HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Resim Anasanat Dalı

İFADE BİÇİMİ OLARAK DİJİTAL HATA İMGELERİ

Umut Serkan BAHÇECİ

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2023

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Resim Anasanat Dalı

İFADE BİÇİMİ OLARAK DİJİTAL HATA İMGELERİ

Umut Serkan BAHÇECİ

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2023

İFADE BİÇİMİ OLARAK DİJİTAL HATA İMGELERİ

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Engin ESEN

Yazar: Umut Serkan BAHÇECİ

ÖZ

Sanatta estetik ve ifadenin gücünü arttırmaya yönelik kaygılarla ortaya çıkan biçim bozma (deformasyon), günümüzde teknolojinin gelişimiyle çoğalan çalışma alanlarında varlığını sürdürmüştür. Biçim bozukluklarını doğasında barındıran alanlardan biri de gliç sanatıdır. Dijital ortamlarda donanımsal/yazılımsal boyutlardaki hataların yansımaları olarak biçimi bozulmuş görsel ve işitsel veriler, gliç sanatının materyallerini oluştururken; yenilikçi estetik yaklaşımlar meydana getirmek ve teknolojinin barındırdığı hata payını sanatsal arayışlar amacıyla değerlendirmek, gliç sanatını meydana getiren çıkış noktalarından olmuştur. Farklı disiplinlerdeki sanatçıların da dikkatini çeken gliç sanatı, genişleyen bir etki alanına sahip olmakla birlikte birçok farklı forma girerken girdiği formları da deforme etmektedir. Bu çalışmada literatür tarama yöntemiyle toplanan veriler doğrultusunda teknolojik gelişimler sonucu bir ifade biçimine dönüşen gliç sanatından ve dijital-analog hata imgelerinden bahsedilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Hata, Aksaklık, Hatalı Görüntü, Hata Sanatı, Dijital

DIGITAL ERROR IMAGES AS EXPRESSIONS

Supervisor: Dr. Engin ESEN

Author: Umut Serkan BAHÇECİ

ABSTRACT

Deformation, which emerged with concerns to increase the power of aesthetics and expression in art, has continued its existence in the work areas that have increased with the development of technology today. One of the fields that has deformities in its nature is glitch art. Visual and audio data, which are deformed as reflections of hardware/software errors in digital environments, create the materials of glitch art; To create innovative aesthetic approaches and to evaluate the margin of error of technology for artistic pursuits has been one of the starting points that created the art of glitch. Glitch art, which attracts the attention of artists from different disciplines, has an expanding field of influence and deforms the forms it enters while entering many different forms. In this study, in line with the data collected by the literature review method, the art of glitch and digital-analog error images, which have turned into a form of expression as a result of technological developments, are mentioned.

Keywords: Glitch, Glitched Image, Glitch Art, Digital

TEŞEKKÜR

Tez sürecimin her aşamasında ilgisiyle, kıymetli bilgi paylaşımlarıyla ve yönlendirmeleriyle katkı sağlayan tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Engin ESEN'e, her zaman desteğini hissettirerek yanımda olan aileme ve yıllar süren bu yolculukta ışık olan sevgili Öğr. Üyesi Özlem COŞKUN'a teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ i
ABSTRACT… ii
TEŞEKKÜR… iii
İÇİNDEKİLER DİZİNİ… iv
TABLOLAR DİZİNİ v
GÖRSEL DİZİNİ vi
GİRİŞ 1
BÖLÜM 1: BİR İFADE BİÇİMİ OLARAK HATA… 6
1.1. Sanat ve Teknoloji İlişkisi… 9
BÖLÜM 2: HATA SANATI 17
2.1. Gliç Oluşturma Yöntemleri… 18
2.1.1. Veri Manipülasyonu… 19
2.1.2. Hatalı Sıralama… 21
2.1.3. Bozukluk… 25
2.1.4. Donanım Bozukluğu… 26
2.1.5. Hatalı Kayıt 27
2.2. Gliç Türleri… 28
2.3. Gliç Temaları… 34
BÖLÜM 3: KİŞİSEL UYGULAMALAR… 37
SONUÇ… 57
KAYNAKLAR… 58
ETİK BEYANI……61

ORİJİNALLİK RAPORU…….62

ORİJİNALLİK RAPORU-İNGİLİZCE……..63

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI…….64

TABLOLAR DİZİNİ

Tablo 1. Saf Glitch ve Glitch Benzeri Bileşenleri 31

Tablo 2. Gliç Türleri… 33

Tablo 3. Gliç Temaları… 35

GÖRSEL DİZİNİ

Görsel 1. Paleolitik Dönem Resim Sanatı, Sanatın Yolculuğu, Erişim: 26.08.2021, https://tinyurl.com/3m6j6fvm 7

Görsel 2. El Greco, *Beşinci Mührün Açılışı,* (Tuval üzerine yağlıboya, 225 x 199 cm, 1608-1614), Wikipedia, Erişim: 26. 08. 2021, https://tinyurl.com/24metkk3 7

Görsel 3. Marcel Duchamp, *Merdivenden İnen Çıplak No.2,* (Tuval üzerine yağlıboya, 147x 89,2 cm 1912), Wikipedia, Erişim: 26.08.2021, https://tinyurl.com/2wayab9e.....8

Görsel 4. Gerhard Richter, *Çocukla S.*, (Tuval üzerine yağlıboya, 36 x 41 cm, 1995),Gerhard-Richter, Erişim: 27.08.2021, https://tinyurl.com/338etxsv..... 9

Görsel 5. Benjamin Francis Laposky, *Osilasyon 520*, (Fotoğraf, 1960), V&A Museum,Erişim: 29.08.2021, https://tinyurl.com/5n78nz79.....10

Görsel 6. *Computers and Automation* Dergisi, Archive, Erişim: 30.08.2021, https://tinyurl.com/26nte38f 11

Görsel 7. Harold Cohen ve AARON, Boston Bilgisayar Müzesi, 1995, New York Times,Erişim: 30.08.2021, https://tinyurl.com/yrmyjy34 12

Görsel 8. Harold Cohen ve AARON, Boston Bilgisayar Müzesi, 1995, New York Times,Erişim: 30.08.2021, https://tinyurl.com/yrmyjy34 12

Görsel 9. Cybernetic Serendipity, Londra Çağdaş Sanat Enstitüsü, 1968, Media Art Net, Erişim: 30.08.2021, https://tinyurl.com/yvwm3rey.....13

Görsel 10. Nam June Paik, *TV Magnet*, (Enstalasyon, 1965), Whitney Museum of AmericanArt, Erişim: 30.08.2021, https://tinyurl.com/562fbxb5..... 14

Görsel 11. İlk Bilgisayar Hatasına Neden Olan Böcek, Fotoğraf, 1947, National Geographic,Erişim: 30.08.2021, https://tinyurl.com/yr8nbxys..... 15

Görsel 12. Hans Arp, *Rastlantısallık Yasalarına Göre Düzenlenmiş Dikdörtgenler*, 1917, E-Skop, Erişim: 22.08.2022, https://tinyurl.com/2mnwnjx7..... 19

Görsel 13. Yazar Tarafından Yapılan Veri Manipülasyonu Süreci, NotePad++, Ekran Görüntüsü, 22.08.2022 20

Görsel 14. Yazar Tarafından Veri Manipülasyonuna Uğratılmış Görsel, 22.08.2022 20

Görsel 15. Apollo, Mermer Büst, 1547, British Museum, Erişim: 24.08.2022, https://tinyurl.com/2s4b928t 22

Görsel 16. Yazar Tarafından Yapılan Veri Manipülasyonu Süreci, Audacity, Ekran Görüntüsü, 24.08.2022 22

Görsel 17. Yazar Tarafından Veri Manipülasyonuna Uğratılmış Görsel, 24.08.2022 23

Görsel 18. Léo Caillard, *Wave Stone*, (Mermer, 75 x 50 x 45 cm, 2017), Léo Caillard, Erişim:20.09.2022, https://tinyurl.com/yeymt8af 24

Görsel 19. Zachary Eastwood-Bloom, *Venus Celestis*, (Mermer, 80 x 58 x 40 cm, 2020), Zachary Eastwood-Bloom, Erişim: 20.09.2022, https://tinyurl.com/28cct2pv 24

Görsel 20. VOO Telekom, Reklam Afişi, 2019, Branding News, Erişim: 23.09.2022, https://tinyurl.com/yc7fzv4u 25

Görsel 21. Nam June Paik, *Nixon*, (Enstalasyon, 1995-2002), Tate, Erişim: 16.08.2021,https://tinyurl.com/4h4ykfpf 26

Görsel 22. Kon Trubkovich, *İsimsiz*, (Tuval üzerine yağlıboya, 274,3 x 213,4 cm), Artsy,Erişim: 04.09.2022, https://tinyurl.com/3d7sasxp 27

Görsel 23. Diego Palacios, *MonochromedFace* (*Monokromportre)*, (Tuval üzerine yağlıboya, 41 x 52 cm), Prisma Art Prize, Erişim: 04.09.2022, https://tinyurl.com/8sm9w3je 28

Görsel 24. Rosa Menkman, *Glitch Studies Manifesto (Glitch Sanatı Manifestosu)*, (EkranGörüntüsü), Digiart21, Erişim: 16.09.2021, https://tinyurl.com/y6wkuhvk 29

Görsel 25. Anonim, TV, Saf Glitch Örneği, Xfinity Forum, Erişim: 18.09.2021, https://tinyurl.com/yw45hw2f 30

Görsel 26. Diego Palacios, *Singer (Şarkıcı)*, (Tuval üzerine yağlıboya, 40 x 30 cm, 2022),Diego is Painting, Erişim: 03.10.2022, https://tinyurl.com/59bkbhrx 31

Görsel 27. Rosa Menkman, *Glitch Art (Glitch Sanatı),* (Dijital, 2011), Wikipedia, Erişim:16.09.2021, https://tinyurl.com/2fru5d2x 32

Görsel 28. Sabato Visconti, *Glitch Art (Glitch Sanatı),* Dijital, Redefinemag, Erişim: 17.09.2021, https://tinyurl.com/5b9ajps8 33

Görsel 29. Umut S. Bahçeci, *Yeniden Başlat*, (Tuval üzerine grafit ve aquarell boya, 120 x130 cm, 2022) 40

Görsel 30. Umut S. Bahçeci, *Yeniden Başlat*, Detay 41

Görsel 31. Umut S. Bahçeci, *Önbellek I*, (Kağıt üzerine grafit ve aquarell boya, 50 x 70 cm,2022) 42

Görsel 32. Umut S. Bahçeci, *Önbellek I*, Detay 43

Görsel 33. Umut S. Bahçeci, *Önbellek I*, Detay 2 43

Görsel 34. Umut S. Bahçeci, *Önbellek II*, (Kağıt üzerine grafit ve aquarell boya, 50 x 70 cm,2022) 44

Görsel 35. Umut S. Bahçeci, *Önbellek II*, Detay 45

Görsel 36. Umut S. Bahçeci, *Önbellek II*, Detay 2 45

Görsel 37. Umut S. Bahçeci, *Önbellek III*, (Kağıt üzerine grafit ve aquarell boya, 50 x 70cm, 2022) 46

Görsel 38. Umut S. Bahçeci, *Önbellek III*, Detay 47

Görsel 39. Umut S. Bahçeci, *Önbellek III*, Detay 2 47

Görsel 40. Umut S. Bahçeci, *Önbellek IV*, (Kağıt üzerine grafit ve aquarell boya, 50 x 70cm, 2022) 48

Görsel 41. Umut S. Bahçeci, *Önbellek IV*, Detay 49

Görsel 42. Umut S. Bahçeci, *Önbellek IV*, Detay 2 49

Görsel 43. Umut S. Bahçeci, *Downgrade*, (Kağıt üzerine grafit ve aquarell boya, 50 x 70 cm,2023) 50

Görsel 44. Umut S. Bahçeci, *Glitch.dll is not found*, (Kağıt üzerine grafit ve aquarell boya, 22 x 28 cm, 2021) 51

