, 2018).



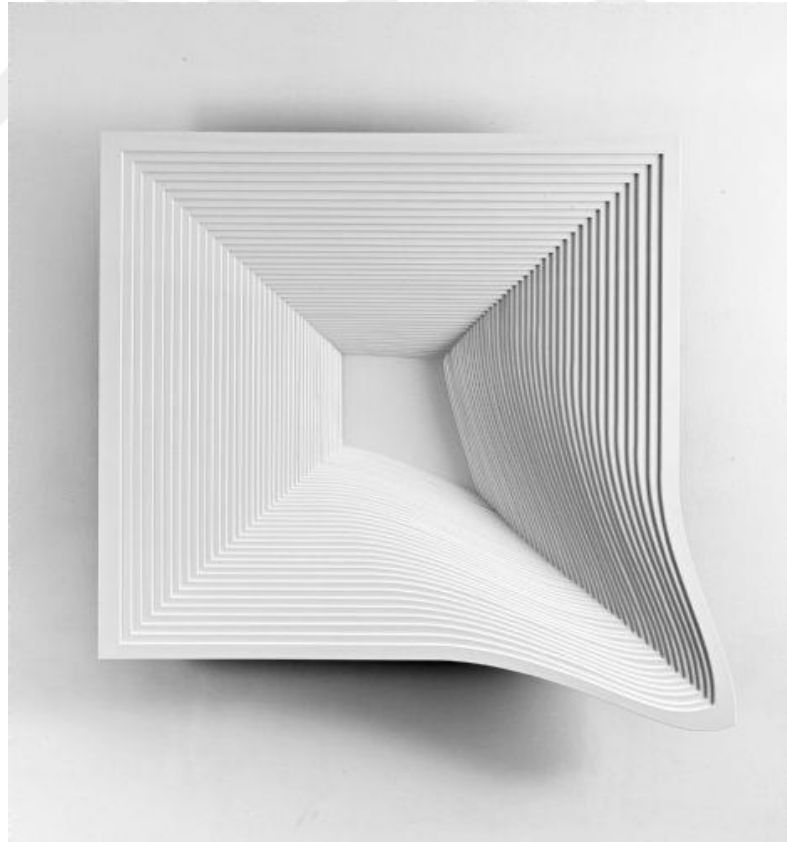
Görsel 3.33 Carbon Copy (Brown, C. ve Garrett, W.)

Türkiye’de ise heykel ve glitch sanatının sentezini ortaya koyan önemli bir isim Seçkin Pirim’dir. Türkiye’nin önde gelen çağdaş heykel sanatçısı Seçkin Pirim, 2014 senesinde açmış olduğu glitch isimli sergiyle, glitch efektlerini eserlerinde kullanmıştır (bakınız Görsel 3.34). “Glitch” isimli sergisine kadar Pirim’in eserlerinde

teknolojinin izlerinin görüldüğü kadar, eserlerdeki simetri de dikkat çekmektedir.

Pirim ise, bu sergi için hazırlamış olduğu eserlerde simetriye olan takıntısından vazgeçmeyi hedeflerken, hataların ve asimetrinin de estetik olabileceği şekilde algısını değiştirmiştir Pirim, S. (kişisel iletişim, Ekim 2019). Sanatçı “Glitch” isimli sergisi hakkında şu şekilde bir açıklama yapmıştır.

"Simetri takıntılı olduğum bir nokta. Tüm hayatımda olduğu gibi heykellere de yansıyan obsesif ama zevkli bir durum. Bu yıl hayatımda kırdığım bu noktayı; rutinlerimi bozmayı, fiziksel ve duygusal takıntıları bir kenara koyup aksaklıkları bir renk olarak görmeyi başarabildiysem, aynı şeyi işlerimde uygulayabilir miyim sorusuyla ortaya çıkan duvar işleri, ufak sorunların/aksaklıkların formu bozmak yerine ona yeni bir dinamizm kazandırdığını gösterdi. İlkinde alışmak zor oldu ama her bir iş yenisini doğurduğunda, hataları ve aksaklıkları sevmeye başlayıp onu bütünün bir parçası olarak görmenin hazzını yaşıyorum şimdi. Tıpkı hayat misali..." (Pirim, 2014)



Görsel 3.34 Glitch Heykel Örneği (Pirim, S.)

Hsu tung Han ve Pirim gibi sanatçıların eserlerinde görüldüğü gibi, dijital sürecin direkt olarak dahil olmadığı sanatsal faaliyetlere dijital bir görünüm vermek olasıdır. Bahsi geçen sanatçıların eserlerinde, dijitalleşmenin izleri görülmektedir. Video ve fotoğraf sanatında olduğu gibi dijital ortamda sergilenmeyen eserlere, üretim süreçlerinde yapılan müdahalelerle, glitch efektleri verilmeye çalışılmıştır. Heykellerde piksellere ayrılma görülürken, Carbon Copy enstalasyonunda ve Pirim'in Glitch sergisinde sergilemiş olduğu eserinde ise çizgisellik görülmektedir.

3.4.4 Müzik

İşitsel bir sanat olan müzikte glitch sanatının etkilerinin yaratılma süreci, video ve fotoğraf sanatlarında olduğundan çok farklı değildir. Müziğin oluşması için gerekli cihazlara ya da müziğin işitilmesini sağlayan cihazlara yapılacak olan manipülasyonlar, müziğin şeklinde değişiklik ortaya çıkartacaktır.

1950'lerde Morton Feldman için glitch müzisyeni denmese de, müziğinde glitch tekniğini kullandığı varsayılabilir. Zira Felman'ın yapmış olduğu müzikler glitch unsurlarını içermektedir. Sanatçının müziklerinde asimetri dikkat çekmektedir. Bir kez duyulan ses bir daha duyulmaz, müziğin devamı tahmin edilemez. Müzikte yaratılan bu yeni biçim, ya da başka bir deyişle seslerin deformasyonu ise Feldman'ın müziklerini bazı kulaklar için oldukça zor kılmaktadır (Service, 2012). "Crippled Symmetry" isimli bir albüm çıkartan Feldman, bozulmadan nasıl kaçınmadığını da göstermiştir (Smith, 2012).

1980'li yıllardan sonra 'glitch', sanat dallarından müziğe olan etkisini net bir şekilde göstermiştir. Glitch'in müzik alanına olan en önemli etkisi, içinde, tekno ve elektro gibi, bir çok tür barındıran elektronik ya da dijital müziğin ortaya çıkması ve

devamında gelişmesi olmuştur. 1990'lı yıllarda Pan Sonic, Matmos ve Oval gibi grupların müzik üretirken 'glitch' kullanmaya başlamalarıyla elektronik müzik türü gelişmeye başlamıştır. Bu gruplardan başka, daha çok müzik sanatıyla ismini duyurmuş olan Yasunai Toné müziği fiziksel olarak manipüle ederek yeni bir ses oluşturan ilk sanatçılardandır. Toné, CD'lerin yüzlerini jiletle çizerek ortaya çıkarttığı yeni seslerden, 'Solo for Wounded CD' isimli bir eser yaratmıştır (Prior, 2008). Müzik sektöründe glitchin etkisinden başka yarar sağlayanlar da DJ'ler olmuştur. Bilgisayar ortamında ses dalgalarını manipüle etme fırsatı ve bunun dinleyici tarafından kabul görmesi DJ'lere yeni olanaklar sağlamıştır. Teknolojinin ilerlemesini kendilerine bir basamak olarak kullanan müzik sanatçıları, bilgisayarları dijital müziği yaratmak ve sergilemek için kullanırken, interneti ise eserlerini kitlelere ulaştırmak için bir platform olarak kullanmışlardır (Cascone, 2000).

Görsel sanatlarda olduğu gibi dijital müzikte de, ses dijitalleşir ve mekanikleşir. Kulağın duymaya alışık olduğu notalar dijital ortamda farklılaştırılabilir. Glitch müziğinin oluşum süreci, dijital sanatlarda glitch elde etmeye benzetilebilir. Bir donanımın manipüle edilmesi glitch müziği elde etmek için bir seçenekken, estetik açıdan alışıldık bir müziğin dijital ortamda manipüle edilmesi ve sonucunda düzensiz ve dijital seslerin elde edilmesi de başka bir seçenektir. Yani fotoğraf ve video sanatında olduğu gibi dijital ortamda bir manipülasyon ya da cihazlara yapılacak fiziksel bir müdahale, glitch müziği elde etmeye yardımcı olacaktır.

3.4.5 Diğer

Hataları ve kusurları estetik amaçla kullanmayı tercih edenler sadece sanatçılar değildir. Aksine, hatanın estetiğe dönüşümü üretimin olduğu her alanda mümkündür.

Moda hem sanatla bağlantılı hem de sanattan ayrı, kendi başına bir sektör olarak var olmaktadır. Teknolojinin gelişimi, moda alanında hem üretimi hızlandırmak ve maliyeti düşürmek hem de ürünleri çeşitlendirmek açısından olumlu bir etki yaratmıştır. Moda dünyasını aslında sanatla iç içe düşünmek doğru olabilir.

Kumaşlarda kullanılan desenler sanatın moda alanında uygulanma çeşitlerinden bir tanesidir. Dijital baskı teknikleri ise teknolojinin sanat ile beraber moda dünyasına etkilerini somut bir şekilde göstermektedir. Japon glitch sanatçıları Ucnv ve Nukeme, sanatın modaya olan etkilerini glitch sanatı üzerinden göstermeyi tercih etmişlerdir. Üzerinde glitch desenlerinin olduğu bir ceket tasarlayan sanatçılar, ceketini, Isetan Shinjuku mağazasının Kaihouku şubesinde düzenlemiş olduğu dijital tasarım sergisinde sergilemişlerdir (bakınız Görsel 3.35). Glitch ile tesadüfen tanışan Nukeme, hatanın görsel bir şölene dönüşme kapasitesinden çok etkilenmiş ve bunun sadece sanat alanlarında değil, moda dünyasında da mümkün olabileceğini tüketiciye göstermek istemiştir (Pangburn, 2014).



Görsel 3.35 Glitch Tekstil Örneği (Nukeme ve Ucnv)

Bu sergide glitchin moda üzerindeki etkisini gösteren tek ürün Nukeme ve Ucnv'nin tasarlamış olduğu ceket değildir. Aksine Nukeme ve Ucnv'nin dışında başka sanatçılar tarafından tasarlanmış, glitch desenli bir çok tişört ya da bez çanta gibi ürüne rastlamak mümkündür. Bu serginin başka bir özelliği ise, serginin ziyaretçilere glitch desenli ürünler üretme fırsatını tanımasıdır. Katılımcılar, sergi alanında bulunan endüstriyel makineleri kullanarak, bilgisayar ortamında oluşturdukları glitch desenleri giyilebilir ürünlere basabilmişlerdir. Sergide tüketiciye gösterilmek istenen hatanın moda dünyasında da aslında estetik bir algı oluşturabileceğidir (Pangburn, 2014).

Glitch sanatıyla yakından ilgilenen Phillips Stearns'un ise glitch desenlerini ev tekstilinde kullanması dikkat çekicidir. 'Glitch Textiles' (glitch tekstil) ismini vermiş olduğu koleksiyonu, glitch fotoğraflarının, dijital yöntemlerle battaniyelere desen olarak işlenmesi sonucunda elde edilmiştir (bakınız Görsel 3.36). Bu koleksiyonunda

Stearns, fotoğrafların sahiplerinin anı olarak çektiği fotoğrafları bozarak, ısınmak amaçlı kullanılan battaniyelerin üzerine işleyerek dijital dünyanın soğuk görünen yüzüne bir sıcaklık getirmek istemiştir ("Phillip David Stearns").



Görsel 3.36 Glitch Tekstil Örneği (Stearns, P.)

Ev tekstiline dijital bir hava katan sadece Stearns değildir. Kendini dijital sanatçı olarak tanıtan Benjamin Berg, diğer ismiyle Stallio da glitch desenlerini ev tekstilinde kullanmayı tercih eden sanatçılar arasındadır. Stallio, ürettiği piksel görünümlü glitch desenlerini yastık kılıfları ve nevresim takımlarında kullanmasının yanı sıra, kahve bardağı, telefon kılıfı, termos gibi günlük eşyalar üzerinde de kullanmıştır (bakınız Görsel 3.37) (Holmes, 2012).



Görsel 3.37 Glitch Tekstil Örneği (Stallio)

İtalya'nın ünlü mobilya tasarımcısı Ferruccio Laviani de bozuk görüntüleri estetik amaçla kullanmış ve ev için kusurlu ve dijital görünümlü mobilyalar tasarlamıştır. Laviani, bir İtalyan mobilya markası olan Fratelli Boffi için 'Good Vibrations' (İyi Titreşimler) isimli bir saklama ünitesi üretmiştir (bakınız Görsel 3.38). Bu saklama ünitesi meşe ağacından, CNC (Computer Numerical Control – Bilgisayar Sayımlı Yönetim) makinesi ile oyularak üretilmiştir. Bu mobilyanın dikkat çekici özelliği, dijital ortamda bozulmuş bir fotoğraf görüntüsünü yansıtıyor

olmasıdır. Laviani'nin bozuk olduğu saklama ünitesi, aslında 19. yüzyılda, İtalya'da sıklıkla kullanılan, klasik olarak nitelendirilebilecek bir mobilyadır.



Görsel 3.38 Glitch Mobilya Örneği (Laviani, F)

Laviani'nin o dönmeden bir model seçmesindeki amaç ise, eskiyi yeniyle karıştırma arzusundan gelmiştir. Hem çağdaş görünümlü bir mobilya tasarlamak istemiş, hem de her çağdaş mobilyada ortaya çıkan modern görünümünden biraz farklılaşmak istemiştir. Bunu da ancak klasik döneme ait bir mobilyayı, modern zamana uyarlayarak başarabileceğini düşünmüştür. Bu uyarlamayı ise, mobilyayı dijitalleştirerek yapmayı denemiştir (Laviani, 2014).

Bir 'glitch' sanatçısı olan Soleil Zumbunn eserlerini yaratırken problemlere bir çözüm aramak yerine, izleyiciye farklı bir bakış açısı katmayı tercih

etmiş ve bu sebeple sanatında hatalara yer vermiştir. Bu algıyla sanat üretmeye, ilk kez bir oyun kartı destesi tasarlarken başlamıştır. Oyun kartı tasarlarken, sıradan tasarımların dışına çıkmak istemiş ve öncelikle standart görünümde olan bir kart destesini kesip yapıştırma yöntemiyle glitch görünümlü bir kart destesi elde etmiştir. Yeni ürettiği kartların tasarımı çevresi tarafından ilgi çekince bu işleme dijital yöntemlerle devam etmeye karar vermiştir. Zumbrunn oyun kartlarının görüntüsünü fiziksel olarak parçalayıp yapıştırdıktan sonra , ‘Adobe Illustrator’ programı ile dijital ortamda kartların görüntüsünü yumuşatmış ve yeni bir tasarım elde etmiştir (bakınız Görsel 3.39) (Mufson, 2016).



Görsel 3.39 Glitch Desenli İskambil Kağıdı (Zumbrunn, S.)

Daha önce de bahsedildiği gibi modadan, oyun kartı tasarımına, glitch dijital sanatlar dışında bir çok alanda kendini göstermektedir. Hatayı estetik amaçla kullanmak sanat dalları dışında da, hem tasarımcı hem de tüketici tarafından ilgi çekmiştir. Toplumun dijitalleşme sürecine girmesiyle birlikte, dijitalleşmenin çok mümkün görünmediği alanlarda glitch efektleriyle dijital gibi görünüm sağlanmıştır.

4. ‘GLITCH ART’ VE RESİM SANATI

4.1 ‘Glitch Art’ın Resim Sanatına Olan Etkisi

Modadan mobilya tasarımına, fotoğraftan heykele çeşitli alanlarda bir çok sanatçı glitch sanatından etkilenmiş ve bunu tasarımlarına yansıtmıştır. Glitch sanatının etkilerinin görüldüğü başka bir sanat alanı, zaten içinde hata, abartma ve tesadüfîlik gibi bozulmaları barındıran resim sanatı olmuştur. Dijital etkileri geleneksel bir sanata yansıtmak ve geleneksellikte dijital arayışı sanatçılara çeşitli sebeplerden dolayı çekici gelmiştir. Araştırmanın önceki bölümlerinde bahsedildiği gibi, Tate Modern’in küratörlerinden Mark Godfrey’e göre bazı sanatçılar, dijital ekranların, gelenekselliğin yerini almaya başlamasından ötürü, geleneksel resim sanatında hem üretim aşamasında hem de sonuçta dijitalleşmeye ya da dijital algısına yer vermiştir.