Görsel 45. Umut S. Bahçeci, *Glitch.dll is not found*, Detay 52

Görsel 46. Umut S. Bahçeci, *Mavi Ekran Vermek I*, (Dijital Resim, Değişken ölçüler, 2020) ……..53

Görsel 47. Umut S. Bahçeci, *Mavi Ekran Vermek II*, (Dijital Resim, Değişken ölçüler, 2020) ……..54

Görsel 48. Umut S. Bahçeci, *Re-Start*, (Video, 1920x1080p, 0'02'14', 2021) 55

Görsel 49. Umut S. Bahçeci, *Re-Start*, (Video süreci, Detay) 56

Görsel 50. Umut S. Bahçeci, *Re-Start*, (Video süreci, Detay 2) 56

GİRİŞ

Toplumsal ve bireysel ölçeklerde hayatı şekillendiren, davranışların ya da düşüncelerin oluşmasında önemli derecede etkili olan değerler bulunmaktadır. Bunlardan bazıları, 'Doğru' ve 'Yanlış' eksenindeki olasılıklarla deneyimlenmektedir, ancak bu iki değer de her zaman ya da herkes için benzer anlamlar içermemektedir; dolayısıyla yaşamın barındırdığı çeşitlilik, bu noktada da kendini göstermektedir. Çeşitliliğin bir sonucu olarak bazen beklenmedik gelişmeler yaşanmaktadır. Bu gibi durumlarda bireyin kontrolünde olmadan gerçekleşen ya da farkında olmadan sergilediği yanlışlıklara 'hata' denmektedir. 'Hata', Türk Dil Kurumu'nda belirtilen sözlük anlamında "Yanlış, istemeyerek ve bilmeyerek yapılan yanlış, kusur, yanılma, yanılgı." olarak ifade edilmektedir (Türk Dil Kurumu, 2022). Etimolojik olarak incelediğimizde ise Arapçadan dilimize '*χṭy'* kökünden *'χaṭā,* 'خطاء "yanılgı, yanlış" şeklinde geçtiğini görmekteyiz (Türkçe Etimoloji Sözlüğü, 2022).

Sözlükteki ve günlük hayattaki karşılıklarından dolayı hatalar, genellikle olumsuz durumlar olarak düşünülmektedir. Bir diğer yandan hataların önemli boyutta etki ettiği ve yaşamın algılanabilir boyutuna katkı sağladığı icatların, keşiflerin ve buluşların gerçekleşmesinde rol oynadığı düşünülmektedir.

Hataların, aksaklıkların ya da kusurların neden olduğu tarihsel keşifler, deneysel gelişmelerle birlikte bilimi de etkilemiştir, bu bağlamda dikkat çekici bir örnek olarak: kaptan ve kaşif olan Christopher Colombus, Hindistan'a ipek ve baharat ticareti yapmak için kullanacağı harita üzerindeki ölçümlerin ve hesaplamalarının matematiksel olarak hatalı olması sonucunda Amerika'yı keşfetmiştir (Elhassan, 2022). Bir diğer örnek olarak mikrobiyolog Alexander Fleming, çalışma masasındaki birbirinden farklı bakterilerin olduğu petri kaplarını düzenlemeyi unutarak tatile çıkmış; döndüğünde ise bu aksaklık ona, günümüzde antibiyotik ilaçlarının üretiminde kullanılan penisilini keşfetmesine ön ayak olmuştur (American Chemical Society, 2022). İnsanların hayatını doğrudan etkileyen bir diğer buluş ise, mühendis Wilson Greatbatch tarafından gerçekleştirilmiştir. Kalp seslerini kaydetmek amacıyla geliştirdiği prototipinde, devreleri hatalı bağladığı için elektrik akımında kalp ritmine benzeyen darbeler almaya başlayan Greatbatch, bu durumu ritmik sorunları olan insanların nabızlarını düzenlemek için kullanabileceğini fark etmiştir (Lemelseon MIT edu, 2022). Günümüz ofset matbaacılığın başlangıcını oluşturan ve sanat

alanında eser üretim-çoğaltım yöntemi olarak kullanılan litografi (taş baskı) tekniği ise 18. YY'da oyun yazarı ve aktör olan Alois Senefelder tarafından keşfedilmiştir; masasının üzerinde duran maaş bordrosunun esintiyle havalanarak suya düşmesinin ardından ıslanan kağıdı kurutmanın yollarını aramış, tekrar uçma tehlikesine karşı, tesadüfen üzerine nemli mühür temas etmiş olan bir taşla sabitlemiş ve ertesi sabah taşın üzerindeki mühür damgasının aslına tıpatıp benzer bir şekilde nemli kağıda aktarıldığını görmüştür (Keskin, 2014).

Verilen örneklerden de anlaşılacağı üzere hatalar, yaygın kullanımındaki karşılığı gibi her zaman olumsuz sonuçlar doğurmamaktadır. Kelimeler, sözlükteki karşılıklarının yanı sıra kullanıldıkları ifadelerde geçen anlamlara da uyum sağlayarak çeşitli yan anlamlar kazanmışlardır. Dildeki bu adaptasyon, toplumun ve insan ilişkilerinin güncel olarak dönüşümünü etkileyen bir faktör olmuştur, günümüzde internet kullanımının ve dijital teknolojilerin hayatımıza kattığı 'Beğeni, gönderi, uzaktan eğitim, e-sınav, çevrimiçi, takipçi, emoji, hikaye…' gibi çeşitli ifadeler bu durumu örnekler niteliktedir. Bu kavramların yanı sıra internet erişiminin ve sosyal medya üzerindeki aktif kullanıcı sayısının sürekli olarak artmasıyla, yapılan her yüklemenin dijital karşılığı olarak dolaşıma giren enformasyon, bireyin algı sınırlarını aşan bir boyuta ulaşmaktadır. Kavranması olanaksız bu kaotik yapıdaki görsel ve işitsel imaj bombardımanının bir sonucu olarak, olaylar ve olgulara ilişkin 'doğru-yanlış', 'gerçek-sahte' ya da 'kusurlu-kusursuz' gibi karşıt durumlar oluşmaktadır. Bu nedenle oluşan bilgi kirliliğinin ise bireyden topluma uzanan geniş bir skalada yaşamı doğrudan ve çoğunlukla negatif yönde etkileyen bir mesele olduğu fikrine ulaşılabilir. Kitle iletişim araçlarında, özellikle gündemin işleyişinin aktarılmasında, hükümetlerce iktidar ve muhalefet tarafından medyayı kontrol girişimleri kendini göstermiş, çeşitli olaylar karşısında erişim kısıtlamaları ya da filtreleme uygulamaları gerçekleştirilerek 'gerçek' istenildiği gibi şekillendirilmiştir. Benzer türden girişimler farklı dönemlerdeiktidar seçimlerinde halkın özgür iradesiyle oy kullanımını manipüle etme noktasına kadar gelmiştir; bu bağlamda dikkat çekici bir örnek olarak sosyal medya üzerinden kullanıcıların kişisel verileri aracılığıyla oluşturulan yönlendirici, yanıltıcı ve manipülatif paylaşımlarla 2016 yılında ABD'de başkanlık seçimleriyle ortaya atılan ve daha sonra ABD resmî kurumlarının hazırladığı raporlarla resmiyet kazanan manipülasyon iddiaları 2020 yılındaki seçimleri de etkilemiştir (Darıcılı, 2022).

Verilerin aktarımı ya da üzerinde yapılan değişiklikleri işleme sürecinde, sistemler her zaman başarılı sonuçlar vermemektedir. Beklenmedik hatalarla karşılaşıldığı durumlarda verilerin uğradığı teknik bozukluklar, onları hatalı dosyalar olarak çıktılara dönüştürmektedir. Bu duruma günlük hayatın içinde olan iletişim alanından örnek verebiliriz; mesajlaşırken, sesli-görüntülü konuşurken ya da fotoğraf, ses kaydı, video gönderip-alırken, kısaca veri transferi yaparken yaşanan teknik aksaklıklar görsel-işitsel formatta hatalı biçimler olarak yansımaktadır. Söz konusu teknik hataların yanı sıra mevcut ortamın koşulları bağlamında iletişimi olumsuz etkileyen daha somut faktörler de oluşabilmektedir; iletişim kanalında gönderici ve alıcı tarafından istenmeyen ve iletilmek istenen verinin anlaşılabilirliğini bozan kusurları 'gürültü' olarak tanımlayabiliriz. Bu durumda gürültüler, veri akışını bozan hatalara örnek olarak verilebilmektedir.

Teknik ve rastlantısal olarak oluşan hataların da tıpkı bilimsel keşiflere ön ayak olan hatalar gibi olumlu sonuçlar doğurabilme potansiyeli taşıyabilecekleri fikrinden hareketle, aksilik, arıza, deformasyon gibi beklenmeyen bir sonucu sanatsal üretim bağlamında avantaja çevirebilecek bir yaklaşımla değerlendirmenin, hataların ardında yatan gizemli ve dönüştürücü doğalarını kavramak ve özümsemekle ilgili olduğu ileri sürülebilmektedir. Tarihsel süreci içinde sanatsal ifadenin değişiminde bu türden yenilikçi yaklaşımlarıyla olası potansiyelleri fark eden sanatçılar ve onların deneysel üretimlerinin belirleyici olmaları da aynı bağlam içinde değerlendirilebilir. Bu bağlamda örnek olarak; iletişim akışında istenmeyen ve hata olarak görülen gürültülerin barındırdığı düzensizlikle ilgilenen, belirli bir ritmi olmayan çeşitli kakafonik besteler yazarak geleneksel melodik müziğin sınırlayıcılığına meydan okuyan, deneysel müzik yaklaşımını ve enstrümanlarını geliştirerek günümüz elektronik müziğine ve synthesizerlara öncülük eden 20. YY fütürist sanatçılarından Luigi Russolo, *Gürültü Sanatı* başlıklı bir manifesto yayınlamıştır; modern sanayi toplumu, fabrikalar, makineler ve günlük hayatın oluşturduğu çok sesliliğin gürültüsü bestelerinin kaynağı olmuştur (Yıldız, 2022).

Modern sanayinin şiddetli gürültüsü, 20. YY ve öncesinde yaşanmış olan savaşlardaki yıkımın yankısı olarak boyut kazanmaktadır; savaşların gerçekleştiği süreçte devletler, savaş sahası dışında askeri donanma alanlarında da üstünlük mücadelesi vermişlerdir, bu durumda dünya savaşları kusurlu olarak yıkımı getirmiş gibi görünse bile kusurlarının ötesinde günümüz teknolojisinin gelişimini şekillendirdiği fikri de ileri sürülmektedir. Savaşlar, tıpkı gürültülerin kusurlu tarafını avantaj olarak çeviren Luigi Russolo gibi birçok sanatçı için

keşfedilecek gizemler barındırmıştır. Bu doğrultuda savaşlarda yer almış ve orada deneyimlediklerinin ardından sanat alanında önemli düşünceler geliştiren sanatçılar hakkında Paul Virilio, *Sanat Kazası* adlı kitabında şu cümlelere yer vermiştir.

> Alman Ekspresyonizmi'nin mucidi Otto Dix'dir. Ona ekspresyonizmin sertifikalı mucidi demek istiyorum. Çünkü o merhameti olmayan bu yüzyılı, Somme Vadisi savaşlarında, sanatının malzemesi haline getirdiği balçığın ve dışkının içinde edindiği deneyimler yoluyla tanıdı. Ve o savaşta kime karşı cephe aldığını biliyor musunuz? Georges Braque. (…) Braque bize bir yapı bozum formu olan Kübizmi ve Otto Dix ise Alman Ekspresyonizmi'ni getirdi (Virilio & Lothringer, 2016, s. 16).

Savaşlarda ve ardından oluşan yıkımın getirdiği tarihsel süreçlerde sanatçılar, kendi dönemlerinde deneyimledikleri hem bireysel hem de toplumsal ölçekteki travmaların görünmeyen yanlarını açığa çıkartarak sanatsal üretimlerini gerçekleştirmişlerdir. Bu bağlamda açığa çıkartma sürecinde olayların algılanış biçimi, farklı bakış açılarının oluşturduğu zenginlikle çeşitlenmiştir; görünmeyeni görmek ve saklı ya da kusurlu olanın gizemini keşfederek meydana getirmek, Antik Yunan felsefesinde Aristoteles'in sanatı tanımlamakta kullandığı bir düşünce olmuştur ve mimari sanatından örnekle *Nikomakhos'a Etik* isimli kitabında şu cümlelerle yer vermiştir.

> Mimarlık bir sanat ve özünde, gerekçeli bir meydana getirebilme hali olduğundan ve ne böyle olmayan bir sanat ne de sanat olmayan böyle bir hal söz konusu olduğundan, sanat doğru akıl yürütme sürecini içeren bir meydana getirebilme haliyle özdeştir. Sanatın tümü, vücut bulmakla ilgilidir, yani bir şeyin olma ya da olmama yetisine sahip bir varlıkta nasıl vücut bulabileceğini düşünmekle ve hesaba katmakla ilgilidir; sanatın kökeni yapılan şeye değil, o şeyi yapana aittir; sanat ne var olanla ne de var olmaya başlayanla ne de doğaya uygun şekilde var olmak zorunda olan şeylerle ilgilidir (Artut, 2014, s. 159).

Sanatı açığa çıkartma ve meydana getirme eylemleriyle özdeşleştiren, somut olarak mimarlık alanıyla örneklendiren Aristoteles'in bu düşüncelerinden yola çıkarak: saklı olanı ortaya koymanın algılama, gözlemleme, yorumlama/yaratıcılık bağlamında sanata yönelik; meydana getirme, uygulama ya da ifade biçimi olarak aktarabilme doğrultusunda ise zanaata yönelik becerilerle birlikte ele aldığı sonucuna ulaşılmaktadır. Antik Yunanca'da sanata ve zanaata dair maharet anlamında kullanılan 'Tekhne' kavramı, beraberinde sistem veya çalışma anlamına gelen 'Logos' ile birleşerek günümüzde 'Teknoloji' teriminin etimolojik kökenini oluşturmaktadır (Artut, 2014). Bu doğrultuda aktarılan düşünceler ve tanımlamalar, Antik Yunan felsefesinden günümüze sanatın teknoloji ile ilintili olduğunu göstermektedir.

> Batı kültürünün temeli olan Antik Yunan'da sanat, bir teknolojik kurgulanma biçimi olarak kabul edilmiş ve sanat bir ''tekhne/Τεχν'' eylem biçimi olarak tanımlanmıştır. İnsanlık tarihi boyunca yakın ilişkisi gözlemlenen sanat ve teknoloji ilişkisi antropolojik bulgularla ispatlandığı gibi yaklaşık yarım milyon yıl önce paleantropiyenler tarafından deniz kabuğu üzerine yapılan çizimlerden, mağara duvarlarına boyanmış resimlerinden bugünün dijital sanatına kadar uzanan geniş bir alanda etkili olduğunu ortaya koymaktadır (Tuğal, 2018, s. 11).

Sanat, her dönemde hiç kuşkusuz teknolojik gelişimlerin etkileşim alanı içinde bulunarak dönüşmüştür ve günümüzde dijitalleşmenin getirdiği olanaklarla da yeniden dönüşüm geçirmeye başladığı bir sürece dahil olmuştur. Bu doğrultuda teknolojiyle birlikte hızla artan imkanların ve erişilebilirliğin karşısında geleneksel üretimlerin de devamlılığı sürmektedir. Dolayısıyla bu dönüşüm sanatçılar için alışılagelmiş üretim yöntemlerinin yanı sıra oldukça yenilikçi ve geniş çaplı ifade biçimlerinin oluşmasına zemin hazırlamıştır.

BÖLÜM 1: İFADE BİÇİMİ OLARAK HATA

Toplumsal olarak dönüşümü etkileyen faktörlerden biri de şüphesiz dünyayı algılayışımızla birlikte onu ifade etme tercihlerimizle biçimlenmiştir; bu süreçte eylem olarak 'ifade etmek' ilkel çağlardan günümüze kadar her dönemde ve toplumda değişime uğramış, dönüşmüştür. Temel ihtiyaçların karşılanması doğrultusunda çeşitli nesne ve materyallerin biçimini bozarak veya yapısını değiştirerek yeniden üretmek eylemi söz konusu bu dönüşümün ilk basamakları olmuştur. Bu durumda biçimsel bozulmalar, ifadeye getirilmiş dönüştürücü bir etki olarak, aktarıma ve sonuca genellikle olumlu hizmet eden adaptasyon sürecini başlatmıştır.

İnsanlık tarihi boyunca sanat, bilgi üretme ve mesaj iletebilme olanakları sağlamasıyla gündelik yaşam deneyiminin yanı sıra kültürel pratiklerin aktarılmasında başat bir rol üstlenmiştir. Günümüzden 40.000 yıl öncesine dayanan mağara resimleri hakkında, döneminin sembolik ifade biçimi olarak başkalarıyla iletişim kurmanın bir yolu olabileceği düşünülmektedir (Bradsfoundtaion, 2022). Bir diğer yandan ilkel insanın estetik kaygılar gütmediği, büyüsel inançlar ve amaçlar için mağara duvarlarına resimler yaptığı düşüncesini Avusturyalı düşünür ve yazar Ernst Fischer *Sanatın Gerekliliği* adlı kitabında şu cümlelerle değerlendirmiştir.

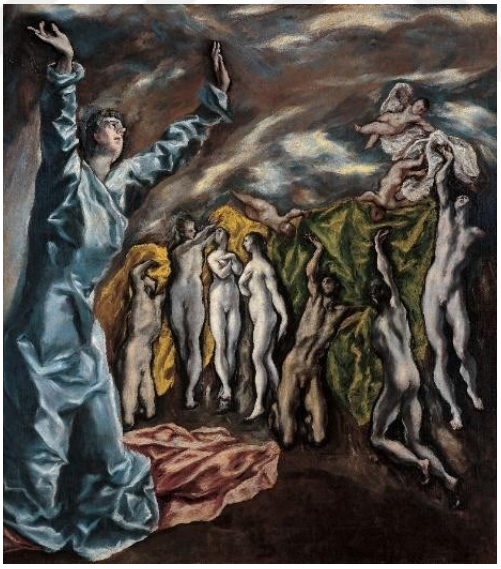
> Sanatın başlıca görevi açıkça güç sağlamaktı- doğaya, düşmana, cinsel eşe, gerçeklere karşı güç, toplu yaşama gücü. İnsanlığın başlangıcında sanatın 'güzellik'le uzun boylu bir ilintisi yoktu, estetik kaygısı ise hiç yoktu; insan topluluğunun yaşama savaşında kullandığı büyülü bir araç, bir silahtı sanat (Fischer, 2003, s. 36).

Mağara duvarlarına resim yapmanın, her ne kadar estetik kaygılar gütmediği iddia edilse de ilkel insanın sürekli mücadele içinde olduğu yaşama savaşına yönelik, doğa üzerinde iz bırakarak varlığının temsilini oluşturduğu fikri ileri sürülebilir (Görsel 1).



Görsel 1. Paleolitik Dönem Mağara Resmi, Lascaux, (Sanatın Yolculuğu). https://tinyurl.com/3m6j6fvm

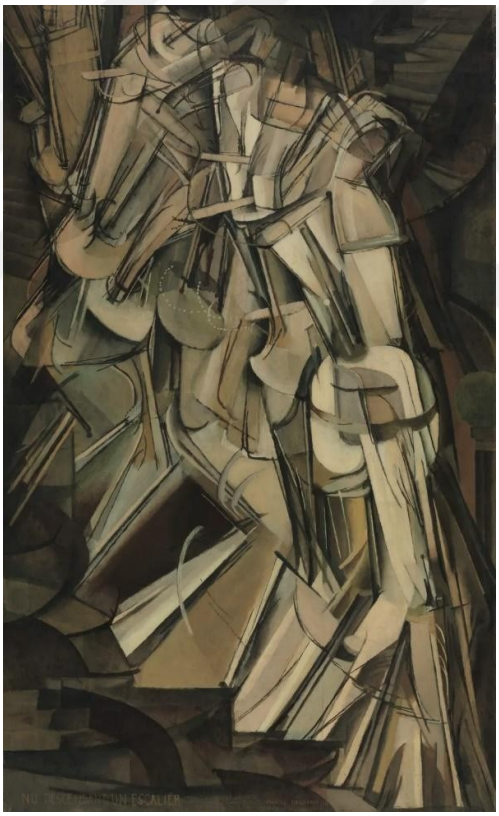
Söz konusu bu resimlerdeki kusurlu biçimlerin, ifadeye kattığı etkiler düşünüldüğünde biçimsel bozuklukların ilerleyen dönemlerdeki estetik algıya zemin hazırladığını da ifade edebiliriz. Doğrudan algılanan biçimi yansıtarak doğayı taklit etme sürecinde özgün form arayışına giren sanatçılar, dönemlerinin kabul görmüş biçimsel dayatmalarından sıyrılabilmek amacıyla biçimi idealize ederek, daha öznel ve duygusal tavırlar içeren yaklaşımları benimsemişlerdir (Görsel 2).



Görsel 2. El Greco, Beşinci Mührün Açılışı, (Tuval üzerine yağlıboya, 225 x 199 cm, 1608-1614), (Wikipedia). https://tinyurl.com/24metkk3

Sanatçılar duyusal bilgi ve imge çatışmasından hareketle form ile hesaplaşma yoluna gitmişler, görünenin altındaki görünmeyen gerçeği aramaya başlamışlardır (Görsel 3). Özellikle 20. YY'da yaşanan siyasi değişimler ve savaşların ardından görme biçimlerinde ortaya çıkan çeşitlilik, sanatçıların öznel biçim dilleriyle değişen dünyaya hızlı bir şekilde angaje olduklarının da göstergesidir (Görsel 4).

Dönemlerinin teknik gelişmelerinden etkilenerek üretim olanaklarını çeşitlendiren sanatçılar, yenilikçi ifade biçimlerinde teknolojik ilerlemeleri de takip etmişlerdir. Sanat ve teknoloji ilişkisinde üretimlerine deneysel yaklaşımları dahil ederek adaptasyon sağlayan sanatçılar, söz konusu bu ilişkinin yaygınlaşmasında öncü rolü üstlenmişlerdir.



Görsel 3. Marcel Duchamp, *Merdivenden İnen Çıplak No.2*,
(Tuval üzerine yağlıboya, 147 x 89,2 cm, 1912),(Wikipedia). https://tinyurl.com/2wayab9e



Görsel 4. Gerhard Richter, *Çocukla S.*, (Tuval üzerine yağlıboya, 36 x 41 cm, 1995), (Gerhard-Richter). https://tinyurl.com/338etxsv

1.1. Sanat ve Teknoloji İlişkisi

Gelişen teknolojinin sağladığı olanaklarla birlikte yeni çalışma alanları oluşmuştur. Fotoğraf, sinema, bilgisayar ve televizyon gibi yeniliklerle sanatçılar, bu alanlar arasından üretme pratiklerine en uygun olanını seçerek o teknikte eserlerini uygulamaya başlamış ve sınırları zorlayarak ifade olanaklarının çeşitlenmesine katkı sağlamışlardır.

Teknolojik yeniliklerle birlikte görüntülerin seri biçimde yeniden üretilebilmeleri yeni bir tartışma alanı oluşturmuş ve Alman düşünür Walter Benjamin tarafından *Teknik Olarak Yeniden Üretilebilirlik Çağında Sanat Yapıtı* adlı makalesinde şu cümlelerle değerlendirilmiştir.