Her sanatçının hata ve sanat ilişkisine olan yaklaşımı farklıdır. Bazen hata rastlantısal olarak meydana gelirken, bazense hata, sanat eserine estetik bir algı katması için bilinçli olarak ortaya konabilir yani hata bazı sanatçılar için medyum olabilmektedir. Glitch sanatı her ne kadar elektronik aygıtların hataları sonucu ortaya çıkan bir sanat dalı olsa da, glitch sanatının resim sanatına olan etkisinde hatanın uygulama ve kullanım şekli çeşitlendirilebilir. Kimi sanatçı elektronik cihazlardan

kaynaklanan hataları kullanırken, kimi sanatçılar ise dijital hataları taklit eder, ama iki durumda da hata sanatçı için tıpkı bir boya ve fırça gibi bir medyum olmaktadır.

Glitch sanatının resim sanatına olan etkisini daha detaylı araştırmak için glitch sanatını resim sanatına yansıtan bazı sanatçıları ve bu sanatçıların çalışmalarını detaylı bir şekilde incelemek doğru olacaktır.

4.2 ‘Glitch Art’i Resim Sanatına Yansıtan Sanatçılar

Büyük bir olasılıkla kullanım deneyimi en önemli etken olsa da, dijital ortamları kullanan her sanatçının, resmine ya da sanat ürününe glitch uygulamasının arkasında yatan motivasyon farklı olabilmektedir. Glitch bazen sanat ürününde bir hata olarak ortaya çıkarken, bazen de bir medyum olarak tercih edilmekte, ve sanatçının aktarmak istediği konuyu aktarmasına yardımcı olmaktadır. Motivasyon ne olursa olsun, sanat ürününün son halinde biçimde bozulma açıkça ortadadır. Glitch sanatını resimlerine yansıtan sanatçıların incelenmesi, glitch tekniğinin resim sanatında nasıl bir yeri olduğu konusunu anlamaya yardımcı olacaktır.

4.2.1 Christopher Wool

‘Painting After Technology’ sergisinde eserleri yer alan Christopher Wool, geleneksel resmi ve dijital sanatı harmanlayan sanatçılara örnek olarak gösterilebilir. Sergide iki eseri bulunan Wool, ilk eserini geleneksel yöntemlerle, boya ve fırça gibi araçlar kullanarak tuval üzerine yapmıştır (bakınız Görsel 4.1). Resimde somut objeler gözükmemektedir ve aksine görüntünün bilinçli ya da bilinçsiz olarak

bozulmuş olması dikkat çekmektedir. Wool, yapmış olduğu resme, boyalar henüz ıslakken müdahale etmiş, ve görüntüde deformasyona sebep olmuştur.



Görsel 4.1 Adsız (Wool, C., 2007)

Wool'un sergide bulunan diğer eseri ise, aslında diğer resminin bir kopyasıdır. 2007'de yapmış olduğu eserini kopyalayarak bilgisayara aktaran sanatçı, resimdeki deformasyonu taklit etmiştir. Daha sonra dijital ortama aktarmış olduğu deforme görselin dosyasının verilerini manipüle ederek yeni bir glitch eseri oluşturmuştur. Ortaya çıkan bu yeni görüntünün baskısına ise boyalarla müdahale ederek eserin son haline gelmesini sağlamıştır. Wool öncelikle boya kullanarak yapmış olduğu resmi ve veri değiştirme gibi diğer glitch yöntemlerini birer medyum olarak kullanarak yeni bir eser elde etmiştir (bakınız Görsel 4.2) ("Tate Modern", 2015).

Christopher Wool'un, geleneksel medyumları kullanarak yaptığı bir resme, dijital ortamda müdahalesi ve deformasyonu bir medyum olarak kullandığı yeni esere dijital olarak müdahalesi glitch sanatının geleneksel resim sanatına etkisine bir örnek olarak gösterilebilir.



Görsel 4.2 Adsız (Wool, C., 2009)

4.2.2 Gerhard Richter

Richter'e göre fotoğraf ya da resim gerçeğin ancak bir anını yansıtmaya ayna olabileceğinden aslında hiç bir zaman gerçeği olduğu gibi yansıtmak ya da resmetmek mümkün değildir. Bunu biraz olsun mümkün kılmak ya da gerçeği olduğu gibi yansıtmamanın imkansız olduğunu göstermek isteyen Richter, fotoğrafları resmederken,

bir fotoğraf makinesin yakaladığı hareketli bir objenin görselinde oluşan bulanıklığı tuvale aktarır. Sonuçta resimde soyut bir yaklaşım ve glitch efekti yani görselde biçim bozukluğu görülür. Bir objenin, fotoğraf makinesi ile görüntülendiğinde, objenin hareketli olmasından kaynaklanarak ortaya çıkan deforme görseli sanatçı tarafından bir araç olarak görülmüş ve Richter bu hatayı niyetli bir şekilde resimlerinde kullanmıştır (bakınız Görsel 4.3) (“The Art Story”).



Görsel 4.3 Eylül (Richter, G., 2005)

4.2.3 Canan Tolon

Glitch ve resim sanatı beraber düşünöldüğünde, akla gelen isimlerden biri kuşkusuz Canan Tolon'dur. Soyut çalışmalarıyla sadece Türkiye'de değil, dünyanın bir çok yerinde sergi açmış olan Tolon'un eserlerinde glitch etkilerini görmek çoğu zaman mümkündür (bakınız Görsel 4.4).

Canan Tolon, küratör Beral Madra'ya verdiği bir röportajda çalışmalarının küresel sanata olan etkisini anlatırken, çalışma şeklinin, ve çalışmalarındaki karmaşık görüntünün ortaya nasıl ve neden çıktığını şu şekilde anlatmaktadır;

“Temel olarak manzara ve doğayla, bunları ele geçirmede kullanılan makine, silah ve teknolojiyi yan yana koyarak çalışırım. Bugün, savaşa ve yıkıma atıfta bulunmadan doğayı konu etmenin imkansız olduğunu düşünüyorum. Bugün manzara, alansal mülkiyet olarak savaş alanları olarak görölmekte ve bu da toplumsal adaletsizlikler yoluyla çevrenin yıkımı gibi önemli konuları ortaya çıkarmaktadır. Tüm bu konuları düşündükçe sessiz kalmak imkansızdır.” (Madra, 2000)



Görsel 4.4 Körü Körüne II (Tolon, C. 2003)

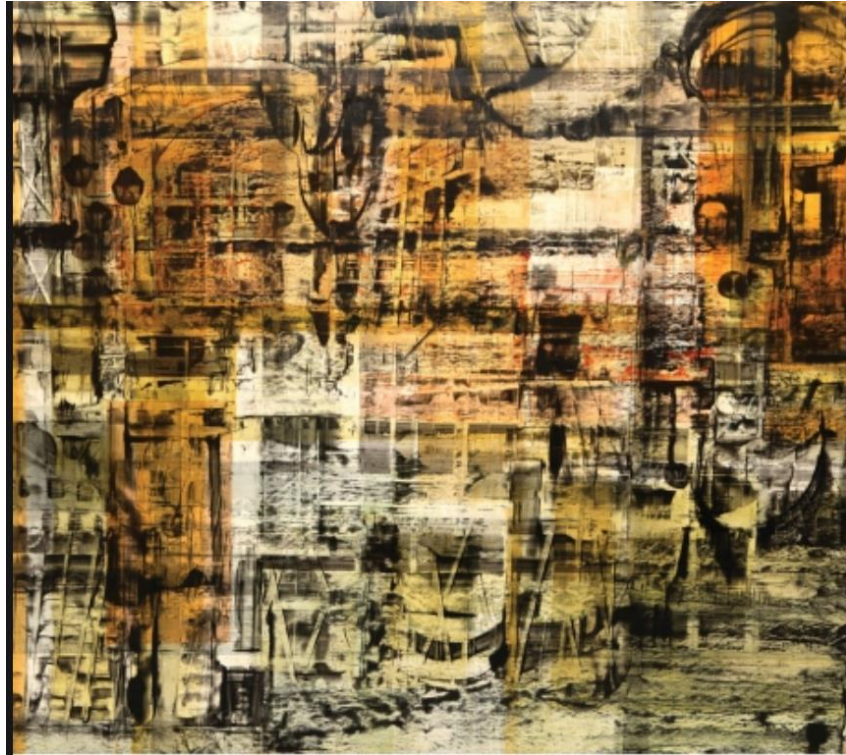
Canan Tolon çalışmalarında konuyu insanın hapsediğı ve ezildiğı alanlardan seçerken, her ne kadar kişisel bir açıdan konulara yaklaşıyor olsa da, konulara toplumsal perspektiften bakmamak hem sanatçı hem de seyirci açısından mümkün değildir. (Madra, 2000).

Konuları işlerken Canan Tolon, çoğı çağdaş sanatçı gibi kullandığı araçlarda sınır tanımamaktadır. Bir yandan tuvalin üzerinde gerçek çim yetiştirirken, öte yandan metali su ile reaksiyona sokup, oluşan pası kendine bir araç olarak kullanmaktadır (Madra, 2000).

Canan Tolon glitch sanatına açıkça atıfta bulunduğı eserlerini (bakınız Görsel 4.5, 4.6, 4.7) 2008 yılında “Glitch” isimli sergisinde sergilemiştir. Serginin ismi dışında da eserler incelendiğinde, biçim bozukluğu, çizgisellik, piksellere ayrışma gibi glitch

sanatının özellikleri, serginin bir glitch resmi sergisi olduğunu ortaya koymaktadır. Eserlerin konusu ve süreci, sanatçının özellikle “Glitch” sergisinden hemen önce, 2005 yılında açmış olduğu “Tıkırında Her Şey” isimli kişisel sergisinde sergilediği eserlerin konu ve süreçlerinden farklılık göstermektedir. “Glitch” sergisindeki eserlerin farklılığını Canan Tolon şu şekilde açıklamıştır;

“2005 yılında “Tıkırında Her Şey” dizisinden sonra hazırladığım bu kişisel sergimin daha önceki çalışmalarına benzer tarafları var, ancak bu dizideki yapıtlarımın farklı tarafı birden çok odak noktasının çakıştığı, renkli görüntü katmanlarına sahip olmaları. Bu görüntü katmanları üst üste çakışıkça yeni görüntüler ortaya çıkıyor. Amacım, birbirini silen katmanların yeni görüntüler yaratması ve herkesin gözünde farklı şeylerin oluşması. Aslında kübizmin tersi gibi... Yani bir nesnenin birçok açıdan görüntülenmesinden ziyade, birçok görüntünün, fazla bilgi ve ayrıntıdan dolayı, birbirini iptal ederek, neredeyse hafızada kalıcı bir şey bırakamayacak kadar silik resimler oluşturmalarını sağlamak” (aktaran Pınarbaşı, 2015).



Görsel 4.5 Glitch XVIII (Tolon, C., 2008)



Görsel 4.6 Glitch XI (Tolon, C. 2008)



Görsel 4.7 Glitch VI (Tolon, C., 2008)

Canan Tolon’a göre, insanların bir şeyi görmeden algılaması çok mümkün değildir, biçim bir şeyi anlamlandırmak için her zaman gereklidir. Tolon’un resimlerine bakıldığında herkeste aynı görüntü algısı oluşmayabilir. Dijital ekranlarda olduğu gibi eserlerde katmanlar mevcuttur. Katmanlar sayesinde her izleyici farklı bir deneyim yaşayabilir. Ancak dikkatli bakıldığında ve eserin üzerinde vakit geçirdiğinde bazı şekiller belirebilir ve seyircide bir çağrışım oluşabilir.

Eserde ilk fark edilen şekil tam bir şeyler çağrıştırırken, başka bir şeklin de belirmesi, ve bir şeyler ifade etmesi katmanlar sayesinde olası kılınmıştır. Bu şekiller ve çağrıştırdıkları, çelişmeye başlayabilir. İkinci şekil görüldükten sonra ise birinci şekil kaybolabilir. Bu karmaşa esnasında, ilk gördüğü şekli tekrar aramaya çalışan

seyirci ikinci şekli de kaybedebilir ve bunun sonucunda üçüncü bir şekil belirebilir.

Yani resmi bir bütün olarak görmek veya incelemek mümkün değildir. Seyircinin

‘önce’ gördüğü, ‘şimdi’ gördüğü ve sonra göreceği birbirinden hep farklı olmaktadır.

Sanatçı, beyindeki bu tutukluğu, yaşanan karmaşıklığı hayatın içinde yaşanan

tutukluklara ve hatalara, yani beynin glitchlerine benzetmektedir.

Eserler tam olarak glitch sanatı olmasa da resimlerde karşılaşılan katmanlar ve parçalanmış gibi olan görüntüler hem dijital ekranlara atıf yaparken, hem de sebep oldukları biçim bozukluğundan dolayı glitch sanatının estetiğini taşımaktadır. Glitch estetiği ya da glitch efekti ise tesadüfen ortaya çıkmadığından, bir karmaşa yaratmak amaçlı, bilinçli olarak sanatçı tarafından ortaya koyulduğundan, glitch etkilerini Moradi’nin glitch benzeri kategorisinde değerlendirmek doğru olacaktır.

4.2.4 Andy Denzler

Önceleri bir fotoğrafçı ve film yapımcısı olan Andy Denzler, resim sanatına kendi çektiği fotoğrafları tuvale resim olarak aktarmakla başlar. Denzler’in resimlerinde dikkat çekici olan nokta, resimlerin zamanda donmuş gibi aktarılmasından oluşan biçim bozukluklarıdır (bakınız Görsel 4.8).



Görsel 4.8 Kahverengi Deri Koltukta Kız (Denzler, A., 2016)

Andy Denzler, resimlerinde yaratmış olduğu biçim bozukluklarını aslında amaçlayarak yapmamaktadır, fakat işlediği tema itibariyle, çalışmanın sonunda görüntü ister istemez bozuk çıkmaktadır. Denzler'in resmini hem soyut hem de figüratif çalışma olarak yorumlamak mümkündür. Resimlerinde figürlere yer veren sanatçı, figürlerin içinde bulunduğu bir zaman dilimini resmetmeye çalışmaktadır. Belirli bir zaman diliminde ise figürler hareketli olduğundan, oluşan görüntü yatay düzlemde bozukluklara sebep olmaktadır (Becker, 2016).

Gerhard Richter örneğinde olduğu gibi, fotoğrafların resim olarak aktarılması esnasında, resmedilen objelerin hareket halinde olmaları görüntüde deformasyona neden olur. Aslında bu deformasyon sonucu, tuval üzerinde ortaya çıkan görüntü sebebiyle Andy Denzler'in resimleri Gerhard Richter'in foto-resimlerine

benzetilebilir. Denzler, Richter ile resimleri arasında ki benzerliği ‘Cheap and Plastique’ dergisine verdiği röportajda şu şekilde açıklamıştır; Richter’in resimlerini fotografik çalışmalar olarak anlatan Denzler, kendi çalışmalarını sinematografik olarak tanımlar. Yani sanatçı kendi çalışmalarını bir fotoğrafın resme dönüştürülmesinden ziyade, oynatılan bir filmin aniden durdurulmasına ve o karenin resme dönüştürülmesi olarak açıklar (bakınız Görsel 4.9, 4.10, 4.11, 4.12) (Cheap and Plastique, 2012).

Eserlerinde resim, heykel, grafik tasarım ve baskı gibi bir çok medyumunu kullanan Denzler için aslında glitch bir medyum değildir. Sanatçının eserlerinde glitch etkisi ve etkinin oluşma sebebi incelendiğinde, Denzler’in glitch elde etme metotlarından ‘donanım bozukluğu’ kullandığı düşünülebilir. Bozukluk her ne kadar elektronik bir hata sebebiyle ortaya çıksa da, Denzler, görüntünün bozuk olduğu anı resmetmeyi tercih ettiğinden bu yöntemeye yakın olduğu söylenebilir. Bir açıdan da Denzler’in resimleri dijital bozulmanın bir uyarlanmasıdır. Dijital hata taklidi ise amaçlanarak yapıldığı için ortaya çıkan görüntü glitch benzeri kategorisinde yer almaktadır.