> Eserin kitlelere erişimini kolaylaştırmasıyla birlikte ‘‘aura’’ kaybına ve biricikliğini ortadan kaldırarak başkalaşımların ortaya çıkmasına neden olur. (…) Aslında sanat yapıtı, her zaman yeniden-üretilebilir olmuştur. İnsanların yapmış oldukları, her zaman yine insanlarca yeniden yapılabilmiştir. Öğrenciler sanat alanında alıştırma amacıyla, ustalar yapıtların yaygınlaşmasını sağlamak için ve nihayet üçüncü kişiler de kazanç uğruna bu türden sonradan-çalışmaları gerçekleştirmişlerdir. Buna karşılık sanat yapıtının teknik aracılığıyla yeniden-üretilmesi yeni bir olgudur; bu olgu tarihsel süreç içerisinde zaman zaman kesintiye uğrayan, atılımları uzun aralıklarla gerçekleşen, ama gittikçe yoğunlaşan bir gelişme sergiler (Benjamin, 2015, s. 50-53).

Walter Benjamin'in bu ifadelerinden yıllar sonra ortaya çıkan her yeni üretim alanı, yaygın-gelenekselleşmiş yöntemlerle kıyaslanmıştır. Günümüzde elektronik/bilgisayar/dijital sanat yapıtları, artık geleneksel sayılan fotoğraf sanatının ortaya çıktığında karşılaştığı eleştirilerle hala karşılaşmaktadır (Tuğal, 2018).

Elektronik sanatın ortaya çıkmasında hız kazandıran bir ivme olarak, devletlerin askeri donanma alanlarda yaptığı girişimlerin sonucunda bilgisayar teknolojilerinin gelişimi yer almaktadır. Bu bağlamda elektronik aygıtlar aracılığıyla görüntüler oluşturma fikri, bilim insanlarının, matematikçilerin ve bilgisayar uzmanlarının dikkatini çekmiştir. Bu doğrultuda Amerikalı matematikçi Benjamin Francis Laposky, elektrik sinyallerinin ölçülmesinde ve değerlendirilmesinde kullanılan osiloskop[1] cihazında oluşturduğu görüntülerle ilk adımı atmıştır (Görsel 5).



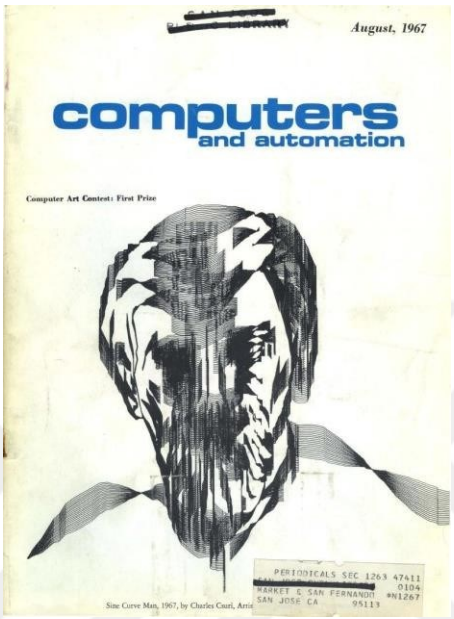
Görsel 5. Benjamin F. Laposky, *Osilasyon 520*,

(Fotoğraf, 1960), (V&A Museum). https://tinyurl.com/5n78nz79

Teknolojik yeniliklerin toplum tarafından ilgiyle takip edilmesi sonucunda gelişmeler dergilerde yayınlanmaya başlamıştır. Bilgisayar sanatı 'Computer Art' tanımlaması ilk kez

[1] Osiloskop, elektrik akımındaki gerilimi ve sinyali ölçerek grafiğini oluşturan bir tür görüntüleme ve ölçüm cihazıdır.

Computers and Automation adlı derginin 1963 Ocak sayısında yer almıştır (Tuğal, 0 ve 1'lerle Şekillenen Dünya, 2017). Derginin yayınlanmaya başladığı tarihten sonra üretilen çalışmalara da aynı ilgi gösterilmiş ve 1963-1967 tarihlerinde 'Bilgisayar SanatıYarışmaları' düzenlenmiştir (Görsel 6).



Görsel 6. *Computers and Automation* Dergisi, 1967,

(Archive). https://tinyurl.com/26nte38f

Elektronik sistemlerin ardından dijital sisteme geçiş sürecinde bilgisayarların ve programların işleyişinde kullanılan, kısaca amaca ulaşmak üzere tasarlanan yol olan algoritmalar da zaman içinde gelişmiştir. Bu süreçte yapay zeka ve sanat ilişkisinde önemli adımlar atılmaya başlanmış ve ilk örneği, kendi tasarladığı bilgisayar programı AARON ile İngiliz sanatçı Harold Cohen oluşturmuştur (Görsel 7). AARON programı, tıpkı bir yazıcı mantığıyla hareket etmektedir, makinenin hareket eden parçası olarak 'kaplumbağa' adı verilen çizim ucu, yüzey üzerinde hareket ederek bilgisayara girilen veriler doğrultusunda resimler yapmaktadır (Görsel 8); Cohen'in bu pratiğine yönelik bir röportajında şu cümleleri kullandığı belirtilmektedir.

> Harold Cohen, makine çizimiyle elle çizmenin farksız olduğunu savunarak, yaptığı sanatın kendisi tarafından oluşturulan bir program/algoritma ile kontrol edilen bir süreç olduğunu belirtmiş, aldığı eleştirilere karşı, "Makineye kimliğimi veriyorum, aklımdakileri yapıyor." şeklinde açıklamada bulunmuştur (Tuğal, 2018, s. 166).



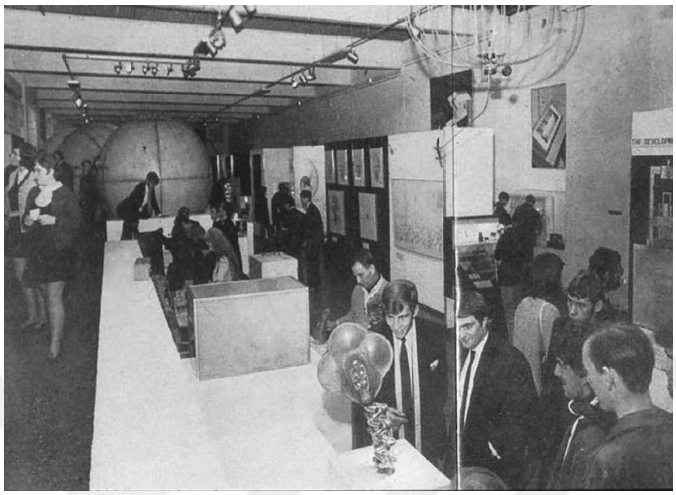
Görsel 7. Harold Cohen ve AARON, Boston Bilgisayar Müzesi, 1995, (NY Times). https://tinyurl.com/yrmyjy34



Görsel 8. Harold Cohen ve AARON, Boston Bilgisayar Müzesi, 1995, (NY Times). https://tinyurl.com/yrmyjy34

Teknolojik olanaklarla üretilen eserler, 1968 yılında Londra Çağdaş Sanat Enstitüsü'nde düzenlenen *Cybernetic Serendipity* (Sibernetik Tesadüf) adlı sergide izleyiciyle buluşmuştur (Görsel 9). Sergide, bilgisayarlar aracılığıyla üretilen şiirler, resimler ve grafikler, dans koreografileri, robotik heykeller, müzikler ve animasyonlardan oluşan çeşitli alanlardan eserler sergilenmiştir. Sanat eleştirmeni ve Sibernetik Tesadüf sergisin küratörü olan Jasia Reichardt, düşüncelerini sergi kataloğunda şu şekilde ifade etmiştir.

> Yeni olanaklar, ressamlar, film yapımcıları, besteciler ve şairler olarak tanımladığımız yaratıcı kişilerin ifade yelpazesini genişletiyor. Bununla birlikte, yeni medyanın ve yeni sistemlerin, müzik bestelemek, çizim yapmak, bir şeyler inşa etmek veya yazmak gibi yaratıcılık aktivitesine dahil olacak yeni insanları getirmesi gerekir (Reichdardt, 1968, s. 5).



Görsel 9. Cybernetic Serendipity, Londra Çağdaş Sanat Enstitüsü, 1968, (Media Art Net). https://tinyurl.com/yvwm3rey

Bilgisayar sistemlerindeki gelişimler hız kesmeden ilerlemeye devam ederken, yenilikçi sanat pratiklerini şekillendirmek üzere olan sanatçılar da bu sürecin yakından takipçisi olmuşlardır. Bilgisayar sistemlerinin yanı sıra medya teknolojileri de gelişim göstermiştir ve sanatçılar performanslarını ya da üretimlerini taşınabilir boyuttaki kamera sistemleri aracılığıyla kayıt altına almaya başlamışlardır; ekrana sahip olan, görüntü-ses kaydeden veya aktaran her türlü aracın kullanılabilir olmasıyla birlikte bilgisayarların kişisel araçlara dönüşerek yaygınlaşması da çeşitli sanat çalışmalarına ortam hazırlamıştır.

Bilgisayar sanatı, elektronik ya da dijital sanat, video-ses sanatı, algoritma sanatı gibi döneminin yenilikçi disiplinlerinde eser üreten sanatçıları tek bir çatı altında buluşmuştur; bu noktada geniş bir kategori olarak ‘Yeni Medya Sanatı’ ifadesi şekillenmeye başlamıştır. Yeni pratiklerle zaman geçiren sanatçılar, teknolojinin barındırdığı hata ihtimalleriyle de karşılaşmıştır ve bu bağlamda, hataların oluşturduğu beklenmedik sonuçlarla da bilinçli olarak ilgilenmeye başlamışlardır. Video sanatının ilk temsilcilerinden olan Nam June Paik,

1965 yılında yaptığı *TV Magnet* adlı eseriyle, televizyondaki elektrik akımını mıknatısın manyetik çekim gücüne maruz bırakarak görüntüyü bilinçli olarak manipüle etmiştir (Görsel 10). Televizyon üzerindeki mıknatısın hareket ettirilebilir olması, izleyicinin de esere müdahale ederek etkileşim içinde olmasını ve görüntünün biçimsel bozukluğunda değişiklikler yapabilmesini sağlamıştır.



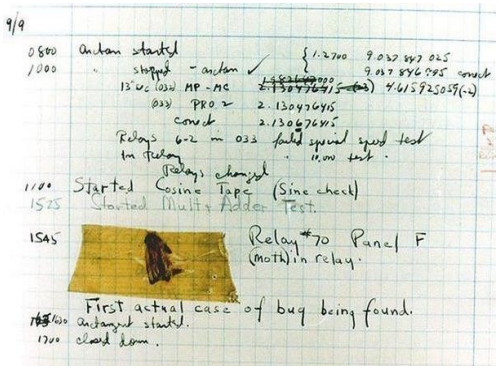
Görsel 10. Nam June Paik, *TV Magnet*, (Enstalasyon, 1965),
(Whitney Museum of American Art). https://tinyurl.com/562fbxb5

Yeni medya sanatı, barındırdığı çeşitlilik nedeniyle hem döneminin öncesinden hem de döneminin gelişmelerine paralel olarak farklı durumlardan etkilenmiştir ve bu süreçte zamanın ruhuna hızla uyum sağlayarak yenilikçi pratikler gerçekleştiren sanatçılar tarafından etkili bir üretim alanına dönüşmüştür. Bu doğrultuda üretimlerindeki kavramsal ve biçimsel ifade arayışlarının geleneksel anlayışla yüzleşmesi durumu; 1920'lerde başlayan ve radikal tavırlarla birlikte sosyokültürel anlamda kurulu düzeni yıkmaya, sorgulanmaksızın kabul gören içleri boşaltılmış değerleri yadsımaya ve bu yıkıcı duyguları ifade edebilmek adına rastlantısallığa ağırlık veren Dada hareketine dayanmaktadır (Antmen, 2016, s. 123).