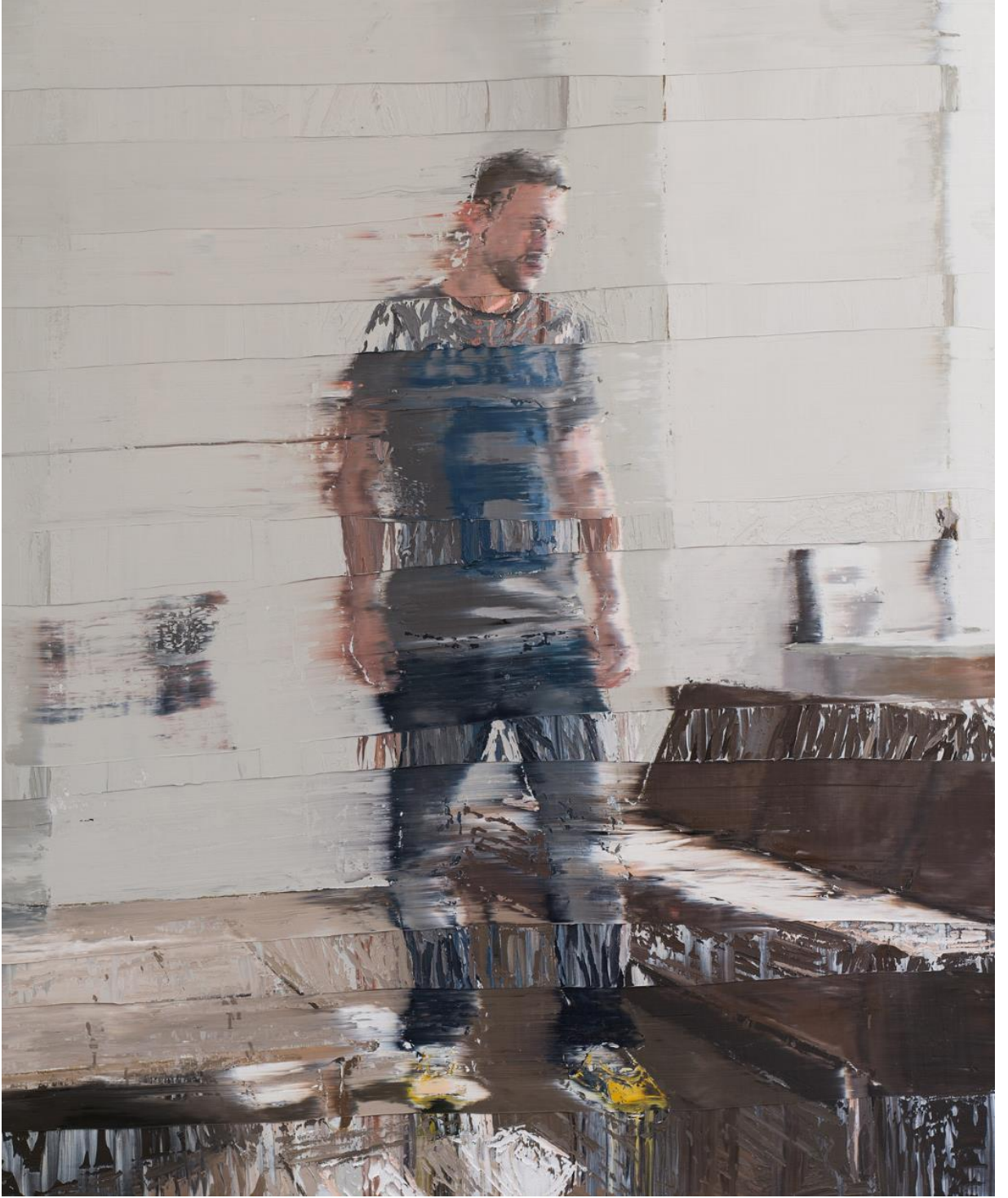
Görsel 4.9 Unutulmuş Saray (Denzler, A., 2014)



Görzel 4.10 Vreneli vom Guggisberg (Denzler, A., 2013)



Görsel 4.11 Uzun Beyaz Koltukta Kadın (Denzler, A., 2018)



Görsel 4.12 Osaka 6 (Denzler, A., 2015)

4.2.5 Sigmar Polke

2. Dünya Savaşı sonrası Almanya’da yetişmiş olan Sigmar Polke’nin, hayat şartları sanatına yansımaktadır. Risk almak Polke için sanatta olmazsa olmazdır ve sanatçı riski resim ve fotoğraf gibi sanat eserlerinin üzerinde, deterjan ya da reçine gibi alışılmışın dışında malzemeler kullanarak almaktadır (“Sigmar Polke 1941 – 2010”)

Pop-art ve fotoğraf sanatıyla ilgilenmiş olan Polke, 1990’ların ortasında ‘Printing Mistakes’ (Basım Hataları) isimli bir seri üzerinde çalışmaya başlar. Serinin isminden de anlaşıldığı üzere, hatalı basılmış gazete kupürlerini ya da fotoğrafları toplayan sanatçı, bu hataları tekrar anlamlı bir hale getirmek için, hataları bir çok kez büyütür ve görüntünün orijinalinden bağımsızlaştırır ve bazen de büyütülmüş görüntülerin üzerinde çalışarak hataları birer sanat ürününe dönüştürür (bakınız Görsel 4.13) (Cotter, 1998)

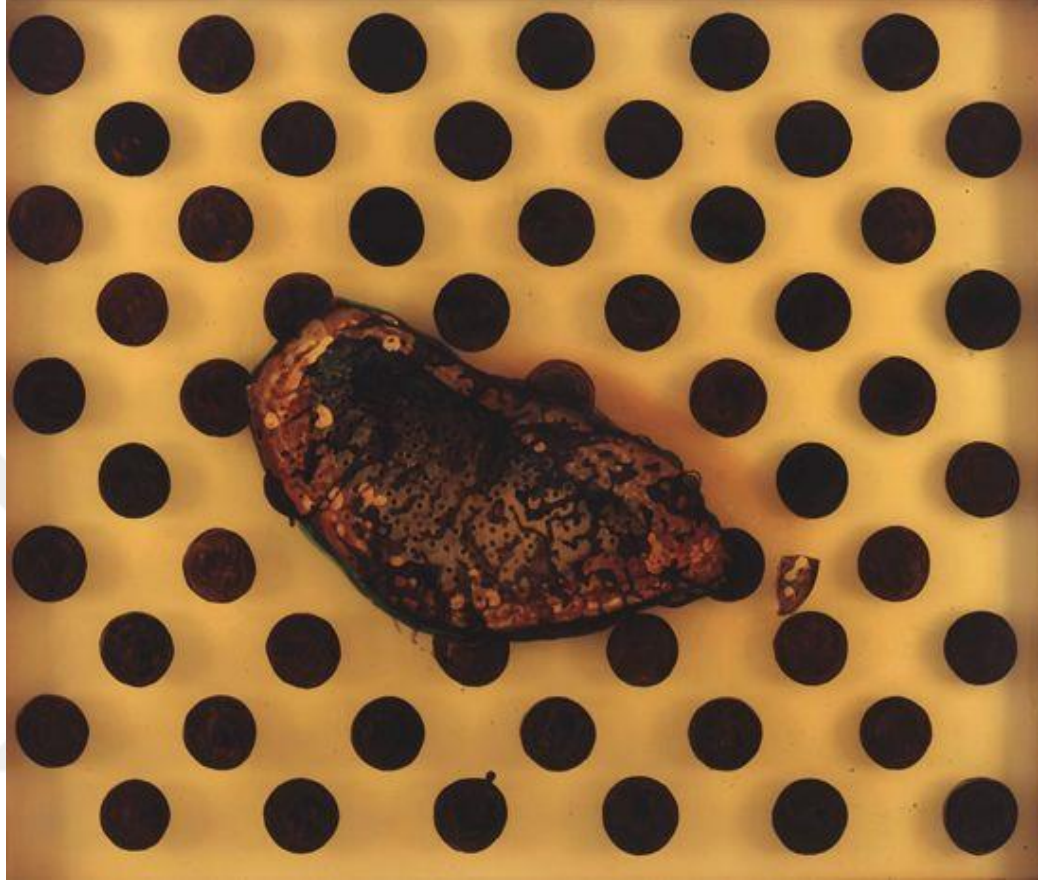


Görsel 4.13 Polke, Sigmar (1986). Basım Hatası [Resim]

Moradi'nin deyimiyle saf glitch olarak planlanmadan ortaya çıkan hataları kasti şekilde bir medyum olarak kullanarak, glitch benzeri bir sanat eserine dönüştürmek ya da Menkman'ın da söylediği gibi hatayı severek ve isteyerek çalışmalara dahil etmek, Polke'nin eserlerinde kullandığı başlıca yöntemlerden biridir.

Sanatçının Salamander Stone (Semender Taşı) eserinde hata o kadar büyütülmüştür ki, artık hata kendi başına bir görüntü haline gelmiştir. Asıl ilginç olan ise, hata sayesinde görüntünün üç boyutlu gibi gözüküyor olmasıdır (bakınız Görsel 4.14). Optik illüzyonlara her zaman ilgi duyan Polke'nin konu karşısındaki duruşu, Rothko ve Pollock'tan kesinlikle farklı olmuştur. Renk farklılıkları gibi geleneksel

yöntemlerle şaşırtmalar yaratan Rothko ve Pollock'un aksine Sigmar Polke'nin ilgisini televizyon ekranlarında oluşan illüzyonlar çekmektedir.



Görsel 4.14 Semender Taşı (Polke, S., 1998)

'Learning to learn anew' (Yeni öğrenmeyi öğrenme) isimli serisinde ise Sigmar Polke, 1980'lerden beri sanat ürünü üretmekte bir araç olarak kullandığı fotokopi makinesinden, kopyalama işlemi esnasında kâğıtları çekerek bilinçli hatalı görüntüler yani glitch benzeri üretmiş ve bu hatalar üzerinde sanatsal çalışmalar yapmıştır. Kağıtları isteyerek fotokopi makinesinden çekmesi ise bilinçli olarak donanımı manipüle etmeyi yani glitch sanatının donanım bozukluğu metodunu hatırlatmaktadır.

Polke'nin dijital hatalara olan ilgisi ve çalışmalarında hatalara ve katmanlara sürekli yer vermesi, gerçeklikten uzaklaşma ve özgürleşme isteği olarak

açıklanabileceği gibi sanatçının dijital ekranları taklit etme isteği olarak ta görülebilir.

Bernice Rose, Polke'nin bu taklidini şu şekilde açıklar;

“Polke'nin imgelerinden bazıları, her yerden sınırsız imgeler aldığımız televizyon ekranının taklit edilmesinden oluşturulmaktadır. Bu Polke'nin işlerinde üst üste gelmiş alanlarda birbirinin üstünde ve civarında kayan imgeler olarak farklı dünyaların bir üst üste gelmesini belirtir. Bir uzam-zaman sapması, açık bir mantık olmaksızın ilişkisiz olayların bağlanabilmesine olanak sağlamaktadır. Bu imgeler eşzamanlı bir şekilde kaydettikleri veya büyük ölçüde uzam ve zamana dağılmış şeyler arasında anlık, “büyülü” bir ilişki oluşturur. Sonuç olarak her şey tanıdık görülebilir ve bu tanıdıklık sanatçının kendini tüm bu izlenimleri kaydeden bir araç olarak kavrayışında tuhaf hale gelir” (aktaran Türkmengoğlu, 2008)

Mark Godfrey'in de açıkladığı gibi bazı sanatçılar dijital ekranları taklit etmektedirler. Polke'nin televizyon ekranlarına benzer optik illüzyonlara olan ilgisi ise bu şekilde açıklanabilir. Resimlerinde her türlü materyali kullanmaya açık olan sanatçı için ise hatalar ya da glitchler istediği sanat eserini yaratmakta ona yardımcı araçlardır. Bu glitchler başkalarının yanlışlıkla yapmış olduğu hatalar, yani saf glitchler olabildiği gibi, kendi isteğiyle bilinçli olarak yaptığı hatalar yani glitch benzeri de olabilmektedir (Godfrey, 2014).

4.2.6 Ansen Atilla

Aslında resim mezunu olan Ansen Atilla'nın çalışmalarına bakıldığında resimden farklı, daha çok fotoğrafa benzeyen eserlerle karşılaşmak mümkündür (bakınız Görsel 4.15). Bir çok yeni medya aracını kullanarak ürettiği eserlerin her parçasında kendinden kattığı bir şeyler vardır. Zira sanatçı, kendisinden bir şey katmadığı noktada üretmiş olduğu ürünü sanat ürünü olarak nitelendirmemektedir (Sönmez, 2009).



Görsel 4.15 Ötenazi (Atilla, A., 2005)

Ansen Atilla, çalışmalarına tuval üzerine yağlıboya olarak devam etmiyor olsa da, resim yapmak ya da ressam olmak fikrinden ayrı düşmemiştir. Vermiş olduğu bir röportajda, 2002 senesinden beri ilgi duyduğu yeni medya sanatının aslında resim ihtiyacından doğduğunu söylemektedir. Kendini resim sanatından kopmuş olarak görmeyen Atilla, ressam olmanın sadece resim yapmak ile sınırlanmaması gerektiğini söylerken, çalışmalarını resim olarak nitelendirmektedir.

Ansen Atilla'nın sanat eserleri incelendiğinde, izleyicinin ilk aklına gelen negatif fotoğraflar olabilir. Beyaz bir arka plan üzerinde, gölgelerin canlandığı konular,

fotoğrafın negatifini anımsatmaktadır (bakınız Görsel 4.16). Sanat ürünlerini üretmek için, bilgisayarda nerdeyse var olan bütün fotoğraf programlarını kullanan sanatçı, sanat ürünlerinin birer dijital resim olduğunu, sadece geleneksel resim sanatından farklı araçlar kullandığını söylemektedir (Sönmez, 2009).



Görsel 4.16 Diktatörün Terzisi (Ansen, A., 2005)

Ansen dijital ortamdaki programlar sayesinde görsellerde çeşitli modifikasyonlar yaparken, kullanmış olduğu yöntemler glitch sanatını çağrıştırmaktadır. Görsellerin verileriyle oynanması ve sonucunda değişik efektlerin oluşması, glitch sanatında sıkça kullanılan veri bükülmesi metodudur. Dijital

aygıtların ve dijital ortamda bulunan dosyaların üzerinde yapılan modifikasyonlar veya dijital dosyaların üzerinde yapılacak olan manipölasyonlar ise glitch sanatını ortaya koymaktadır. Geleneksel resim sanatındaki tekil üretim ilkesini, yani bir sanat eserinin tekrarının olmamasını dijital sanat ile ürettiği sanat eserlerinde de kullandığı tekniklerle mümkün kılmıştır. Böylece her eseri kendine özgü ve tektir ve öyle de kalacaktır. Hatanın tekrarının olmaması, saf glitchi anımsatmakta olsa da, hatanın bilinçli olarak ortaya çıkartılması, eserlerin glitch benzeri olmasına sebep olmaktadır (Atilla, 2006).

4.2.7 Chase Archer

Archer'in resimlerine bakıldığında seyircide ilk oluşan izlenim bir kolaj çalışmasıdır ki sanatçı da resimlerini o şekilde tanımlamaktadır. Telefonundaki fotoğraflardan, çocukluğunda çizmiş olduğu resimlere kadar bir çok anısını tuvale aktararak anılarından bir kolaj çalışması yapmaktadır (bakınız Görsel 4.17).

Glitch sanatının dijital bir uygulama olarak görmesi, Archer'ın sanat eserlerini glitch sanatı olarak tanımlamasına engel olsa da, resim, çizim ya da baskı gibi geleneksel araçları kullanarak ortaya çıkarttığı sanat ürünlerinde dijital bir arayış içinde olduğundan aslında glitch estetiğine yer vermektedir.

Archer'a göre glitch hayatın her alanında daima vardır. Her gün, her insan glitchi deneyimlemektedir. Glitch her an her yerde olabilir. Hata kulağa endişe verici olarak gelse bile estetik olarak çekici olabilmektedir.

Hatayı çekici bulmasından kaynaklı, hatasız bir görseldeki kusursuzluk Chase Archer'i tatmin etmediğinden, Archer için hatasız, kusursuz bir çalışma kendini ifade etmek için bir araç olmamaktadır. Öte yandan Archer için pikselleşme, parçalanma

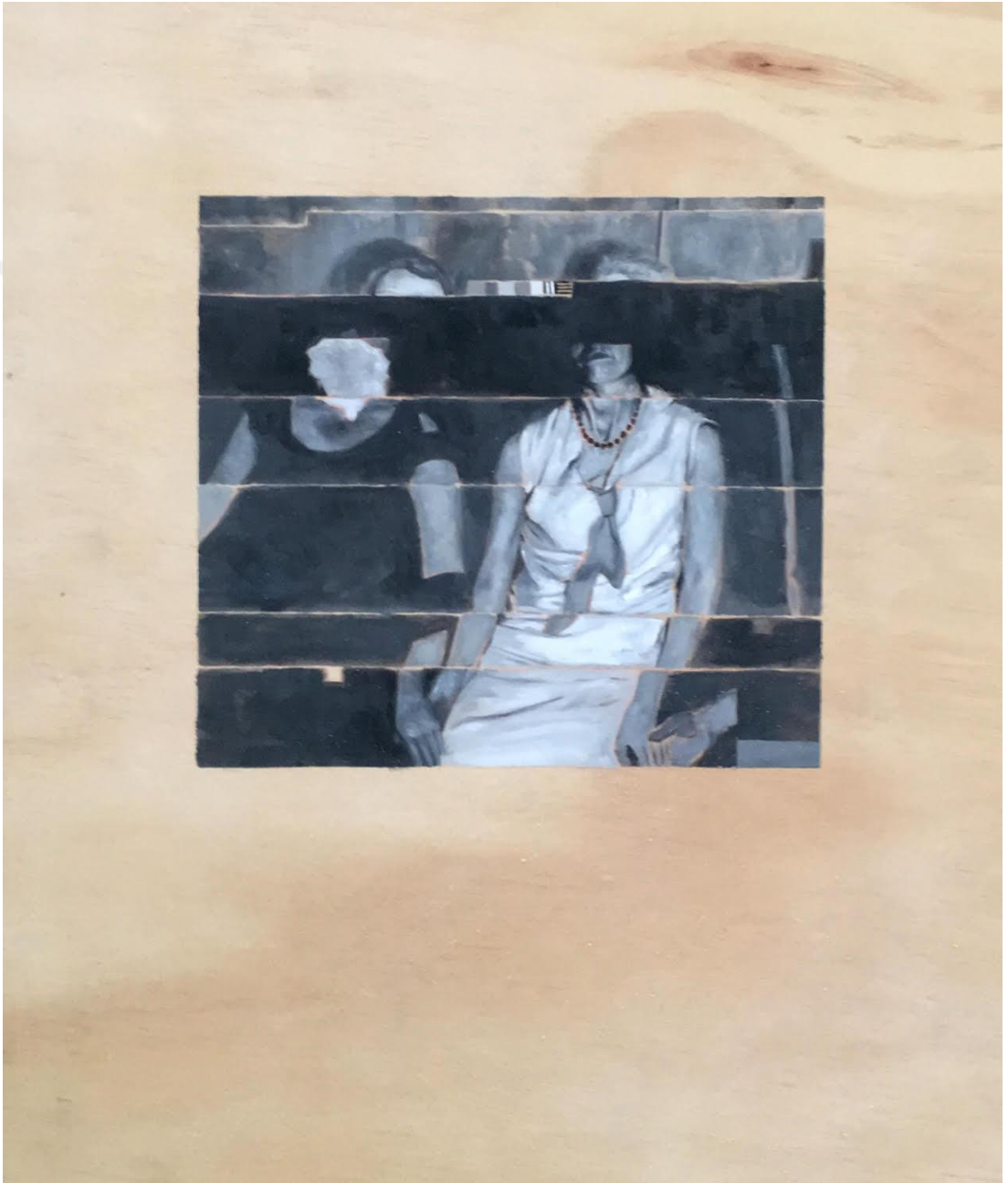
gibi glitch unsurları ile eserlerine hata ekleyerek, çalışmalarını hem dijitalleştirmek hem de kusursuzluktan uzaklaştırmak duyguların açığa çıkmasına yardımcı olabilmektedir.



Görsel 4.17 Adsız (Archer, C)

Chase Archer için eserlerinde pikselleşmenin yanı sıra yine glitch sanatının bir unsuru olan katmanlara da sık sık yer vermektedir. Teknoloji her ne kadar hayatımızda önemli bir yere sahip olsa da, mükemmel değildir. Glitch ise teknolojinin kusursuz olmadığını, hata payının her zaman var olduğunu anımsatmaya yardımcıdır (bakınız Görsel 4.18). Hata payının varlığını kusursuzlukla göstermeye çalışırken, diğer sanatçılarda olduğu gibi glitch estetiği kendiliğinden oluşuyor olsa da,

sanatçının bunu amaçlıyor olması, eserleri glitch sanatı altında Moradi'nin glitch benzeri kategorisinde değerlendirmek gerekmektedir.



Görsel 4.18 Adsız (Archer, C.)

Archer resim ve teknolojinin etkileşimini incelediğinde, bir resmi dijital olarak deneyimlediğinde neyin kazanıldığını ya da kaybedildiğini araştırmaktadır. Bu araştırmayı mümkün kılabilmek için ise, dijital unsurları geleneksel yöntemlerle tuvale aktarmayı tercih etmektedir. Önceleri görselleri önce bilgisayar ortamında manipüle edip yani aslında öncelikle ortaya bir glitch eseri çıkartıp, daha sonra bu yeni görseli tuvale aktaran sanatçıya bu yöntem bir süre sonra sınırlı gelmeye başlamıştır (Archer, C. kişisel iletişim, Ekim 2019). Bu sebeple daha sonra, dijital ortamda manipüle etmiş olduğu görsellerin sadece sanatçı için estetik olan kısımlarını alıp tuvale aktarma yönetimi geliştirmiş ve glitchi taklit ediyor olmaktan uzaklaşmıştır ama glitch estetiğini de eserlerinde kullanmaya devam etmiştir (bakınız Görsel 4.19, 4.20).



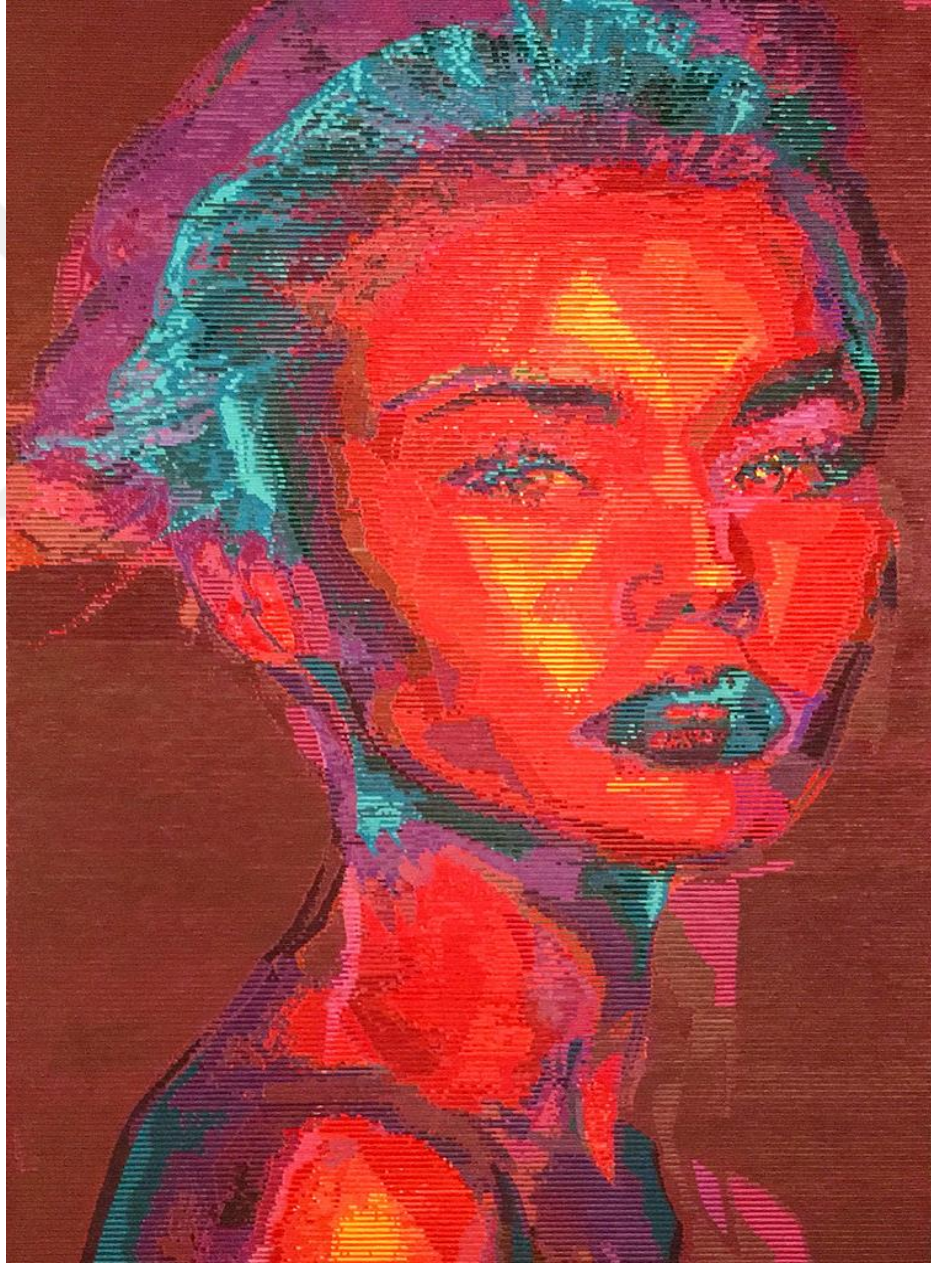
Görsel 4.19 Adsız (Archer, C)



Görsel 4.20 Adsız (Archer, C.)

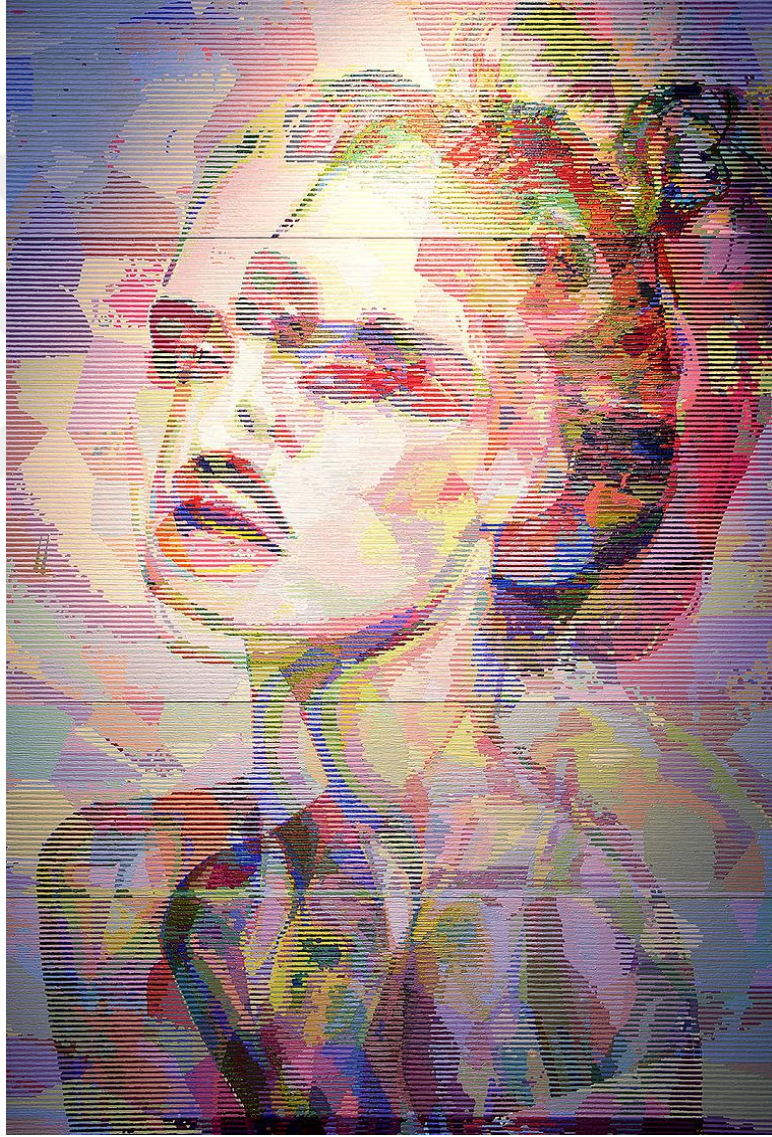
4.2.8 Pınar Dupre

Pınar Dupre'nin resimlerine bakıldığında, sanatçının eserleri Pop Art akımının bir parçası gibi olsa da, gerçeği çarpıttığı bazı tablolarında, gerçeği çarpıtma tarzından ötürü glitch efektlerinin çok net görüldüğünü söylemek doğru olacaktır (bakınız Görsel 4.21).



Görsel 4.21 Adsız (Dupre, P.)

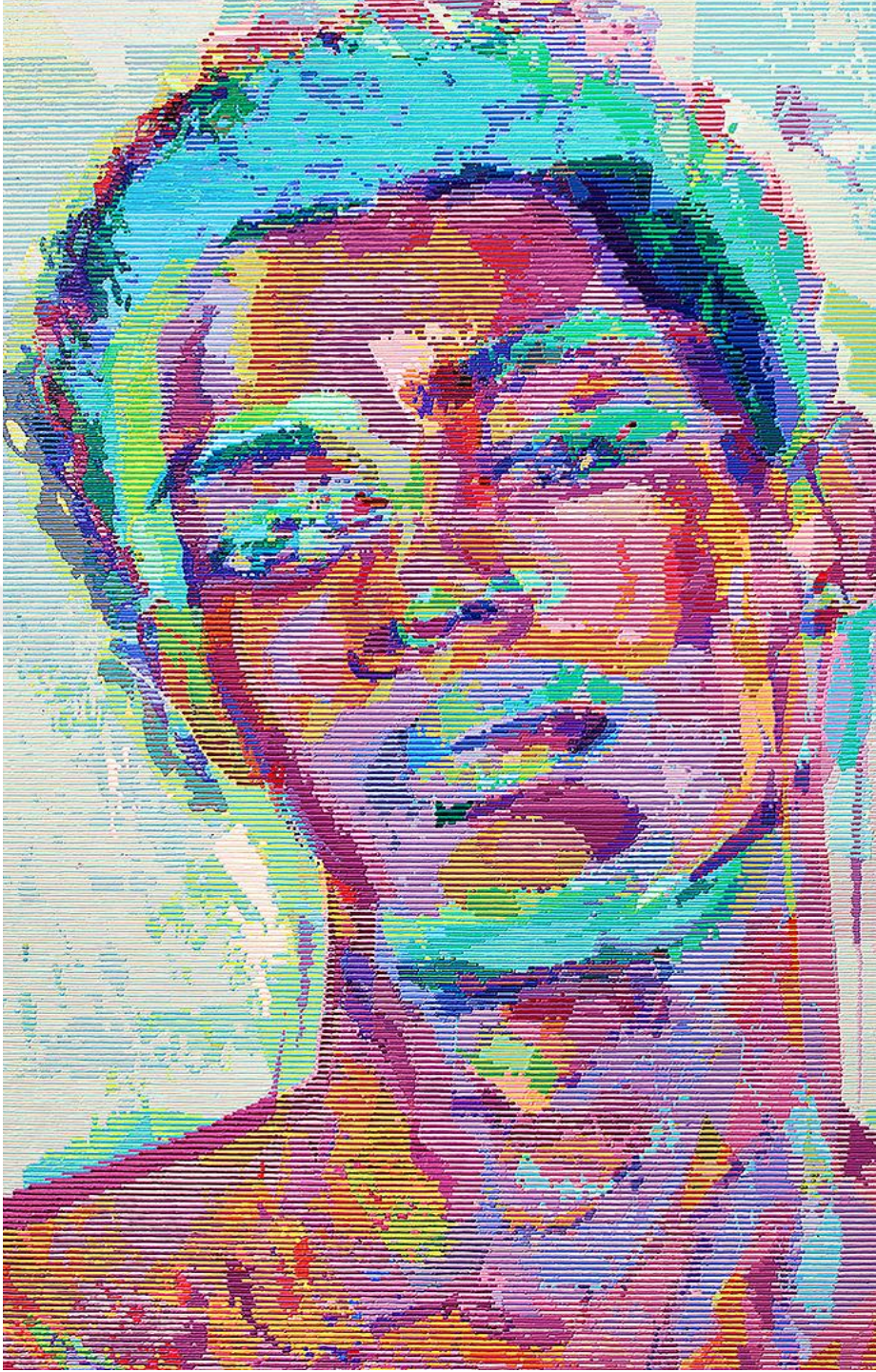
Glitch efekti eklemek istemeyen sanatçı, gerçekliği parçalarken ve gerçekliği tablolarına yansıtırken, bilinçli olarak olmasa da resimlerine çizgisellik ve parçalanma kattığından eserlerinde glitch etkisi görülmektedir (bakınız Görsel 4.22). Resimler sanki dijital görseller gibidir ama sanatçı bu çizgiselliği dijital ortamda görsellerin verilerini manipüle ederek değil, tablo üzerinde kendi ortaya koymaktadır (kişisel iletişim, Ekim 2019).