> Yeni radikal fikirler ve pratiklerle 20.yy. boyunca pek çok yeni form gözlenmeye başlanır. Yeni formlar arasında fotomontaj, kolaj, hazır nesne, politik eylem ve performans içeren stratejiler, provokatif ironi ve absürt öğelerle kayıtsızlığa da savaş açar. Bu yüzden Dada yeni medya sanatının öncüsü olarak kabul edilir (Tribe, Jana, & Grosenick, 2006, s. 8).

Bu bağlamda düşünüldüğünde Dada'nın yenilikçi yaklaşımının, sözü edilen türden yenilikleri yaygınlaştırıp kabul görme sürecinin önünü açtığı iddia edilebilir. Teknolojik yeniliklerin erişilebilirliği arttıkça, daha fazla kullanıcıya ulaşmıştır; dolayısıyla kullanıcıların karşılaştığı sorunlar da geliştiriciler tarafından yakından takip edilmiştir. Her ne kadar hataların genel anlamda sorunlara neden oldukları bilinse de rastlantısal sonuçlar bazı sanatçılar tarafından bir problem olarak görülmekten çok, bilinçli olarak üretimlerindetercih ettiği ifade biçimi haline gelmiştir. Sanatçılar, kullandıkları sistemler üzerinde gerçekleşen beklenmedik hataları çözüme kavuşturmanın aksine birer materyal olarak değerlendirmişlerdir.

Bilgisayar sistemlerindeki teknik problemlerin ilk örneği 9 Eylül 1947 tarihinde Amerikan ordusunun matematiksel hesaplamalar için kullandığı Harvard Mark II bilgisayarında gerçekleşmiştir; bilgisayarın çalışma performansını etkileyecek fiziksel ve yazılımsal hatalara neden olan şey bilgisayara giren bir 'böcek' (güve) olmuştur. Bu sorun Amerikan donanmasında tümamiral olarak görev yapan, ilk kadın yazılımcılardan Grace Hopper (1906-1992) tarafından çözülmüş ve bilgisayarın günlük çalışma raporlarının tutulduğu deftere yapıştırılarak tarihe geçmiştir (National Geographic, 2021) (Görsel 11).



Görsel 11. İlk Bilgisayar Hatasına Neden Olan Böcek, Fotoğraf, 1947, (National Geographic). https://tinyurl.com/yr8nbxys

Bilgisayar ortamlarında karşılaştığımız bir sorunu tanımlamak için kullanılan, günümüzde de aynı anlama gelen ‘böcek’, İngilizce karşılığıyla ‘bug’ olarak bilgisayar terimleri arasında yerini almıştır; bu gibi durumlarda sorunun çözüme ulaşması sürecine ise ‘debug’ veya ‘bug fix’ denmiştir.

Bilgisayar aracılığıyla üretimlerini gerçekleştiren sanatçılar için sistem hataları, eleştirel bir tutumla teknolojinin mevcut kusurlarını göz önüne sermekte stratejik bir çıkış noktası oluşturmuştur. Bu yaklaşım yeni medya sanatının farklı disiplinlerinde etkisini göstermiştir; dolayısıyla yenilikçi ifade biçimlerini, sanat anlayışlarını ve pratiklerini de beraberinde dönüştürmüştür. Zamanının ruhuna senkronize olarak yenilikleri takip eden sanatçılar, dijital sanatların, video ve ses sanatlarının yanı sıra robotik-heykel, sinema, resim, algoritma sanatı gibi disiplinlerde sistem kusurlarından beslenerek hata sanatını şekillendirmiştir.

BÖLÜM 2: HATA SANATI

Günümüz teknolojisinde aygıtların çalışma prensibini oluşturan yazılımların ve işletim sistemlerinin arkasında yatan bir ihtimal olan hata payları, beklenmedik sonuçlar oluşturabilme potansiyeliyle birlikte sistemin mevcut kusuru olarak görülmüştür; bu bağlamda kusurların rastlantısal halde yansıyan yıkıcı etkilerini ifade biçimlerinde kullanan sanatçılar için hatalar, *Glitch*[2] olarak tanımlanmaktadır ve Türkçe karşılığı 'Gliç' olarak çevrilmiştir. İşletim sistemlerindeki dosyaları ya da belgeleri oluşturan veriler üzerinde beklenmedik bozuklukların-değişikliklerin, görsel-işitsel çıktılar olarak aktarılması ise gliç sözcüğünün üretim sürecini karşılamaktadır.

Etimolojik olarak 'Glitch', İngilizce 'aksaklık, terslik' anlamlarına gelen 'Hitch' kelimesinden türemiştir; bazı kaynaklarda Yidiş[3] kökenli 'Kayma-Aksaklık' anlamlarındaki '*Gletsh-Glitschen*' sözcüklerinden türediği de yazmaktadır (Vespe, 2019).

Kelimenin yaygın olarak kullanımından önce, 1940'larda radyo yayıncılarının ve 1950'lerde mühendislerin beklenmedik sinyal bozukluklarını ya da teknik sorunları belirtmek için kullandıkları bilinmektedir ancak, kelimenin günümüzdeki popülerliğine ulaşmasında ilk adımı atan kişi astronot John Glenn (1921-2016) olmuştur; *Into Orbit* (1962) adlı kitabında 'Merkür Projesi' görevindeki deneyimlerini aktaran Glenn, gliç sözcüğünü elektronik akımda meydana gelen, beklenmedik ve geçici bir değişikliği tanımlamak için kullanmıştır. Teknolojik donanımların yaygınlaşmasıyla birlikte giderek gündelik yaşamın bir parçası haline gelen gliç tanımı, bilişimcilerin olduğu kadar aktivist hackerlar ve sanatçıların da ilgisini çekmiştir; bu bağlamda gliç etkileri ilk olarak müzik alanında görülmüştür, akademisyen ve sanatçı Selçuk Artut tarafından kaleme alınan *Teknoloji İnsan Birlikteliği* adlı kitabında gliç kavramı şu cümlelerle değerlendirilmiştir.

[2] 'Glitch' kelimesi Ankara merkezli bir edebiyat dergisi olan Buzdokuz'un 12. sayısında Türkçe karşılığını 'Gliç' olarak almıştır.

> Müzikteki glitch estetiğinin temelleri, 20. yüzyılın başlarında ortaya çıkan Fütürist dönem ressamı ve deneysel müzik enstrümanları kurucusu Luigi Russolo'nun (1885-1947) başını çektiği *L'arte dei Rumori* (Gürültü Sanatı) manifestosu etrafında toplanan fikirlere dayanmaktadır. Glitch müzikte eleman olarak kullanılan sesler, sayısal veya analog ses üretici sistemlerin düzgün çalışma yapılarının başkalaştırılması ve sonuç olarak hatalı seslerin üretilmeleriyle elde edilmektedir (Artut, 2014, s. 159).

Gliç estetiğinin müzikte görülen bu yansımaları üzerinden fazla zaman geçmeden görsel sanatlardaki etkileri de görülmeye başlamıştır, her ne kadar etkiler bozukluklardan besleniyor olsa da sanatçılar, zaman içinde farklı görüşlerle gliç sanatını şekillendirmiştir ve hataları, güçlü duyguları ifade etme aracı olarak değerlendirmişlerdir.

2.1. Gliç Oluşturma Yöntemleri

Günümüzde gliç sanatı kategorisinde aktif olarak üretim gösteren pek çok sanatçı bulunmaktadır ve bu sanatçıların bir bağlam içerisinde hatalı imge üretimi yolunda çeşitli yöntemlere başvurarak farklı disiplinlerin üretim yöntemlerini bir araya getirdikleri bilinmektedir. Söz konusu bu yöntemleri kullanabilmek için öncelikli olarak hataların oluşması/oluşturulması gerekmekte; hata oluşturma yöntemlerinin ise belli başlı kurallarına başvurulmaktadır. Film teorisyeni Michael Betancourt'un *Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics* (Teorik ve Pratik olarak Gliç Sanatı: Kritik Hatalar ve Yeni Dijital Estetik) isimli kitabında (2016), hata yaratma yöntemleri tanımlanmış olup teknik hataların sinemadaki kullanımı bağlamında gliç sanatı da kitapta yerini almıştır. Betancourt söz konusu çalışmasında gliç yöntemlerini 'Veri Manipülasyonu', 'Hatalı Sıralama', 'Bozukluk', 'Donanım Bozukluğu' ve 'Hatalı Kayıt' olmak üzere beş kategoriye ayırmıştır. Çalışmanın bir sonraki bölümünde Betancourt'un kategorizasyonu doğrultusunda hata yaratma yöntemleri örnekler üzerinden değerlendirilmiştir.

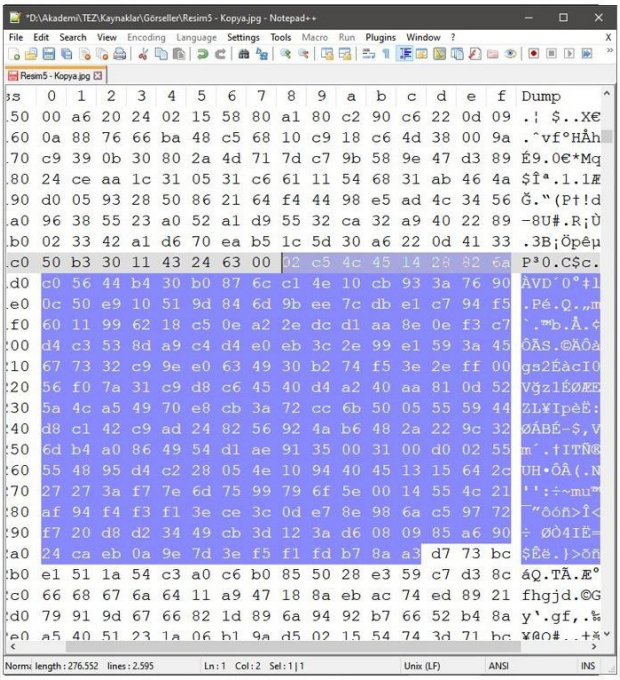
[3] Yidiş, Aşkenaz Yahudileri tarafından tarihsel süreçler doğrultusunda, İbranice ve Almanca'nın karışımından oluşmuş Yüksek-Almanca dil grubunda bulunan bir dildir (Wikipedia, 2022).

2.1.1. Veri Manipülasyonu (Data Manipulation)

Bu yöntemde ele alınan dijital dosyanın barındırdığı veriler, rastlantısal gliç etkileri oluşturabilmek için bilinçli olarak manipüle edilmektedir. Dijital dosyanın formatı imaj, video ya da ses olabilir; dosyaların içeriğini oluşturan verilere ulaşabilmek için Metin-Video-Ses formatlarını destekleyen çeşitli düzenleyiciler olarak Avidemux, Notepad++, Processing, Hex Fiend gibi programlar kullanılmaktadır (Görsel 12, Görsel 13, Görsel 14).

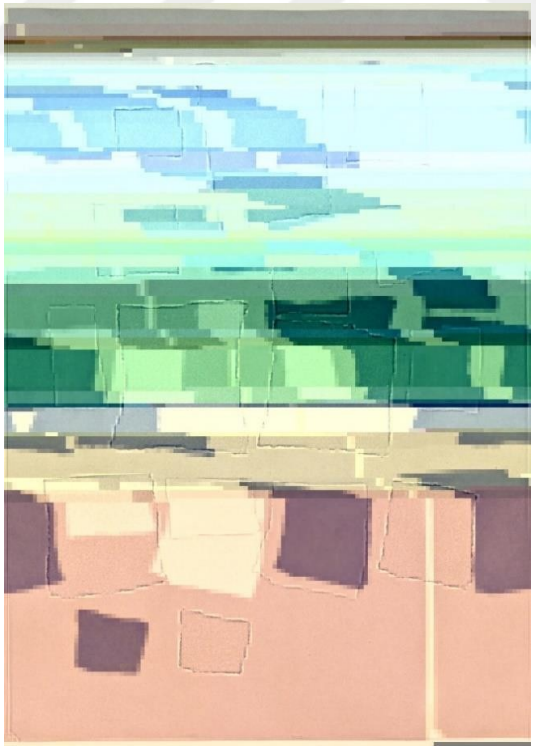


Görsel 12. Hans Arp, Rastlantısallık Yasalarına Göre Düzenlenmiş Dikdörtgenler, Kolaj, 1917 (E-Skop). https://tinyurl.com/2mnwnjx7



Görsel 13. Yazar Tarafından Yapılan Veri Manipülasyonu Süreci,

Notepad++, Ekran Görüntüsü, 22.08.2022



Görsel 14. Yazar Tarafından Veri Manipülasyonuna Uğratılmış Görsel, 22.08.2022

Kabul görmüş yöntemleri reddederek sanata yenilikçi ifade biçimleri getiren ve radikal yaklaşımlarla hareket eden Dada sanatçıları da üretim süreçlerinde benzer rastlantısallıklar ve yapıbozum yöntemleri tercih etmişlerdir; bu bağlamda üretimler gerçekleştiren sanatçılar Ahu Antmen'in *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar* adlı kitabında şu cümlelerle değerlendirilmiştir.