Görsel 4.22 Adsız (Dupre, P.)

Bunun yani sıra sanatçının eserlerinde ayrıca glitch yaratılması amaçlanmadığından ve tesadüfen ortaya çıktığından, eserleri Moradi'nin glitch benzeri kategorisinde değerlendirmek doğru olacaktır.

Dupre eserlerinde somut gerçeğe, insanın gerçek algısı arasında ki farkı araştırmaktadır. Çalışmalarında sanal ortamla, gerçek hayatı kendi teknikleri ile birleştirmektedir. Bu araştırmayı ise tabloya geçirirken, teknolojinin ona sunmuş olduğu her türlü medyumunu kullanmaya açıktır. Bir yanda bildiğimiz geleneksel boyalar ve tuvaler sanatçıya araç olurken, katmanlar kullanarak sanatçı dijitalde de atıfta bulunmaktadır. Aslında dijital ekranlardaki katmanlar sanatçının istediğini yansıtmak için sanatçıya birer araç olmaktadır (bakınız Görsel 4.23) (“Galerie Barrou Planquart”).



Görsel 4.23 Adsız (Dupre, P.)

4.3 Tez Konusu Resimlerin ‘Glitch Art’ ile İlişkilendirilmesi

Bu tez çerçevesinde yapılan resimler incelendiğinde, eserlerde bakılan ile boyanan arasında değişimin temelinde görsellerin dijital olarak işlenişinin önemli olduğunun ve bunun medyumun olanakları ile ilgili olduğunun fark edilmesi önemlidir. Tuval üzerine akrilik boya ile çalışan sanatçının, ana esin kaynağı iç mekanların farklı perspektiflerden görüntüleridir. İç mekanların çeşitli perspektiflerden fotoğraflarını çektikten sonra, Polke’nin hataları büyütmesi gibi görüntüleri büyüten sanatçı, iç mekan görsellerini teknolojiyi bir araç olarak kullandıktan sonra tuvale aktarır.

Dijital teknolojinin günlük hayata olan etkisinin izlerini taşıyan sanatçı için, fotoğrafını çektiği görselleri tuvale akrilik boya ile aktarmak yeterli değildir. Yazar çektiği fotoğrafları dijital ortama aktardıktan sonra, çeşitli programlar kullanarak, fotoğraflarına filtre eklemiş ve sonunda dijital etkilerin belirgin olduğu bir görsel elde etmiştir. Bu yöntem glitch sanatında sıkça kullanılan, dosyanın verileriyle oynayan, veri manipülasyonu ya da ‘databending’ olarak bilinen yönteme, bir görseli dijital bir ortamda değiştirerek yeni bir görsel elde etme açısından benzetilmektedir.

Akıllı telefonların hayatımızda önemli bir yer kapladığı bugünlerde, fotoğrafları değiştirmek bir çok uygulama ile mümkün kılınmaktadır. Çeşitli uygulamaları denedikten sonra, yazarın aldığı sonuçlardan en memnun kaldığı uygulama “Prisma” olmuştur. “Prisma” uygulaması yazara, yazarın en çok ilham aldığı sanatçı olan Mondrian’ın filtresini sunmaktadır. Böylece yazar çektiği fotoğrafları uygulamaya yükleyip, Mondrian efekti kullandığında, fotoğrafın orijinal görüntüsünü, glitch sanatında olduğu gibi çizgiselleştirerek ve belki pikselleştirerek bozar ve biraz Piet Mondrian’ın resimlerine benzetir (bakınız Görsel 4.24).



Görsel 4.24 Adsız (Özyurtçu, Y. 2018)

Yazar elde ettiği yeni görseli tuvale aktarır. Burada hedeflenen, geleneksel bir sanat dalına teknolojiyi bir şekilde dahil etmek ve bu arada sanatçının resim sanatında benimsediği deformasyon ve bozma tekniğine de sadık kalmaktır. Görseldeki biçim bozukluğu kazara oluşmaz. Gerhard Richter ve Andy Denzler örneklerine bakıldığında, sanatçılar süreci aktarırken, glitch dijital işlemler doğal bir sürecin sonucunda oluşmaktadır. Fakat yazarın resimlerde süreç bu şekilde ilerlemez. Glitch

teknolojisi hedeflenmektedir, yani ortaya çıkan ürün glitch benzeridir; kasti olarak yapılmıştır, planlanmıştır, yaratılmıştır, tasarlanmıştır ve ortaya çıkan biçim bozukluğu yapaydır. Hatanın oluşumundan sonra, hatanın korunması ise sanat ürününü sıcak glitch yapmaktadır. Soğuk glitch sadece bir an var olabilir, yani fotoğrafın orijinal halinden, glitch versiyonuna dönüşürken soğuk glitch oluşur ve kaybolur ki bu ana sadece yazar tanıklık eder.

Hem figüratif hem de soyutlamayı bir konu içinde kullanan sanatçı tekniğine sahip çıkarak, teknolojiyi, ilham kaynağı olan Mondrian'ı ve resim sanatını bir tuvalde buluşturmayı başarır. Glitch sanatında bahsedilen çeşitli özellikleri, gerek dijital teknolojinin ürünleri, gerekse görselde deformasyonu resimlerinde barındıran yazar, geleneksel resim sanatında oluşturduğu sanat ürünlerini birer glitch resim sanat ürünü olarak adlandırmaktadır (bakınız Görsel 4.25, Görsel 4.26, Görsel 4.27, Görsel 4.28, Görsel 4.29, Görsel 4.30, Görsel 4.31, Görsel 4.32).



Görsel 4.25 Adsız (Özyurtçu, Y. 2018)



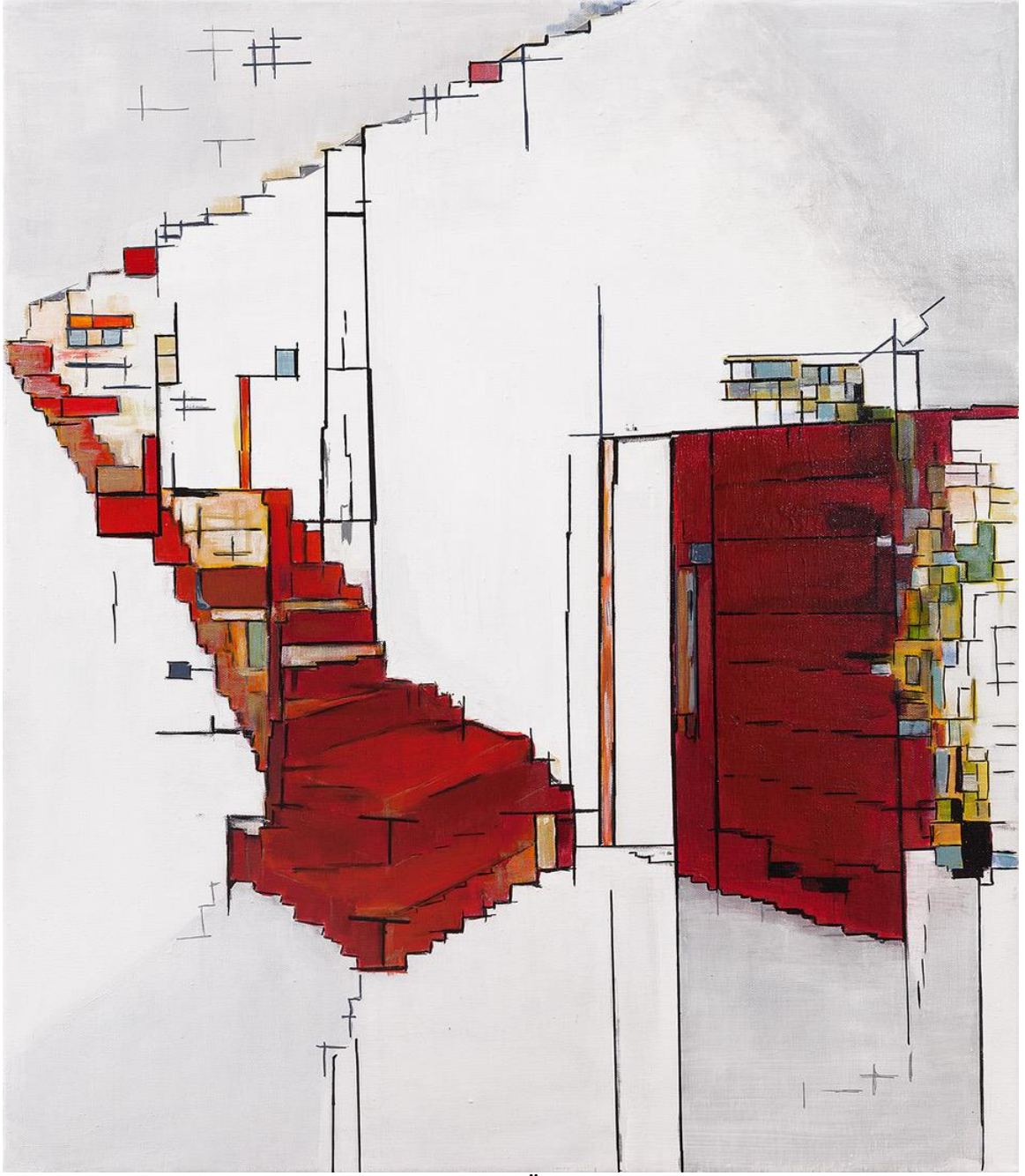
Görsel 4.26 Adsız (Özyurtçu, Y. 2018)



Görsel 4.27 Adsız (Özyurtçu, Y. 2018)



Görsel 4.28 Adsız (Özyurtçu, Y. 2018)



Görsel 4.29 Adsız (Özyurtçu, Y. 2018)



Görsel 4.30 Adsız (Özyurtçu, Y. 2019)



Görsel 4.31 Adsız (Özyurtçu, Y. 2019)



Görsel 4.32 Adsız (Özyurtçu, Y. 2019)

5. SONUÇLAR ve ÖNERİLER

Bu bölümde, araştırmanın konusu olan glitch sanatı ve glitch sanatının resim sanatına olan etkileri üzerine yapılan araştırmalar ve bu araştırmalar sonucunda elde edilen bulgular tartışılacaktır.

Sanatta biçim bozukluğu, gerek toplumların gelişimi, gerekse bireyin toplumdan ayrılışı sonucunda estetik bir algı olarak kabul görmüştür. Sanatta biçim bozukluğunun kabulünde ise teknolojinin, özellikle makineleşme döneminin önemi büyüktür, Sanatçı sanatta biçim bozukluğunu bir hata olarak görmemiş, aksine yeni biçimsel keşifler olarak algılamıştır.

Teknolojinin hızlı gelişimi, sanatta etkisini fotoğraf ve video gibi yeni dalların oluşması ile göstermiştir. Bunun yanı sıra ise, teknolojinin geleneksel sanat dallarına olan etkisini de inkar etmek olanaksızdır. Teknoloji analogdan dijitale doğru evrilirken, Gerhard Richter, Sigmar Polke, Ansen Atilla gibi isimler teknolojinin imkanlarından yararlanmayı ihmal etmemişler, teknolojiyi sanatlarında birer araç olarak kullanmışlardır.

Teknoloji günlük hayatta imkanları genişlettiği gibi her ne kadar sanat dünyasında da olanakları genişletse de, teknolojinin olduğu yerde hata payının da olduğu kabul etmek gerekmektedir Teknolojinin olduğu her yerde hata ihtimali vardır. Bu hata bir kaza sonucu, rastlantısal olarak ortaya çıkabilmektedir. Teknolojinin dahil edildiği sanat ürünlerinin oluşumunda, biçimde deformasyonu bir stil olarak kabul eden sanatçı, teknolojik hatanın rastlantısal olarak oluşma ihtimalini kabul etmekle kalmayıp, bazen de kasti olarak bu hatayı kullanmayı tercih edebilir.

Yeni medya araçlarının sıklıkla kullanılması sonucu ortaya çıkan yeni medya sanatlarından glitch sanatı ise, rastlantısal ya da kasti dijital hataların sanat amacı ile kullanılması sonucu oluşmuştur. Dijital ortamda her türlü hatanın varlığı glitch sanatı

adı altında estetikleştirilebilirken, dijital hataların tuvale aktarılması konusunda sanat dünyasında yeteri kadar örnek bulunmamaktadır.

Dijital hataların ya da dijital bozulmaların tuvale yansması ya da geleneksel bir sanat dalı ile etkileşime geçebilmesi çağdaş sanat açısından önemlidir. Biçimde deformasyonu kabul etmiş bir sanat dalı olan resim sanatının, dijital hataları da kabul edebilmesi mümkündür. Glitch sanatının resim sanatına olan etkisi ise bu noktada önem kazanmaktadır. Ekranlardaki dijitalliğin dikkat çekiciliğinin aynısını tuval üzerinde de sergilemeyi mümkün kılan bu yöntemin, zamanla bilinirliği artmakta ve daha çok sanatçı tarafından benimsenmektedir.

Dünyada ve ülkemizde, teknoloji ve sanatın iç içe geçmesinde sınırların olmadığı ve teknolojinin olduğu yerde gelenekselliğe de yer olduğu bilincinin aşılması gerekmektedir. Geleneksel ve teknoloji kavramlarının bir arada varlığını sürdürebileceği, ve hata ve deformasyona estetik bir algı ile yaklaşabilmenin bir sanatçının kendini özgünleştirme ve sınırlarını aşması açısından önemi büyüktür. Sanatta hatayı kabul etmek bir gelişmişlik göstergesi olabilir. Hatayı estetik olarak kullanmak ise bir gelişmişlik göstergesidir.