> Şiir yazmanın, resim/heykel yapmanın, tiyatro oynamanın geleneksel yöntemlerini reddederek düzen karşıtı bir tavır takınan Dadacılar, düzen adına insan yaratıcılığını sınırlayan tüm kültürel verilere karşıdır. Sözgelimi Tristan Tzara'nın "Dadacı bir şiir yazmak" için verdiği reçeteye göre: Bir gazete ve makas alınır. İstediğiniz şiirin uzunluğunda bir makale gazeteden kesilir. Makaleyi oluşturan bütün sözcükler teker teker kesilip bir torbaya konur. Torbanın içi iyice karıştırılır. Sonra sözcükler torbadan sırasıyla çekilir, torbadan çıkarıldıklarında sırayla kağıda yazılır. (…) Hans Arp, benzer bir yaklaşımı resimlerinde benimsemiş, "Rastlantısallık Yasalarına Göre Düzenlenmiş Dikdörtgenler" (1916-17) gibi yapıtlarında yere attığı kağıt parçacıklarının rastgele düzeninden kolajlar yapmıştır (Antmen, 2016, s. 124).

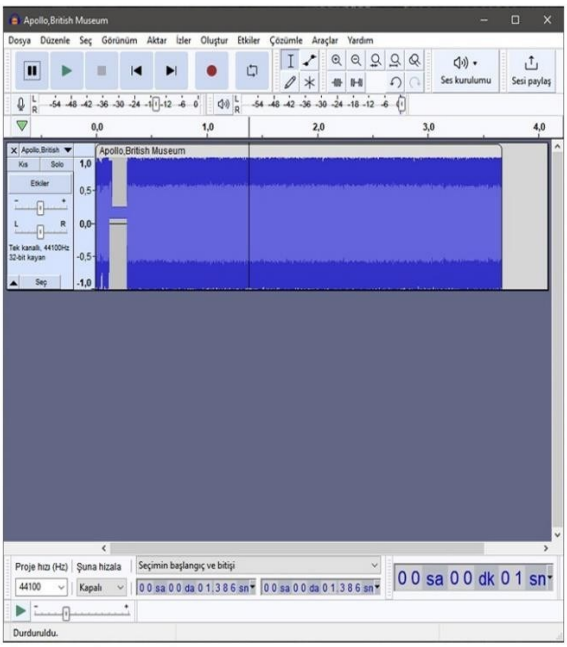
Günümüzde gliç sanatçıları verileri manipüle ederken tamamen rastlantısal sonuçlara yönelik dosyayı yeniden yapıma uğratmakla birlikte bilgisayar teknolojilerindeki düzenin kusursuz akışı içerisinde yapılan ufak bir değişikliğin etkilerini doğrudan göstermekte ve gliç kavramının doğası gereği öngörülemeyen yıkıcı tavrını temsil etmektedirler.

2.1.2. Hatalı Sıralama (Misalignment)

Gliç oluşturabilme yöntemlerinden biri olarak hatalı sıralamada dosya, mevcut formatının dışında farklı bir program kullanılarak açılmaktadır; ardından dosya formatının uyumsuz olduğu program üzerinde çeşitli değişiklikler yapılmakta ve bu doğrultuda rastlantısal gliç etkileri elde edilmektedir. Örneğin; bilgisayar sistemlerinde standartlaştırılmış sayısal görüntü formatı olarak '.jpg' uzantılı sabit bir imajı, ses formatlarındaki dosyalara uyumlu kayıt ve düzenleme yazılımlarında açarak, dosyanın farklı bir formata dönüştürülmesiyle birlikte verilerinde direkt olarak uyumsuzluklar oluşturmak amaçlanmaktadır. Bir sonraki adımda dosya üzerinde yapılan değişikliklerin ardından tekrar orijinal '.jpg' formatında kaydedilerek dışarıya aktarılmakta; sonuç olarak öngörülemeyen ve geri döndürülemeyen rastlantısal gliç etkileri elde edilmektedir. Bu yöntemde genellikle tercih edilen yazılımlar Audacity, WavePad ve WordPad olmuştur (Görsel 15, Görsel 16, Görsel 17).



Görsel 15. Apollo Büstü, (Mermer, 1547), (British Museum), https://tinyurl.com/2s4b928t



Görsel 16. Yazar Tarafından Yapılan Hatalı Sıralama Süreci, Audacity, Ekran Görüntüsü, 24.08.2022



Görsel 17. Yazar Tarafından Hatalı Sıralamaya Uğratılmış Görsel, 24.08.2021

Yunan ve Roma dönemi yontularında karşımıza çıkan klasik estetik, ideal beden güzelliği, form ve kompozisyon düşüncesi, yontuların materyali olan Toscana ve Carrara mermerlerine kaçınılmaz olarak bir tarihsellik yüklemiştir. Günümüz sanatında Léo Caillard, Zachary Eastwood-Bloom gibi sanatçılar heykelin materyal ile kurduğu bu türden bağları koparark ve malzemeye yüklenen anlamı yapı söküme uğratarak, geleneği sorgulayan eserler üretmişlerdir (Görsel 18, Görsel 19).



Görsel 18. Léo Caillard, *Wave Stone*, (Mermer, 75x50x45 cm, 2017), (Léo Caillard). https://tinyurl.com/yeymt8af



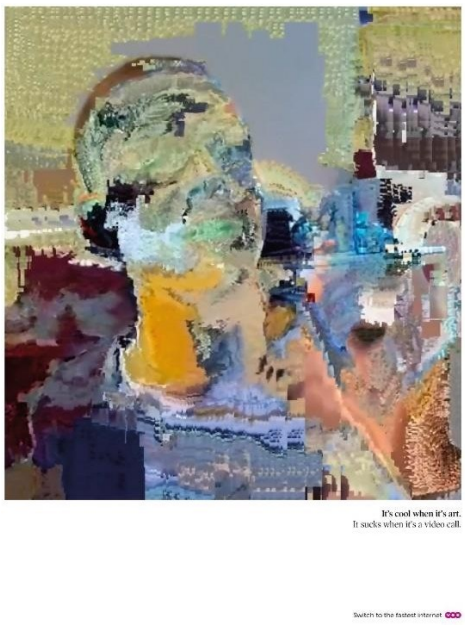
Görsel 19. Z. Eastwood-Bloom, *Venus Celestis*, (Mermer, 80x58x40 cm, 2020), (Zachary Eastwood-Bloom). https://tinyurl.com/28cct2pv

Bu bağlamda bilgisayar teknolojilerinin kusursuz kopyalama ve çoğaltma imkanları karşısında imajın hasara uğraması ise gliç sanatçılarının Caillard ve Eastwood-Bloom örneğinde olduğu gibi bir ortam veya gelenek ile hesaplaşma eğiliminde olduklarını gösterir niteliktedir.

2.1.3. Bozukluk (Distortion)

Gliç sanatının temelinde yer alan en önemli etkenlerden biri olarak bozukluk yönteminde, donanıma ya da yazılıma müdahale edilmeden bozulan verilerin doğrudan kullanılmasıyla önceki yöntemlerden ayrışmaktadır. Söz konusu yöntemde görüntü ve ses, kaynaktan çıkarak aktarıcıya ulaşma sürecinde sinyal kesilmesi/gecikmesi, elektronik akımda yaşanan dalgalanmalar, bağlantı sorunları ve donanım hasarı gibi nedenlerden etkilenerek bozulabilmektedir; bu doğrultuda kendiliğinden ve rastlantısal oluşan biçimsel ve işitsel bozulmalar eş zamanlı olarak doğrudan kullanılmaktadır.

Haberleşme, iletişim ya da medya aktarımı gibi amaçlar doğrultusunda kullanılan akıllı telefon, bilgisayar/tablet ve televizyon gibi ekrana sahip olan aygıtlar aracılığıyla gliç sanatının doğası olan bozukluklara günlük hayatın içinde de rastlanmaktadır; bu bağlamda rastlantılar arasında en popüler olanı hiç şüphesiz görüntülü konuşmalardaki kötü internet bağlantıları sonucu oluşan bozukluklardır. Bu duruma dikkat çekmek için 2019 yılında çeşitli konferansların, atölyelerin ve sergilerin düzenlendiği Belçika merkezli KIKK sanat festivalinde, bölgenin önde gelen iletişim şirketlerinden biri olan VOO Telekom, söz konusu bozukluklarla ilgili tasarladığı bir reklam afişiyle festival kapsamındaki sergilerde yer almıştır (Branding News, 2022) (Görsel 20).



Görsel 20. VOO Telekom, Reklam Afişi, 2019, (Branding News). https://tinyurl.com/yc7fzv4u

2.1.4. Donanım Bozukluğu (Hardware Failure)

Teknolojik aygıtların tümünde bulunan ve işletim sistemlerinin komutlarını çalıştıran donanımlar oldukça hassas üretilmiş fiziksel parçalardır. Donanımın zarar görmesi, fiziksel bir aksaklık veya etkiye bağlı olarak işlevini kısmi olarak gerçekleştirememesi durumu, aygıtın üretim amacını gerçekleştirmesine engel olmaktadır. Gliç temasını kendisine konu edinen sanatçılar yöntem olarak biçimini Donanım Bozukluğu mantığından alan yapıtlar gerçekleştirmişlerdir. Bu yöntem kullanılarak üretilen eserlerde; aygıtın sahip olduğu donanıma yönelik manyetik alan oluşturarak elektriksel akıma müdahale, donanım parçalarının ait olduğu yuvalara tam yerleştirilmemesi gibi dışarıdan yani fiziksel bir manipülasyon uygulanarak aktarmış olduğu görüntünün/sesin bozulması amaçlanır. Bu doğrultuda söz konusu yönteme örnek olarak Nam June Paik'in *Nixon* adlı çalışması ele alınmıştır (Görsel 21).