KAYNAKÇA

- Aksakal, H. (2018). Romantizm Nedir?. *EK Dergi*.
<http://www.ekdergi.com/romantizm-nedir/> adresinden erişildi.
- Alea Pınar Dupre. *Galerie Barrou Planquart*.
<https://www.galeriebarrouplanquart.com/section/alea-pinar-dupre/?lang=en>
 adresinden erişildi.
- Algora, P. I. (2012). *Glitch Photo II* [Fotoğraf].
<http://www.godisaglitich.com/portfolios/glitch-photography-2/> adresinden erişildi.
- Algoro, P. I., 2012, Glitch Photo.
www.godisaglitich.com/portfolios/glitch-photography-1/. adresinden erişildi.
- Archer, C. [Adsız Resim]. <https://www.instagram.com/chase.archer/?hl=en>
 adresinden erişildi.
- Atilla, A. (2006) Direniş Sergisi.
<http://www.daveti.com/aktiviteler-sanat-sisli-nisantasi-istanbul-avrupa/direnis-ansen-atilla?id=332> adresinden erişildi.
- Atilla, A. (2007). *Servis* [Baskı]. <https://www.artxist.com/Sanatci-Cv/Ansen->
 adresinden erişildi.
- Atilla, A. (röportaj yapılan). (2009). Silikon Vadisinde Çamurla Kirleniyor.
<http://www.radikal.com.tr/yazarlar/aysegul-sonmez/silikon-vadisinde-camurla-kirleniyor-932116/> adresinden erişildi.
- Ayaydın, A. (2015). Empresyonizm (İzlenimcilik) Akımının Güncel Bakış Açısıyla Bazı Yönlerden İncelenmesi. *Sanat Eğitimi Dergisi* 3(2), 83-97.
<http://www.sanategitimidergisi.com/makale/pdf/1447567516.pdf> adresinden erişildi.

Aydınat, M. (2018). *Expanded Video: Creating An Alternative Reality Through Merging 360-Degree Video and Glitch Art*. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi: İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi, İletişim ve Tasarım Bölümü.
<http://repository.bilkent.edu.tr/handle/11693/47865> adresinden erişildi.

Azareello, N. (2016). <https://www.designboom.com/art/yoshitoshi-kanemaki-wooden-glitch-sculptures-11-10-2016/> adresinden erişildi.

Bambach, C. (2002) *Anatomy in the Renaissance*.
https://www.metmuseum.org/toah/hd/anat/hd_anat.htm adresinden erişildi.

Baysal, A. M. (2014). *Dışavurumculuk - Yeni Dışavurumculuk ve Türk Resim Sanatına Etkileri*. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi: Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Becker, N. (2016). *Suspended Reality*, Andy Denzler. *Opera Gallery*.
<http://www.operagallery.com/media/372.pdf> adresinden erişildi.

Behrens, P. (1908-9). *Su Isıtıcı* [Su Isıtıcı].
https://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_detail.aspx?objectId=84097&partId=1 adresinden erişildi.

Belgesay, M , Erkeyhan, Ş. (2015). Teknoloji ve Sanatın Etkileşimi: Yeni Medya Sanatı Türkiye'de Güncel Durum ve Öneriler. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(14): 45-62. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/192509> adresinden erişildi.

Berk, N (1933). *İskambil Kağıdı* [Resim]. <http://www.leblebitozu.com/nurullahberk-eserleri-ve-hayati/> adresinden erişildi.

Betancourt, M. (1995). *The Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics*. Routledge.

Betancourt, M. (2017). The Invention of Glitch Video: Digital TV Dinner (1978). *Millenium Film Journal*.
https://www.michaelbetancourt.com/pdf/Betancourt_TheInventionofGlitchVideo.pdf adresinden erişildi.

Boccioni, (1913). *Boşlukta Devamlılığın Eşsiz Biçimi* [Heykel].
<https://www.moma.org/collection/works/81179> adresinden erişildi.

Bozkuş, S. (2015). Bilişim ve Sanat. *Bilişim*. 103-120.
<https://books.google.com.tr/books?id=b81gDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=tr#v=onepage&q&f=false> adresinden erişildi.

Braque, G. (1910-1912). *Şişe ve Balıklar* [Resim].
<https://www.tate.org.uk/art/artworks/braque-bottle-and-fishes-t00445> adresinden erişildi.

Braque, G. (1913). *Gitarlı Kadın* [Resim].
<https://www.museothyssen.org/en/collection/artists/braque-georges/woman-mandolin> adresinden erişildi.

Brown, C. & Garrett, W. *Carbon Copy* [Enstalasyon].
<https://edmontonjournal.com/entertainment/local-arts/vehicular-art-carbon-copy-already-a-hit-at-brewery-district> adresinden erişildi.

Cascone, K. (2000). The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music. http://www.bussigel.com/systemsforplay/wp-content/uploads/2014/05/Cascone_Aesthetics.pdf adresinden erişildi.

Chankalun. (2015). *Pinokyo'nun Baş Parmağı* [Heykel].
<https://3dprint.com/59131/3d-printing-glitch-sculpture/> adresinden erişildi.

Coşkun, İ. (2012). Modernliğin Kaynakları: Rönesans Üzerine Bir Değerlendirme. *İstanbul Üniversitesi Sosyoloji Dergisi*. 45-69.
<https://dergipark.org.tr/download/article-file/4204> adresinden erişildi.

Cotter, H. (1998). Art Review; When a Printer's Mistake Is s Painter's Opportunity. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/1998/11/20/arts/art-review-when-a-printer-s-mistake-is-a-painter-s-opportunity.html> adresinden erişildi.

Cybernetic Serendipity (1968). [Fotoğraf].
<https://www.colloquyofmobiles.com/history> adresinden erişildi.

Çağlayan, F. (2007). Nesnenin Parçalanıp Yeniden İnşa Edilmesi, Kübizm. *Anadolu Dergisi*. 115–120. <https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/handle/11421/973> adresinden erişildi.

Çankır, B. (2017). Toplumsal ve Teknolojik Gelişmeler Bağlamında Video Sanatı. *Aydın Sanat*. 31–37. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/453481> adresinden erişildi.

D Grubu (n.d). (2012). Milliyet Sanat, Sanat Terimi.
<http://www.milliyetsanat.com/haberler/sanat-terimi/d-grubu/177> adresinden erişildi.

Denzler, A. (2012). Andy Denzler ile Röportaj. *Cheap & Plastique Dergisi*.
<https://cheapandplastique.wordpress.com/2012/01/09/andy-denzler/> adresinden erişildi.

Denzler, A. (2013). Vreneli vom Guggisber [Resim].
<https://whitehotmagazine.com/articles/andy-denzler-distorted-moments/3081>

Denzler, A. (2014). Unutulmuş Saray [Resim]. Opera Galeri, Paris. Andy Denzler sergisinde yazar tarafından fotoğraflanmıştır.

Denzler, A. (2015). Osaka 6 [Resim]. <http://www.operagallery.com/media/348.pdf> adresinden erişildi.

Denzler, A. (2016). Kahverengi Deri Koltukta Kız [Resim]. <https://www.artsy.net> adresinden erişildi.

Delacroix, E. (1838). Medea [Resim]. <https://www.eugene-delacroix.com/medea.jsp> adresinden erişildi.

Duchamps, M (1917). Çeşme [Enstalasyon]. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/duchamp-fountain-t07573> adresinden erişildi.

Dupre, P. Adsız [Resim]. <https://www.pinardupre.com/copy-of-snapshots> adresinden erişildi.

El Greco, (1608-14). Aziz John'un İmgelemi [Resim]. <https://www.wikizero.org/index.php?q=aHR0cHM6Ly9lb3Jlbi53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvRmlsZTpFbF9HcmVjbyxfVGhlX1Zpc2lvbl9vZl9TYWludF9Kb2huXygxNjA4LTE2MTQpLmpwZw> adresinden erişildi.

Elger, D. (2009). Gerhard Richter: A life in Painting. Şikago Üniversitesi Yayınları. <https://www.press.uchicago.edu/ucp/books/book/chicago/G/bo8273980.html> adresinden erişildi.

Erbay, M. (2014). Kültür ve Toplum Üzerinden Sanat ve Bilim Arasındaki İlişki. Art – Sanat. 184-190. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/92897> adresinden erişildi.

Erciş, M. A. D. (2015). Rönesanstan 20. Yüzyıla Kadar Resim Sanatında Anıtsal Görünümler. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi: Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Eviner, İ. Aynanın Dışında [Video]. <https://www.incieviner.net/aynanin-disinda.html> adresinden erişildi.

Famuzaffar. (2014). The Hacker Elite, a.k.a Glitch Art. <http://samplereality.com/davidson/dig101/2014/11/30/the-hacker-elite-a-k-a-glitch-art/> adresinden erişildi.

Farago, J. (2014) El Greco: A Modern Artist In The 16th Century.
<http://www.bbc.com/culture/story/20140826-the-time-travelling-painter> adresinden erişildi.

Federici, H. Glitch Studies Manifesto. <http://www.digiart21.org/art/glitch-studies-manifesto> adresinden erişildi.

Gerhard Richter: Master of Abstraction. (2018)
<https://www.phillips.com/article/38444474/gerhard-richter-master-of-abstraction> adresinden erişildi.

Gerhard Richter (n.d.). The Art Story. <https://www.theartstory.org/artist-richter-gerhard.htm> adresinden erişildi.

Gever, E. (2012). Technology and art: Engineering the future.
<https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-19576763> adresinden erişildi.

Glitch. (n.d.). American Heritage Dictionary'de.
<https://www.ahdictionary.com/word/search.html?q=glitch&submit.x=59&submit.y=23> adresinden erişildi.

Glitch. (n.d). Cambridge Online Dictionary'de. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/glitch> adresinden erişildi.

GLI.TC/H - THE F.A.Q. PAGE. <http://gli.tc/h/faq/> adresinden erişildi.

Godfrey, M. (2014). 'Untitled', Laura Owens, 2012.
<https://www.tate.org.uk/art/artworks/owens-untitled-t14237> adresinden erişildi.

Godfrey, M. (röportaj yapılan). (2015). Painting After Technology [Video].
frieze.com/media/painting-after-technology adresinden erişildi.

Göç, S. (2017). Yeni Medya Sanatı Olarak Glitch ve Görsel İletişim Yansıması. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. <https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/handle/11421/8621?locale-attribute=en> adresinden erişildi.

Griwkowsky, F. (2018). Vehicular Art Carbon Copy Already a Hit at Brewery District. Edmonton Kournal. <https://edmontonjournal.com/entertainment/local-arts/vehicular-art-carbon-copy-already-a-hit-at-brewery-district> adresinden erişildi.

Guyton, W. (2008). Adsız [Resim]. <http://treacherousimage.com/blog/wordpress/wade-guyton-painting-wo-paint/> adresinden erişildi.

Hacaloğlu, K. Ağah Ağaç [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=wmgZTU9k4T4> adresinden erişildi.

Heijer, E. (2013). Evolving Glitch Art. EvoMUSART'13", Viyana. <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=2456608> adresinden erişildi.

Herbert, A. Horse in Motion, Eadweard Muybridge, ca. 1886. http://www.hrc.utexas.edu/exhibitions/permanent/windows/southeast/eadweard_muybridge.html adresinden erişildi.

Hirakawa, N. The Indivisible [Video] <https://anti-utopias.com/art/norimichi-hirakawa-indivisible/> adresinden erişildi.

Hockney, D. (2006) Secret Knowledge: Rediscovering the Lost Technique of the Old Masters. Thames & Hudson Yayınları.

Holbein, (1553). Elçiler [Resim]. <http://www.milliyetsanat.com/haberler/plastik-sanatlar/hans-holbein-elciler-/3894> adresinden erişildi.

Holmes, K. (2012). Glitch Art Pillow Covers.

https://www.vice.com/en_uk/article/wnz9e4/glitch-art-pillow-covers adresinden erişildi.

Holmes, K. (2013) 3D Printed Glitch Art: When 3D Printing Fails.

https://www.vice.com/en_us/article/qkw4yw/3d-printed-glitch-art-when-3d-printing-fails adresinden erişildi.

Hsu tung Han. Glitch Heykel Örneği [Heykel]. <https://mymodernmet.com/hsu-tung-han-wood-sculptures/> adresinden erişildi.

Jackson, R. (2011). The Glitch Aesthetic. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi: Georgia State Üniversitesi.

https://scholarworks.gsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1081&context=communication_theses adresinden erişildi.

Kahl, F. (2016). Üç Boyutlu Yazıcı Çıktısı [Heykel].

<https://www.flickr.com/photos/fredini/31399511250/in/pool-3d-print-failures/> adresinden erişildi.

Kakofoni: Yeni Medya, Yeni Toplumsal İlişkiler. (2013).

<http://www.artfulliving.com.tr/sanat/kakofoniyeni-medya-yeni-toplumsal-iliskileri-870> adresinden erişildi.

Kanemaki, Y. Glitch Heykel Örneği [Heykel].

<https://www.thisiscolossal.com/2016/11/glitched-sculptures-by-yoshitoshi-kanemaki/> adresinden erişildi.

Kaptein, P. (2014). Somut Glitch Örneği [Heykel].

<http://www.paulkaptein.com/work#/and-in-the-endless-sounds-there-came-a-pause/s> adresinden erişildi.

Kayapınar, U. (2016). Türk Resminde Soyut Yaklaşımlar. Akdeniz Sanat Dergisi.

9(18): 50-73. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/275526> adresinden erişildi.

Kavanagh, P. B. (2017). Norimichi Hirakawa, The Juxtaposition Between Human Imagination and Coding. Clot Magazine. <http://www.clotmag.com/norimichi-hirakawa> adresinden erişildi.

Kelomees, R. (2017). Corporeal Cinema: Tactility and Proprioception in Participatory Art. Digital Humanities in the Nordic Countries, Göteborg. <https://www.etis.ee/Portal/Publications/Display/d4eafacc-3968-4446-b823-2c7ae32b9a90?lang=ENG>. adresinden erişildi.

Kopf, J. & Lischinski D. (2011). Depixelizing Pixel Art. ACM Transactions on Graphics. 30(4). <https://johanneskopf.de/publications/pixelart/> adresinden erişildi.

Kozlu, D. (2009). Teknolojik Gelişmelerin Toplum ve Sanata Yansımaları. ART-E Sanat Dergisi. <https://docplayer.biz.tr/24255253-Teknolojik-gelismelerin-toplum-ve-sanata-yansimalari-arg-gor-duriye-kozlu.html> adresinden erişildi.

Kurtuluş, Ö. (1996). 20. Yüzyılın Etkileşim Ortamında Sanatçı ve Teknoloji. Bilim Ve Teknik.

Laposky, B. (1952). Oscillon 40 [Fotoğraf]. <http://collections.vam.ac.uk/item/O187634/oscillon-40-photograph-laposky-ben/> adresinden erişildi.

Laviani, F. (röportaj yapılan) (2014). Ferruccio Laviani on His Good Vibrations Series. <https://www.sightunseen.com/2014/04/ferruccio-laviani-on-his-good-vibrations-series/> adresinden erişildi.

Lotringer, S. & Virilio, P. (2016). Sanat Kazası. Corpus Yayınları.

Matisse, (1911). Kırmızı Stüdyo [Resim]. <https://www.moma.org/collection/works/78389> adresinden erişildi.

Menkman, R. (2011). Glitch Örneği [Dijital Görsel].

<https://www.wikizero.org/index.php?q=aHR0cHM6Ly9lbi53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvRmlsZTpHbGl0Y2hfQXJ0LmpwZw> adresinden erişildi.

Menkman, R. Soyut Glitch Örneği. [Dijital Görsel].

<https://github.com/ofZach/dayForNightSFPC/wiki/Rosa-Menkman> adresinden erişildi.

Menkman, R. (2009-2010). Glitch Studies Manifesto [Manifesto].

<https://www.slideshare.net/r00s/glitch-studies-manifesto> adresinden erişildi.

Menkman, R. (2011). Monglot. [http://rosa-](http://rosa-menkman.blogspot.com/2011/01/monglot.html)

[menkman.blogspot.com/2011/01/monglot.html](http://rosa-menkman.blogspot.com/2011/01/monglot.html) adresinden erişildi.

Menkman, R. (2011). The Glitch Moment(um).

https://networkcultures.org/_uploads/NN%234_RosaMenkman.pdf adresinden erişildi.

Michelangelo, (1498-99). Pietà [Heykel].

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Michelangelo%27s_Pietà,_St_Peter%27s_Basilica_\(1498-99\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Michelangelo%27s_Pietà,_St_Peter%27s_Basilica_(1498-99).jpg) adresinden erişildi.

Montenegro, A. (2015). Two Phenomenological Notions Expressed in the Interactive

Art Contained within Myron Krueger and Jeffrey Shaw's Immersive Environment.