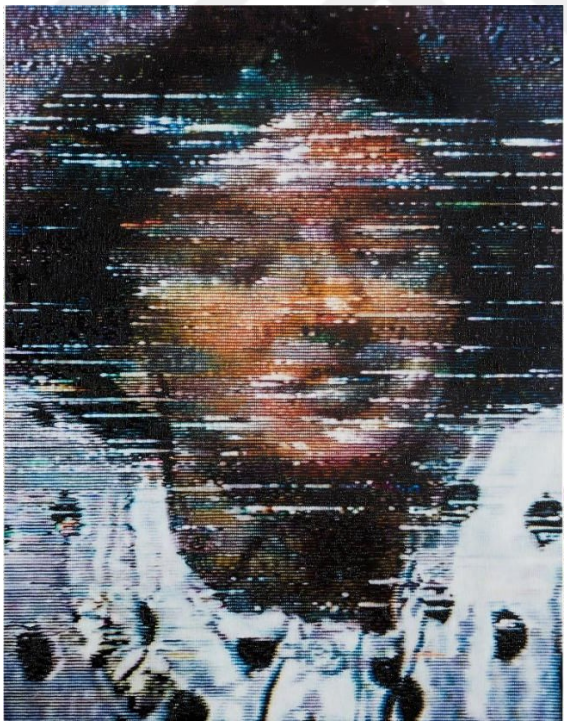
Görsel 21. Nam June Paik, *Nixon*, (Enstalasyon, 1995-2002),

https://tinyurl.com/4h4ykfpf

Nam June Paik'in, *Nixon* eserinde görüntü ve ses kaynağı olarak televizyonlara ve hoparlörlere bağlanan bakır tellerin manyetik alan oluşturacak şekilde sabitlenmesiyle biçimsel ve işitsel bozulmalar oluşturduğu görülmektedir. Donanım bozukluğunun kavramsal olarak dönemin ABD başkanı Richard Nixon'ın televizyon yayınlarındaki konuşmalarının tahrip edilmesiyle birlikte, iktidarın medya üzerindeki kontrolünü ve yaşanan Vietnam savaşı sırasında halkın gerçek bilgilere erişiminin kısıtlanması ya da sansürlenmesiyle yaşanan bilgi deformasyonunu karşıladığı fikri ileri sürülmektedir.

2.1.5. Hatalı Kayıt (Misregistration)

Gliç oluşturma tekniklerinde kullanılan bir diğer yaklaşım da hatalı kayıt yöntemidir. Bu yöntemde genellikle eski analog kayıt cihazları ve manyetik teyp gibi depolama ünitelerinden etkilenmişlerdir. Zamanla yıpranan, hasar gören ve dolayısıyla barındırdıkları verilerde bozulmalara yol açan analog aygıtlara; video kameralar, kasetler, disketler, CD'ler ya da eski medya aygıtları örnek olarak gösterilmektedir. Eski kayıtların yıpranması sonucu aldıkları hasarlar, içindeki verileri de kaçınılmaz olarak etkilemektedir; bu doğrultuda hasar ne kadar büyük olursa verilere erişmek de o kadar zorlayıcı olacaktır. Bir diğer yandan oynatma seçenekleri olan cihazların sahip olduğu veri okuyucu donanımları arızalandığında verileri hatalı olarak aktarmaya devam ettiği gözlemlenmektedir. Söz konusu bu yöntem nedeniyle ortaya çıkan görüntünün barındırdığı estetik, günümüz sanatında Kon Trubkovic ve Diego Palacios gibi sanatçılar tarafından ele alınarak dijital ortamlarının dışında resim sanatının geleneksel teknikleriyle değerlendirilmiştir (Görsel 22, Görsel 23).



Görsel 22. Kon Trubkovich, *İsimsiz*, (Tuval üzerine yağlıboya, 274,3 x 213,4 cm) (Artsy).
https://tinyurl.com/3d7sasxp



Görsel 23. Diego Palacios, *MonochromedFace* (*Monokromportre*), (Tuval üzerine yağlıboya, 41 x 52 cm), (Prisma Art Prize). https://tinyurl.com/8sm9w3je

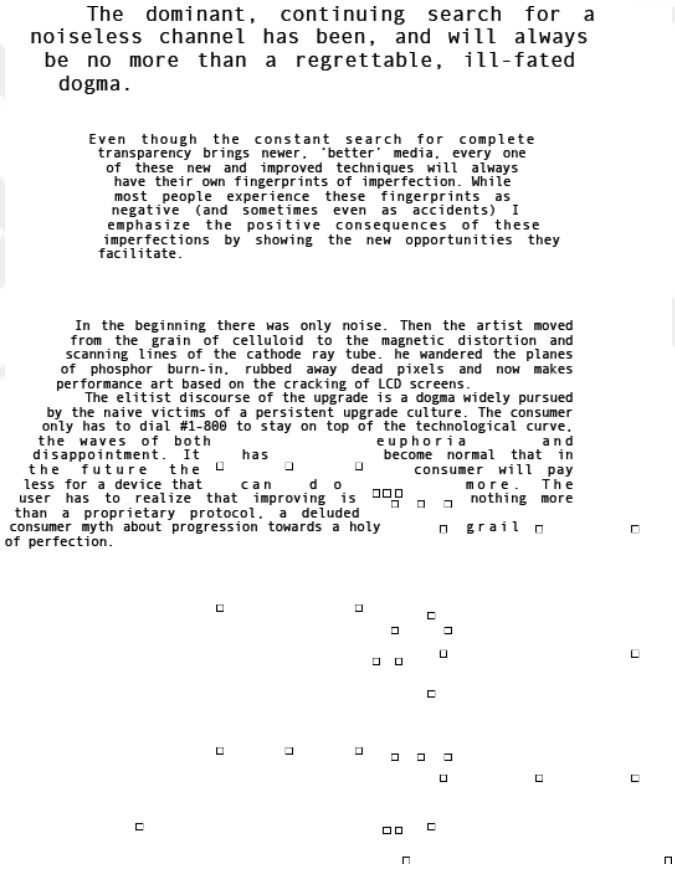
Gliç sanatçılarının Trubkovic ve Palacios örneğinde olduğu üzere analog gibi geleneksel bir kayıt ortamını mevcut formundan uzaklaştırarak ele almaları, analog ve dijital ortam bağlamında farklı formatlar üzerinden yeniden üretim eğiliminde olduklarını gösterir niteliktedir.

Yöntemlerin ayrıştırılmasının yanı sıra hataları üretim pratikleri haline getiren sanatçılar, bu amaç doğrultusunda ilk başlarda tek bir başlık altında kategorize edilmişler ancak, zamanla farklı görüşlerin oluşması nedeniyle gliç sanatının kendi içinde türlere ayrıldığı gözlemlenmiştir. Çalışmanın bir sonraki bölümünde gliç sanatçılarının farklı görüşleri ve gliç türleri açıklanarak örnekler üzerinden değerlendirilecektir.

2.2. Gliç Türleri

Gliç sanatı, değişen ifade biçimleriyle birlikte farklı tanımlamalar ve görüşler doğrultusunda sanatçıları tarafından türlere ayrıştırılmıştır. Akademisyen, sanat kuramcısı ve gliç sanatçısı olan Rosa Menkman tarafından yazılan *Glitch Studies Manifesto* (Gliç Çalışmaları

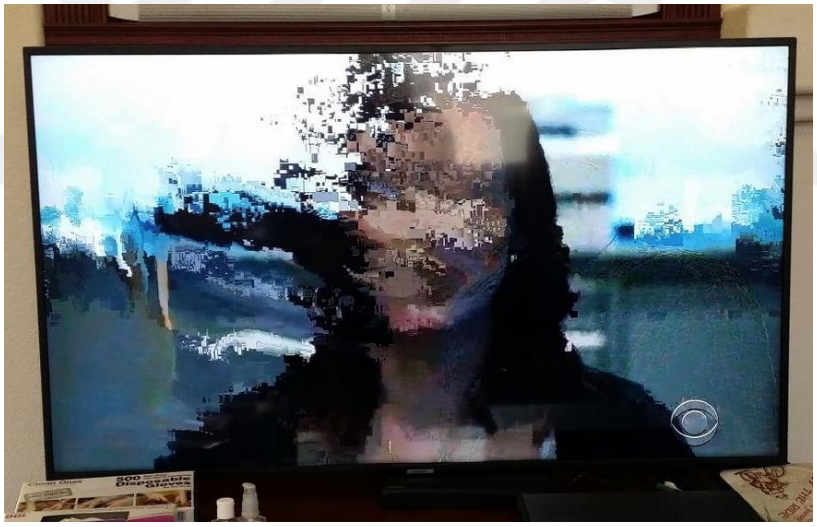
Manifestosu) adlı makale, bu sanatın teknik kaynağını, konumunu ve felsefesini ortaya koymaktadır (Görsel 24). Menkman, teknolojinin mükemmelliğine dair söylemlerini dışlayıp insan yapımının önemini ve hatanın sıra dışı estetiğini vurgularken, biçimsel olarak alışılagelmiş düzeni bozarak kalıpların dışında bir çalışmaya imza atmıştır (Kanat, 2018); *Glitch Studies Manifesto* makalesi ile 2007-2012 yılları arasında aktiflik gösteren Hollanda merkezli Virtueel Platform tarafından 'En İyi Uygulama' ödülüne layık görülmüştür (Hamers, 2011).



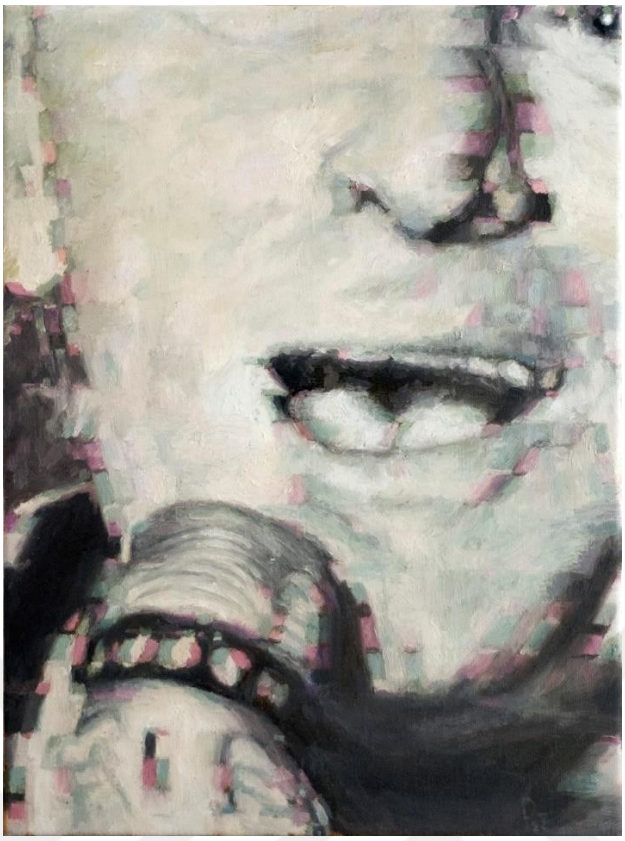
Görsel 24. Rosa Menkman, "*Glitch Çalışmaları Manifestosu*", (Ekran Görüntüsü, 2010), (Digiart21). https://tinyurl.com/y6wkuhvk

Menkman, gliç uygulamalarını ‘Yöntemsel’ olarak belirterek ‘Sıcak’ ve ‘Soğuk’ başlıklarına ayırmıştır; Sıcak gliç, rastlantısal bir hata sonucu sanat eserinde oluşan değişikliklerin tercih edilmesi ve bilinçli olarak devam ettirilmesi durumudur. Soğuk gliç ise eserin üretim sürecinde meydana gelen anlık bozulmaların eseri yok etmeye ya da bozulduğu haliyle bırakılma noktasına götürdüğü ve bu deneyimi ancak sanatçı ve o ana tanıklık edenlerin görebileceği belirtilir (Sotiraki, 2014).

Bir diğer görüş, “*Glitch: Desinging Imperfection”* (Gliç: Mükemmel Olmayanı Tasarlamak) kitabının (2009) yazarı Iman Moradi tarafından ‘Görsel-Tekniksel’ başlığı altında ‘Saf Gliç’ (Görsel 25) ve ‘Gliç Benzeri’ (Görsel 26) kategorilerine ayrılmıştır. Bu doğrultuda eserde, rastlantısal bir bozukluktan dolayı oluşan hatalar var ise ‘Saf Gliç’; sanatçısı tarafından bilinçli bir şekilde bozulma yapılmış ise ‘Gliç Benzeri’ kategorisinde değerlendirilmektedir.