IDMAa Journal. [http://www.idmaajournal.org/2015/11/two-phenomenological-](http://www.idmaajournal.org/2015/11/two-phenomenological-notions-expressed-in-the-interactive-art-contained-within-myron-krueger-and-jeffrey-shaws-immersive-environment-2/)

[notions-expressed-in-the-interactive-art-contained-within-myron-krueger-and-](http://www.idmaajournal.org/2015/11/two-phenomenological-notions-expressed-in-the-interactive-art-contained-within-myron-krueger-and-jeffrey-shaws-immersive-environment-2/)

[jeffrey-shaws-immersive-environment-2/](http://www.idmaajournal.org/2015/11/two-phenomenological-notions-expressed-in-the-interactive-art-contained-within-myron-krueger-and-jeffrey-shaws-immersive-environment-2/) adresinden erişildi.

Moradi, I. (2004). Glitch Aesthetics. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi: Huddersfield

Universitesi. [http://www.organised.info/wp-content/uploads/2016/08/Moradi-Iman-](http://www.organised.info/wp-content/uploads/2016/08/Moradi-Iman-2004-Glitch-Aesthetics.pdf)

[2004-Glitch-Aesthetics.pdf](http://www.organised.info/wp-content/uploads/2016/08/Moradi-Iman-2004-Glitch-Aesthetics.pdf) adresinden erişildi.

Mottez, V. (19. yy). Medea [Resim]. [http://the-](http://the-athenaeum.org/art/detail.php?ID=81748)

[athenaeum.org/art/detail.php?ID=81748](http://the-athenaeum.org/art/detail.php?ID=81748) adresinden erişildi.

Mufson, B. (2016) These Playing Cards Are Full of Mind-Bending Glitches.
https://www.vice.com/en_uk/article/aengyz/glitch-art-goes-physical-with-reality-bending-playing-cards adresinden erişildi.

Munch, E. (1893). Çılgılık [Resim]. <https://www.edvardmunch.org/the-scream.jsp> adresinden erişildi.

Muybridge, E (1886). Hareketli At [Fotoğraf].
<https://www.flickr.com/photos/32357038@N08/27096723724> adresinden erişildi.

Nukeme ve Ucnv. Glitch Tekstil Örneği [Ceket].
https://www.vice.com/en_us/article/bmyzq3/glitch-fashion-is-front-and-center-at-tokyo-kaihoukus-glitch-event adresinden erişildi.

Olszewski, E. J. (1985). Distortions, Shadows, and Conventions in Sixteenth Century Italian Art. *Artibus Et Historiae*. 6(11). 101–124. www.jstor.org/stable/1483261 adresinden erişildi.

Orijinal Görsel Örneği ve Databending Örneği.
<https://critiquecollective.com/2014/03/13/tutorial-on-databending-and-glitch-art/> adresinden erişildi.

Oskay, A. (2003). Kübist Kolajlar. *İstanbul Kültür Üniversitesi Güncesi*. 3. 51-56.
<http://acikerisim.iku.edu.tr/handle/11413/285?show=full> adresinden erişildi.

Owens, L. (2012). Adsız [Resim]. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/owens-untitled-t14237> adresinden erişildi.

Özer, Y. (2009) Konstrüktivist Heykelde Boşluk Kavramı. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi: Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Paik, N.J. (1965). Magnet Tv. <http://www.medienkunstnetz.de/works/magnet-tv/> adresinden erişildi

Pangburn, D. (2014) Glitch Fashion Is Front and Center At Tokyo Kaihouku's Design Showcase. https://www.vice.com/en_au/article/bmyzq3/glitch-fashion-is-front-and-center-at-tokyo-kaihoukus-glitch-event adresinden erişildi.

Parmigianino, (1523-24). Dışbükey Aynada Kendi Portresi [Resim].
<https://www.wikizero.org/index.php?q=aHR0cHM6Ly9lbi53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvRmlsZTpQYXJtaWdpYW5pbm9fU2VsZnBvcnRyYWl0LmpwZw> adresinden erişildi.

Penney, M. (2016). All About Glitch: Pixelsorting - Notes on Design. Sessions College. www.sessions.edu/notes-on-design/all-about-glitch-pixelsorting/ adresinden erişildi.

Pınarbaşı, Ö. S. (2015). Ülkemizde 21. Yüzyılın İlk On Yılında Yapılan Bazı Sanat Etkinliklerine Bir Bakış. Art Sanat. 149-173.
<https://dergipark.org.tr/download/article-file/92935> adresinden erişildi.

Picasso, (1912). Bambu Sandalyeli Natürmort [Resim].
<https://artmusette.wordpress.com/2013/10/26/whaddaya-lookin-at-picassos-still-life-with-chair-caning/> adresinden erişildi.

Piksel Sanatı Örneği [Dijital Görsel].
<https://www.pinterest.ca/pin/721983383987334211/> adresinden erişildi.

Piksel Sorting Örneği [Dijital Görsel]. <http://satyarth.me/articles/pixel-sorting/> adresinden erişildi.

Pirim, S. <https://www.istanbul.net.tr/etkinlik/sergi/seckin-pirim-glitch/51707/15> adresinden erişildi.

Polke, S. (1986). Basım Hatası [Baskı].
<https://www.artbasel.com/catalog/artwork/41026/Sigmar-Polke-Druckfehler-Printing-Error> adresinden erişildi.

Polke, S. (1998). Semender Taşı [Baskı].

<http://www.reframingphotography.com/content/sigmar-polke> adresinden erişildi.

Poyraz, B. & Dolunay, A. (2014). Heykel Sanatında Ön Modelleme Aşaması ve Üç Boyutlu Yazıcı Uygulamaları. Ulak Bilge 2(3):69-80.

<https://docplayer.biz.tr/225395-Heykel-sanatinda-on-modelleme-asamasi-ve-uc-boyutlu-yazici-uygulamalari.html> adresinden erişildi.

Rafaello. (1509-1511). Atina Okulu [Fresk].

<http://www.museivaticani.va/content/museivaticani/en/collezioni/musei/stanze-di-raffaello/stanza-della-segnatura/scuola-di-atene.html> adresinden erişildi.

Ray, M. (1921-1928). Rayograf Örneği [Fotogram].

<https://collections.vam.ac.uk/item/O191523/rayograph-photogram-man-ray/>

Ray, M. (1931). Solarizasyon Örneği [Fotoğraf].

<https://www.moma.org/collection/works/46309>

Richman-Abdou, K. (2017) The Captivating History and Enduring Influence of Italian Renaissance Art. <https://mymodernmet.com/italian-renaissance-art-definition/> adresinden erişildi.

Richman-Abdou, K. (2018). Cubism: How Picasso and Others Broke From Tradition to Transform Modern Art. <https://mymodernmet.com/what-is-cubism-art/> adresinden erişildi.

Richter, G (1962). Masa [Resim]. [https://www.gerhard-](https://www.gerhard-richter.com/en/art/paintings/photo-paintings/household-icons-39/table-4954)

[richter.com/en/art/paintings/photo-paintings/household-icons-39/table-4954](https://www.gerhard-richter.com/en/art/paintings/photo-paintings/household-icons-39/table-4954) adresinden erişildi

Richter, G (1964). Semsiyeli Kadın [Resim]. [https://www.gerhard-](https://www.gerhard-richter.com/en/art/paintings/photo-paintings/women-27/woman-with-umbrella-5499)

[richter.com/en/art/paintings/photo-paintings/women-27/woman-with-umbrella-5499](https://www.gerhard-richter.com/en/art/paintings/photo-paintings/women-27/woman-with-umbrella-5499) adresinden erişildi

Richter, G (1965). Marianne Teyze [Resim]. <https://www.gerhard-richter.com/en/art/paintings/photo-paintings/death-9/aunt-marianne-5597/?&artworkid=1&info=1&p=5&sp=32> adresinden erişildi

Richter, G. (2005). Eylül [Resim]. <https://www.moma.org/collection/works/125098> adresinden erişildi.

Reichardt, J. (1968) Cybernetic Serendipity The Computer and The Arts. https://monoskop.org/images/2/25/Reichardt_Jasia_ed_Cybernetic_Serendipidity_The_Computer_and_the_Arts.pdf adresinden erişildi.

Roy, M. (2014). Glitch It Good: Understanding The Glitch Art Movement. <http://www.theperipherymag.com/on-the-arts-glitch-it-good/> adresinden erişildi.

Visconti, S. Glitch Photography/Postphotography. <http://www.sabatobox.com/glitchbooth> adresinden erişildi.

Salur, N. (2012). Yeni Eğilimler Sergileri. İdil Dergisi. 5(20). 159-173. <http://www.idildergisi.com/makale/pdf/1539683327.pdf> adresinden erişildi.

Sağlamtimur, Z., 2010 “Dijital Sanat.” Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi. 10(3). 213-237. <https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/handle/11421/263> adresinden erişildi.

Satıcı, F. K. (2009). Video ve Videoist. videoist-org.blogspot.com/search?q=yalter adresinden erişildi.

Sergirehberi.com. Seçkin Pirim. Glitch. http://sergirehberi.com/m/sergi_detay.aspx?s_id=8318&isler=1&q=Sergiden-Isler-Glitch-Seckin-Pirim-Heykel-Sergisi-Galeri-Merkur&q1=-Sergiden-Gorseller adresinden erişildi.

Sezer, C. (2009). K bizm’de Y zeyin  izgisel D zenlenmesi. Eski ehir Osmangazi  niversitesi Sosyal Bilimler Dergisi. 10(1). 289-304.
<https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/113231> adresinden eri ildi.

Shaw, J (1968). The Legible City [Sergi G rseli]. <https://zkm.de/en/artwork/the-legible-city-0> adresinden eri ildi.

Sigmar Polke 1941 – 2010. Tate Modern. <https://www.tate.org.uk/art/artists/sigmar-polke-2213> adresinden eri ildi.

Smith, S. (2012). Warning Against Empowered Women in France: Eug ne Delacroix’s Medea About To Kill Her Children. Socheolas Limerick Student Journal of Sociology, 4(1).
[https://ulsites.ul.ie/sociology/sites/default/files/sociology_Warning Against Empowered Women in France.pdf](https://ulsites.ul.ie/sociology/sites/default/files/sociology_Warning%20Against%20Empowered%20Women%20in%20France.pdf). adresinden eri ildi.

Somer, H. S. (2013). Sayısal Medya Sanatı Olarak Glitch Sanatı ve Etkileri. MSGS -Enformatik B l m  / Bilgisayar Ortamında Sanat ve Tasarım Ara tırma Y ntemleri. <https://ecitydoc.com/download/makale-sayisal-mmara-> adresinden eri ildi.

Sotiraki, V. (2014). Glitch Art Narratives An investigation of the relation between noise and meaning. Yayınlanmış Y ksek Lisans Tezi:Lunds  niversitesi, Sanat ve K lt r Bilimleri B l m  
<http://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordId=4446947&fileId=4611259> adresinden eri ildi.

Sucuo lu, M. (2016). Man Ray, Rayogram Tekni i ve Resim Sanatında De i imler. Anadolu  niversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi. 6. 192-204.
<https://dergipark.org.tr/en/pub/sanattasarim/article/291266>. adresinden eri ildi.

S rmeli, K. (2012). Dada Hareketinden Kavramsal Sanata.  n n   niversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi. 2(6):337-345.
<http://www.acarindex.com/dosyalar/makale/acarindex-1423903379.pdf> adresinden eri ildi.

Süzen, H. N. (2018a). 20. Yüzyıl Sanat Akımları Nedenleri Niçinleri ve Etkileri. https://www.researchgate.net/publication/329802526_20_YUZYIL_SANAT_AKIMLARI_NEDENLERI_NICINLERI_VE_ETKILERI_1 adresinden erişildi.

Süzen, H. N. (2018b). Modern Batı Sanat Akımlarının Güncel Sanata Katkıları. Uluslararası Beşeri Ve Sosyal Bilimler İnceleme Dergisi. 2(1). 20-30. <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/466142> adresinden erişildi.

Stallio, P. Glitch Tekstil Örneği [Yastık]. https://www.vice.com/en_au/article/gvww7y/8-artists-are-bringing-glitch-art-into-the-real-world adresinden erişildi.

Stearns, P. D. <https://phillipstearns.com/> adresinden erişildi.

Stewart, J. (2017). Dynamic Pixelated Wood Sculptures Are Contemporary Masterpieces. <https://mymodernmet.com/hsu-tung-han-wood-sculptures/> adresinden erişildi.

Şahin, D. (2018). Gerhard Richter ve Foto-Resimler. İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi. 4(1). 96-102. <https://dergipark.org.tr/en/pub/ijca/issue/35426/423347> adresinden erişildi.

Şahin, H. (2016). Modern Sanatta Geleneğin Reddi. Akademik Sanat: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi. <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/275271> adresinden erişildi.

Şölenay, E. (1997). Sanatta Biçim - İçerik Sorunu. Anadolu Sanat. (7). 138-144. <https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11421/1259/126369.pdf?sequence=1&isAllowed=y> adresinden erişildi.

Taştan, T. (2016). Sanat, Doğa ve Teknoloji Ekseninde Sanatçılar ve Yapıtlar. İdil Dergisi. 5(19). 169-179. <http://www.idildergisi.com/makale/pdf/1442517405.pdf> adresinden erişildi.

Thimmesch, D. (2015). 3D Printing Glitch Adds Meaning to Art Student's Sculpture. <https://3dprint.com/59131/3d-printing-glitch-sculpture/> adresinden erişildi.

Tolon, C. (röportaj yapılan). (2000). <http://www.beralmadra.net/wp-content/uploads/2000/10/Interview-with-Canan-Tolon-Ipek-Duben.pdf> adresinden erişildi.

Tolon, C. (2003). Körü Körüne II [Resim]. <http://www.beyazart.com/sanatci/Canan-Tolon> adresinden erişildi.

Tolon, C. (2008). Glitch VI [Resim]. <https://www.mutualart.com/Artwork/GLITCH-VI/24783F4E08290160> adresinden erişildi.

Tolon, C. (2008). Glitch XI [Resim]. <https://www.artamonline.com/263-muzayede-cagdas-sanat-eserleri/7373-canan-tolon-1955-glitch-xi> adresinden erişildi.

Tolon, C. (2008). Glitch XVIII [Resim]. <https://www.artamonline.com/281-muzayede-cagdas-sanat-eserleri/3760-canan-tolon-1955-glitch-xviii> adresinden erişildi.

Toprak, A. (2018). Feminist Bir Yaklaşımla Nil Yalter'in Sanat Ortamına Katkısı. Akdeniz Kadın Çalışmaları Ve Toplumsal Cinsiyet Dergisi. 215–234.

Turner, W. (1856). Kar Fırtınası [Resim]. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/turner-snow-storm-steam-boat-off-a-harbours-mouth-n00530> adresinden erişildi.

Biçim (n.d.). Türk Dil Kurumu. http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&kelime=biçim&uid=6584&guid=TDK.GTS.5c74f6371a84a2.11623884 adresinden erişildi.

Türker, İ. H. (2011). Tuvalden Sayısala. Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi. 1(1). 145-167. https://www.academia.edu/18905470/TUVALDEN_SAYISALA_THROUGH_CANVAS_TO_DIGITAL adresinden erişildi.

Türkmenoğlu, D. (2008). Günümüzde Eleştirel Bir Yöntem Olarak Sigmar Polke'nin Sanatı. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. 25(2). 35-46.
<https://dergipark.org.tr/download/article-file/219463> adresinden erişildi.

Türkkan, O. (1993). Bipolar Fractal [Dijital Video].
http://www.ozanturkkan.com/portfolio/bipolar_fractal adresinden erişildi.

Uygan, Z. (2010). Resim Sanatında Stilizasyon ve Deformasyon. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi: Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
<http://acikerisim.deu.edu.tr/xmlui/handle/12345/7209> adresinden erişildi.

Verileri manipüle edilmiş fotoğraf örneği [Dijital Görsel].
<http://www.mydigitalphotography.net/how-to-make-abstract-glitch-art-photographs/> adresinden erişildi.

Visconti, S. Glitch Fotoğraf Örneği [Dijital Görsel]. <http://www.sabatobox.com/lens-mis-correction-studies> adresinden erişildi.

Visconti, S. Glitch Fotoğraf Örneği [Dijital Görsel]. <http://www.sabatobox.com/orf-glitch-studies-chris-friel> adresinden erişildi.

Visconti, S. #Glitchbooth [Video]. <http://www.sabatobox.com/glitchbooth> adresinden erişildi.

Visconti, S. HFW3__fbx_databending [Fotoğraf].
http://www.sabatobox.com/hfw3__fbx_databending adresinden erişildi.

Weiner, P. (2014). Tutorial on Databending and Glitch Art.
<https://critiquecollective.com/2014/03/13/tutorial-on-databending-and-glitch-art/> adresinden erişildi.

Wool, C. (2007). Adsız [Resim]. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/wool-untitled-t13445/> adresinden erişildi.

- Wool, C. (2009). Adsız [Resim]. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/wool-untitled-t14159> adresinden erişildi.
- Yalter, N (1974). Başsız Kadın ya da Göbek Dansı [Video]. <http://www.artfulliving.com.tr/sanat/nil-yalter-ve-gorunmeyenler-i-9151> adresinden erişildi.
- Yılmaz, M. (2013). Modernden Postmoderne Sanat. Ütopya Yayınları.
- Zaritsky, R. Fenton, J. Ainsworth, D. (1979). Digital Tv Dinner [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=Ad9zdlaRvdM> adresinden erişildi.
- Zeybek, H. (2017). Modern Sanatta İfade ve Yapıt. Yayınlanmış Doktora Tezi: Yakın Doğu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. <http://docs.neu.edu.tr/library/6674524243.pdf> adresinden erişildi.

H. Yeşim Özkan Özyurtcu (yozyurtcu@gmail.com)

1962 İstanbul doğumlu. 1980 Amerikan Robert Lisesi ve 1985 Boğaziçi Üniversitesi Ekonomi Bölümü mezunu. 1988 yılında İstanbul Üniversitesi, Çalışma Ekonomisi Bölümü'nde Yüksek Lisans yaptı.

1985 - 2012 yılları arasında, Pfizer İlaçları'nda İnsan Kaynakları alanında üst düzey yönetici olarak çalıştı. 2012 yılında profesyonel kariyerini sonlandırmaya karar vererek sanat kariyerine adım attı.

İlk resim çalışmalarına 2012 yılında Münire Kuseyri atölyesinde başladı. 2014-2015 yıllarında Orhan Taylan atölye çalışmalarına katıldı. Sanat eğitimine, 2014 yılında Altan Celem atölyesinde devam etmeye ve yine aynı yıl Ayla Eriş'ten temel sanat dersleri almaya başladı. Halen Yeditepe Üniversitesi, Plastik Sanatlar Resim Bölümü'nde Tezli Yüksek Lisans yapmaktadır.

Kişisel Sergiler

“Kimsesiz Mekanlar”, GaleriMiz-Istanbul, Nisan 2018

Mekan ve Mühür, Dual Sergi, Dibeklihan-Bodrum, Eylül 2019

Karma Sergiler/Fuarlar

BodrumArt, Prof.Kaya Özsezgin Sergisi, Eskişehir, Eylül 2015

Ankara Belediyesi Çankaya Galerisi, Kırmızı Sergisi, Aralık 2016

C.A.M., Napolitana Karma Sergisi, Napoli, İtalya, Kasım 2017

Uluslararası Akademik Sergi, Ulusal Tarih Müzesi, Tiran Arnavutluk, Haziran 2018

Mesta Sanat Festivali, Kos Yunanistan, Ağustos 2018

ApoDec, Grup Sergisi, Selanik, Yunanistan, Ekim 2018

Enternasyonal Sanat Fuarı, Unesco, Paris Fransa, Ekim 2018

Artİst 28.Istanbul Sanat Fuarı, Tüyap, Kasım 2018

Boris Georgiev Galeri, Varna Bulgaristan, Aralık 2018

Ichlique Galery, İstanbul, 8 Renk Sergisi, Şubat 2019

ArtAnkara, Art Camp Gallery, Mart 2019

Myro Gallery, Selanik, Temmuz 2019

EK A: Seçkin Pirim ile Kişisel İletişim

1) Eserlerinizi glitch art ile nasıl ilişkilendirirsiniz?

Aslında direk kendimin ilişkilendirdiğim bi durum söz konusu olmadı.

Hayatta opsesif hale gelmiş bir simetri takıntım vardı. İşlerim hep hayatımla çok doğru orantılı ilerlemiştir. O yüzden 5-6 sene önceki işlerde tamamen simetrik biçimlerden ve formlardan oluşuyordu. Bu takıntıyı bozmak istedim. İşlerimde bunu bozmayı başarabilirsem yaşamda bozmam daha kolay olur diye başladığım bir seri oldu ve bu seriye glitch dedim:)

2) Hangi motiv/dürtü ile eserlerinizde glitch etkisi kullanmak istediniz?

Sanırım bu soruyu okumadan ilk soruda cevaplamış oldum bunu. :) sadece şunu eklemek isterimki

Tüm hayatım boyunca yaptığım işler kendi akışı ve doğallığı ile ortaya çıktı. Glitch serisinde

Bir takıntımdan kurtulmak amacı ile başladığım bir iyileşme serisi oldu.

3) kısaca glitch etkisi veren tekniğinizden bahseder misiniz?

Resimde bu etkiyi yakalamak daha kolay. Bir heykeltıraş olarak glitch etkisini simetrik formların bir bölümünü bozarak vermeye çalıştım. Karşısına geçtiğiniz anda gördüğünüz bozukluk size bu etkiyi beryor sanırım.

EK B: Chase Archer ile Kişisel İletişim

1) How do you relate your paintings with glitch art.

As a wider movement, I wouldn't necessarily consider the paintings as 'glitch art'. For me, glitch art is more of a digital practice. I am using the glitch aesthetic as part of a wider exploration of the impact technology (or more specifically, the digital) is having on traditional pigment based mediums (painting, drawing, print etc.). By using the glitch as a symbol of the limitations of the digital, I am creating paintings which are engaging in cross medial exchange between the mediums. Painting has a history of being reactionary when faced with adversarial technologies or medial practices (i.e painting versus photography etc.). I wanted to create works which engage the digital as opposed to challenge it.

The glitch is a perfect symbol for the digital as it is an occurrence you don't encounter anywhere else. It is a chance reaction to an error in the processing system. The usual perfect interface is disrupted for a moment and you are faced with this jarring shock. The visual illusion of the crystal clear display is replaced with pixelation, choppy images and lurid colours. The glitch shows the temporal nature of the digital. This is contrasted when considering the archival nature of paintings.

2) What makes you have glitch effects on your paintings?

For me, painting is an inherently aesthetic endeavour. It is based on a history of visual mimesis and reflection. Living in a digitally saturated world we are bombarded with constant visual stimuli. The glitch is something that we see and experience in our daily lives. It is this strange event that can happen within a blink of an eye, yet it contains serious connotations. It is a worrying symbol, but also an aesthetically interesting one.

The over reliance of digital technology creates an ecology where society is vulnerable to its weaknesses. The glitch is a little reminder that regardless of how perfect technology can look, it is a moment away from an 'error' or glitch. Painting has played a huge role in how technology has developed. It set the scene for how we view the illusory window of a rectangular display. I wanted to see what happens when you reverse this. I wanted to take the digital and mediate that back through painting. My research is concerned with looking at what is lost (or gained) in translation from a painting when experienced digitally and what can be learned from taking a digital trope and translating it through traditional pigment based mediums.

Over the past couple of years I have been experimenting with corrupting images via software or code and then painting the results. I found this to be a little limiting (I've included some photos - sorry for the poor quality). Recently I have started taking the aesthetic of the digitally corrupted but keeping a visually interesting image (like the ones I have recently put on instagram). I have found being less literal in my interpretation of the digital to be more successful than mimicking the glitch.

I hope this all makes sense. Happy to discuss further with you.

Thanks

Chase

EK C: Pınar Dupre ile Kişisel İletişim – Sanatçı bir dergi ile yapmış olduğu röportajı paylaşmıştır

1- Öncelikle sizi tanıyabilir miyiz?

Ben APDP ☺ Sanatçiyim. Ressamım. Viyana’da doğdum ve büyüdüm ve 28 yasımda İstanbul’a yerleştım. Su anda Amsterdam/İstanbul arasında yasıyorum ve her iki şehirde atolyelerim var. Çalışmalarında birçok farklı tekniğı içinde barındırıyorum ve sürekli kullanılmamisi, yeniyi keşfetmeye bayiliyorum. Kendi geliştirdiğim teknikler ile sanal ortamı ‘gerçek hayat’ ile birleştirerek eserler yaratıyorum.

2- “After The Masters” nasıl doğdu?

Bu fikir okudugum bir kitabım sonunda doğdu. Okudugum konu medeniyetlerin bilgi işlem kapasitesindeki artistlerin nasıl her seferinde yeni bir ‘faz degisimi’, yani uygarlıkların temel yapısındaki geçişleri beraberinde getirdiğini anlatıyordu. Örneğın, monarşiden demokrasiye geçiş, bilimsel revolusion, yalnızca ilk matbaa’nın keşfinden sonra mümkün oldu. Su anda çok hızlı bir gecis dönemine şahit oluyoruz. Bu gecis donemi yalnızca yeni bir uygarlığın değil, yeni bir insan oğlunun doğusu. Bu bilinmez geleceğı sanat tarihini ele alarak yorumlamak istedim. Çalışmalarım geriye dönük görüldüğü halde, teknoloji ile insanoglunun arasındaki iletişimin kendi bilincimizi nasıl etkilediğini araştıran geleceğe bakıyor.

3- Sergide yer alan işlerin tekniğinden bahseder misiniz biraz?

Buradaki eserlerimi dijital bir lensden geçmiş bir kompozisyon, renk ve formda yapılan deneyler gibi. Bazılarında ‘glitch’ etkisini hissediyorsunuz, bazılarında eski bir televizyon monitorunun şekillerini görebiliyorsunuz. Özneleri olağandışı, teknolojiyi animsatan renklerle göstermek, ancak orijinal içeriklerini korumak istedim. Resimleri dijital dünyayı daha çok yakalamak için, kalın akrilik ve pastacılık tupleriyle, her bir çizgiyi kalın veya ince uygulayarak yarattım.

4. Sergi, Rönesans’ın ikonik eserlerine dijital çağ perspektifinden bakarak geçmiş ve şimdi arasında köprü kuruyor. Geçmişin kültürel mirasını güncel sanat pratiklerinde görmek sizce mümkün mü? Sanat tarihindeki devamlılıkları ve kırılmaları nasıl değerlendiriyorsunuz?

Bence düşünebildiğinizden bile çok goruyoruz. Sanatçılar sürekli daha önce “kullanılmış” fikirlerin ve sanatın yeniden yorumlarını yaratır. Yani aslında one suruldugu gibi yeni bir Rönesans çağı yasıyoruz. Örneğın, ‘ephemeral’ geçici sanat, Luis XIV buz heykelleri gibi. Arazi sanatı, Fransa’da aynı dönemde yapılmış olan bahçelere benziyor. Yani aslında hiçbir şey gerçekten yeni değil. Hepimiz bizden önce gelenlerin omuzlarında duruyoruz, ancak yapılan işe verdiğimiz yorum ve duygu farklı. Bir geri dönüşden çok bir eleştirmen gibiyiz. Şu an sanatçı olarak yaptığımız şey, geçmişin teorileri ve fikirlerini silip başka bir yorum aramak, olusturmak.

Bunun bir başka örneğı de bir ekip tarafından yaratılan eserlerdir. İtalyan Rönesansında bir usta atolyesinde bir çok asistanını yönetilerek sanatını yaratıyordu. Şimdi Jeff Koons, Damien Hirst ve Takashi Murakami gibi sanatçılar, projelerinde çalışan büyük bir sanatçı kadrosuna sahipler.

Sanat tarihindeki kırılmalar bence insan oğlunun kendini sürekli yenileme ve geliştirme ihtiyacından kaynaklanıyor. Tüm sanatçıların içinde de bu bilineni yok

etme ve bilinmeyi keşfetme durtusu var. Beyin sadece kusurlu olanı değil, aynı zamanda kusursuz olanı, çalışmakta olanı, iyiyi bile sürekli geliştirmek ve yeniden yaratmak ister. Bu dürtümüz olmasa, en değişik deneyimlerimiz rutin olur, en farklı sanatımız alışılagelmiş olur.

- 4- “After The Masters” ile postmodern bir sanat tekniği olan “temellük”ü (appropriation) kullanarak orijinallik kavramını sarstığınızı iddia edebilir miyiz? Orijinal ve yeni kavramlarına nasıl yaklaşıyorsunuz?

Temekkul/appropriation sanat kavramı orijinallik, özgünlük ve mensei soruguluyor. Sanat’ın kendi doğasını sorguluyor. Ben ise, ‘After the Masters’ serisinde var olan sanat eserlerini ele almama rağmen, amacım sanatı yeniden tanımlamak yerine güncel olanın anlamını, hızlı gelişen teknolojinin hayatımızdaki kültür mirasına ve birikimine etkisini sorgulamak.

- 5- Kolektif geçmişten gittikçe uzaklaştığımızı, yabancılaşmanın bilgelik, olgunluk ve kimlik kaybına sebep olduğunu iddia ediyorsunuz. Görsel kültürün kolektif kimlik üzerinde nasıl bir etkisi var? Bu kaybın önüne geçmek için sanatçılar ne yapabilir?

Belki bu soruya yalnızca görsel değil tüm sanat dallarını ele alarak yorum yapmam daha doğru olur. Resim, heykel, müzik ve edebiyat bir toplumun kolektif belleğini gösterir. Sanat, tarihin kayda geçiremediği bilgiyi, belli bir dönemde var olmanın ne anlama geldiğini bize anlatıyor. Geçmiş ile gelecek arasında bir iletişim yolu kuruyor. Biz teknolojinin hayatımıza kayda değer etkisiyle toplumsal olarak bu içsel bellekten ve geçmişimize ait iletişim yolundan uzaklaşıyoruz. Bu kayıp ve kopma, gelecekte ne gösterecek, bu evrim süreci bizi ‘yeni insanoglu’ olarak nasıl etkileyeceğini zaman gösterecek.

Sanatın her dalı toplumsal kimliğimizi etkiliyor, fikirlerimize ve toplumsal değerlerimizi yon veriyor o yüzden sanatçı olarak insanlara sadece zihinsel bir bilgi değil, duygusal ve fiziksel anlamda da bu büyük donusumu yansıtmalıyız. Bunu yaparak, sanat bugün karşılaştığımız bilgi kirliliğinin yarattığı ilgisizliği azaltabilir, farkındalık yaratarak donusum yaratabilir.

- 6- Postmodern bir yaklaşımla sanat tarihinin ikonik eserlerini yorumladığınız işleriniz geçmişin izini sürerken, gelecek hakkında ipucu veriyor. Toplum ve teknoloji ilişkisi karmaşıklılaşırken, sanat biçimsel ve tematik açıdan nasıl bir dönüşüm geçirecek sizce?

İnsanoglu olarak çok kritik bir dönüm noktasındayız. Bir yöne gidersek, birlik içinde utopik yeni bir dünya yaratabiliriz, diğer yöne gidersek, geçmişimizin karanlık gölgeleri, savaş, kıtlık, yıkım ve yok olma bizi bekler. Bence sanat, gittikçe daha çok bu donum noktasına odaklanacak.

En eski mağara resimlerinden bu yana olduğu gibi, teknolojideki gelişmeler sanat biçimlerimizi etkiliyor ve git gide daha da çok etkileyecek. Sanatçı olarak alışagelmis becerileri yani sıra, güncel kalmak için en son teknolojilere erişmenin yollarını bulmamız gerekecek. Dijital çağı sorugulayan sanatçılar, teknolojik yenilikleri sanatta kullanmanın binbir türlü yeni yollunu bulacaktır.

7- Gelecek projelerinizden bahseder misiniz?

Aralıkta ilk kez katılacağım Art Miami fuarı'ndan sonra After the Masters serisinin yeni çalışmalarını hem Dublin hem de İstanbul'da bir sergisi olacak. Bunun yanı sıra çok değişik iki kavramsal proje üzerinde çalışıyorum. Birisi canlı deniz hayvanları ile gerçekleştireceğim bir enstallasyon, diğeri ise insanlığın geleceği ile ilgili bir hikayenin sanata dönüşümü..