Görsel 25. Anonim, TV Yayını, Saf Glitch Örneği, (xfinity forum). https://tinyurl.com/yw45hw2f



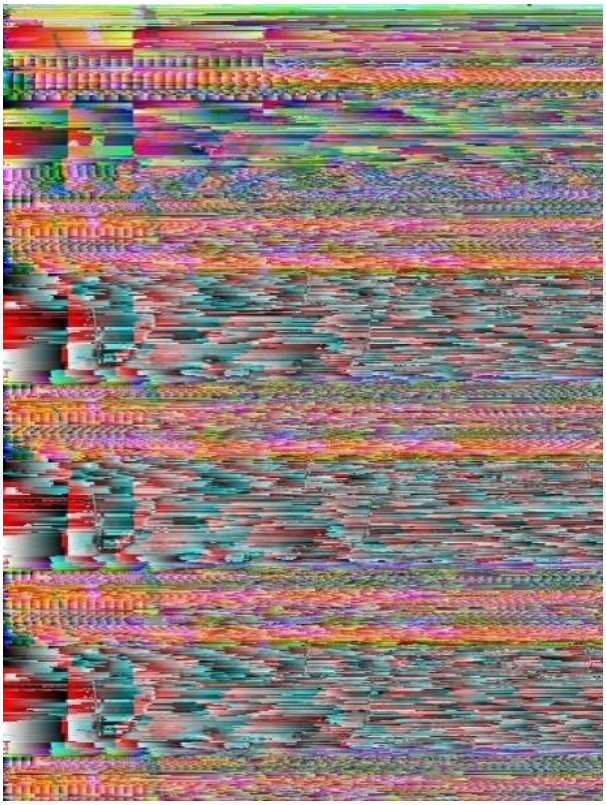
Görsel 26. Diego Palacios, *SINGER* (*ŞARKICI*), (Tuval üzerine yağlıboya, 40 x 30 cm, 2022), (Diego is Painting). https://tinyurl.com/59bkbhrx

Moradi'nin 'Saf Gliç' ve 'Gliç Benzeri' olmak üzere ifade ettiği her iki kategori, kendi içinde farklı bileşenlere ayrılmaktadır ve bu doğrultuda aşağıdaki tablo üzerinden açıklanması amaçlanmıştır (Tablo 1).

Saf Gliç	Gliç Benzeri
Kazara	Kasti
Rastlantısal	Planlanan
Ele geçiren	Yaratılan
Bulunan	Tasarlanan
Gerçek	Yapay

Tablo 1. Saf Glitch ve Glitch Benzeri Bileşenleri

Türlerden bahseden bir başka isim ise Virginia Sotiraki'dir. Sotiraki, gliç hakkındaki görüşlerini 'Görsel-Kompozisyon' kategorisinde sıralamıştır. 'Soyut Gliç' (Görsel 27) adı altında, soyut tasarımlar ve tam olarak tanımlanamayan her türlü gliç eseri bulunabilmektedir; 'İz Bırakan Gliç' tarafında ise tam aksine tanımlanabilen, somut içerikli imajlar yer almaktadır (Görsel 28).



Görsel 27. Rosa Menkman, *Glitch Art* (*Glitch Sanatı*), Dijital, 2011, (Wikipedia).
https://tinyurl.com/2fru5d2x



Görsel 28. Sabato Visconti, *Glitch Art* (*Glitch Sanatı*), Dijital, (Redefine Mag).
https://tinyurl.com/5b9ajps8

Gliç sanatçılarının görüşleri üzerine ayrıştırılan türler, çeşitli yöntemleri tanımlamaktadır ve aşağıdaki tabloda özet olarak verilmiştir (Tablo 2). Bu noktadan itibaren söz konusu yöntemler bağlamında glitch sanatının hataları ve üretilen eserleri, izleyici tarafından teknik olarak daha kolay ayırt edilebilir bir noktaya ulaştığı fikri ileri sürülmektedir.

<table>
<tr><td colspan="4">Gliç Türleri</td></tr>
<tr><td>Yöntemsel
(Menkman)</td><td>Görsel-Tekniksel
(Moradi)</td><td colspan="2">Görsel-Kompozisyon
(Sotiraki)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Sıcak Gliç
Soğuk Gliç</td><td rowspan="2">Saf Gliç
Gliç Benzeri</td><td rowspan="2">Soyut</td><td>İz Bırakan
(Somut)</td></tr>
<tr><td>3D
İnsani
Karışık
Tipografik</td></tr>
</table>

Tablo 2. Gliç Türleri

Hataların yöntem olarak ayrıştıkları noktadan itibaren gliç sanatçılarının üretim aşamasında hangi süreçlerden, nasıl geçtiklerini anlamak mümkün olmuştur. Diğer yandan bu hataları neden tercih ettikleri sorusunun cevabı ise glitch sanatının temalarını oluşturmaktadır. Çalışmanın bir sonraki bölümünde gliç sanatçılarının hataları hangi bağlamda ele aldıklarını incelemek adına temalara yer verilmiştir.

2.3. Gliç Temaları

İşletim sistemlerinin barındırdığı yazılımların hata payları ya da mevcut donanımın fiziksel koşullara bağlı hasar alması sonucunda ortaya çıkan bozukluklar, sistemin bir kusuru olarak görülmüştür ve gliç sanatçıları bu doğrultuda aktivist bir tavırla hareket ederek kusursuzluğun, yapaylığın ve mükemmele ulaşma çabasının karşısında yer aldıkları fikri ileri sürülmektedir; beklenmedik hata paylarıyla, genel geçer-kabul görmüş sanatsal ifade biçimlerine yönelik yıkım ile yeniden yapılandırma sürecinde biçimsel bozuklukların estetik gizemiyle ilgilenmeye başlayan gliç sanatçıları farklı bağlamlarda üretim süreçlerinin oluşturduğu temalar altında birleşmişlerdir.

2019 yılında söz konusu gliç sanatının temaları kapsamında ele alınan ve 18 gliç sanatçısının katılımcı olarak yer aldığı Yeni Medya Sanatı Olarak ‘Gliç’ İleti Sürecinin Sorgulanması isimli araştırma makalesinde gliç sanatı kuramsal çerçeveler bağlamında kategorize edilmiştir (Göç & Erişti, Yeni Medya Sanatı Olarak 'Glitch' İleti Sürecinin Sorgulanması, 2019). (Tablo 3)

Gliç Temaları	
Post-modern kültürel imgeleme	Gariplik içeren görsellik
Mesajsızlığa dayalı görsellik	Hayal kırıklıklarına ilişkin gerilimi rahatlatma çabası
Kaos/bozulmuşluk/bedenin parçalanışı/yıkım	Bilgi çağı kırılmalarına dayalı görsellik
Güncel sanat formları karşıtlığı	Garip bulunanın açığa çıkışı
Öngörülemez güzellik/özgürlük ile trajediden kurtulma	Dijital sanat ötesi imgeleme
Dijital bozulmaya dayalı görsellik	Tasarlanmış imgenin soyutlanmasına dayalı imgeleme
Kusurluluk aşkı	Kültürel hegemonya karşıtlığı
Yanlış olanın güzelliğine dayalı görsellik	Çok kültürlü etkileşime dayalı eleştirel imgeleme
Avangart imgeleme	Kitlelere erişime ilişkin yeni estetik imgeleme
Yapıbozum	Yapaylık karşıtlığı
Düzen karşıtı estetik	Bozulmuş minimalizm
Kurgusal medyaya tepkisine dayalı görsellik	Doğası gereği yıkıcılık

Tablo 3. Gliç Temaları (Yeni Medya Sanatı Olarak 'Gliç', İleti Sürecinin Sorgulanması)

Gliç sanatçıları, düşüncelerini teorik bağlamlar doğrultusunda aktararak gliç sanatının temalarını oluştururken söz konusu araştırma makalesinde aşağıdaki ifadelerle görüşlerini belirtmişlerdir.

> Adriel 'Doğası gereği yıkıcılık' teması için "Gliçin sadece üretim şekli sebebiyle ve hatta doğası gereği yıkıcı bir, çağrışımı var." demiştir. Ayrıca 'Hayal kırıklıklarına ilişkingerilimi rahatlatma çabası', 'Öngörülemez güzellik/özgürlük ile trajediden kurtulma', 'Dijital sanat ötesi imgeleme' ve 'Tasarlanmış imgenin soyutlanmasına dayalı imgeleme' temalarına ilişkin olarak da aşağıdaki yorumu eklemiştir: "Gliç yapıtlarım ile günlük yaşamiçerisindeki gerilimlerimden kurtulma ve rahatlama duygusunu aktarmayı umuyorum. Bazıgünlük hayal kırıklıklarımı bu şekilde glitchler yaparak yatıştırıyorum. (…) Can, 'Yapıbozum' teması açısından düşüncelerini şu şekilde ifade etmiştir: "Aslında yapıbozumculukla benzetilebilir, var olan veriyi alıp parçalarından yeni bir şeyler yaratmak. Dijital olan her şey bozulmaya mahkumdur." (…) Vasil, 'Yanlış olanın güzelliğine dayalı görsellik' teması yorumunu: "Bence glitch neredeyse her zaman spesifikbir hikaye yaratıyor ve bozulmuş bir şeyi, yanlışı ama yine de güzel olanı kendi yöntemiyletemsil ediyor." diyerek aktarmıştır. (…) Diana, 'Yapaylık karşıtlığı' ve 'Kurgusal medyaya tepkisine dayalı görsellik' temalarına dair yorumlarını şöyle yapmıştır: "Kurgulu medyanınbilinçliliğini transfer etmek istiyorum. Neredeyse tüm popüler medya kötücül bir

manipülasyon stratejisi içermektedir. Gliç görsel mesajıyla yanlış görüntüler ve iletişim manipülasyonuna karşı duruyor; yapaylığının içinde gerçek ve yıkıcı." (Göç & Erişti, 2019)

Gliç sanatında sanatçılar, farklı yöntemlerin sunduğu imkanlar doğrultusunda üretimlerini gerçekleştirirken ele aldıkları temalarda ortak noktalar görülebilmektedir; beklenmedik şekilde gelişen hataların ya da kusur olarak görülen istenmeyen neticelerin doğallığını kucaklamakla birlikte, toplumsal olarak zamanla oluşturulmuş-kalıplaşmış estetik kaygılarına karşıt bir tutum sergilemek ve günümüz iletişim-medya-internet-sosyal ağlar gibi dijital ortamlardaki sürekli artan verilerle bilişim çağının kırılmalarına ilişkin ortak çıkış noktaları olduğu fikri ileri sürülebilir.

Çalışmanın bir sonraki bölümünde tez kapsamında ele alınan gliç sanatı ve yazarın kişisel uygulamalarının ilişkisi, gliç sanatında hangi yöntem ve temalara ilişkin eser üretim sürecine girildiği incelenerek, kavramsal olarak dayalı olunan düşüncelerin örnekler üzerinden ifade edilmesi amaçlanmaktadır.

BÖLÜM 3: KİŞİSEL UYGULAMALAR

Bu başlık altında toplanan çalışmaların tez kapsamında değerlendirmesine geçmeden önce yöntem, tema, tür ve materyal gibi tekniğe dayalı açıklamalar yapılması gerekliliği bulunmaktadır. İlk olarak bu tez çalışması kapsamında Gliç kavramı 'Doğası gereği yıkım', 'Hayal kırıklıklarına ilişkin gerilimi rahatlatma çabası' ve 'Dijital sanat ötesi imgeleme' temalarıyla birlikte ele alınmıştır. Eserlerin ortam ve gelenek ile hesaplaşma bağlamında iki farklı mecrada disiplinler arası geçişi sağlanmıştır; geleneksel olarak üretimi gerçekleştirilen eserlerde materyal olarak kağıt üzerine grafit ve aquarell boya kullanılırken, bilgisayar destekli dijital ortamlarda üretilen eserlerde ise yöntem olarak 'Veri manipülasyonu', biçimsel bozukluklarda ise 'Gliç benzeri' ve 'Saf Gliç' türü tercih edilmiştir. Teknik açıdan ele alınan ve bilgileri paylaşılan imgelerde; gliç sanatının yıkıcı yaklaşımları, hayal kırıklıklarına ilişkin gerilimi rahatlatma çabası ve dijital sanat ötesi imgeleme temaları yorumlanarak, günlük hayatın çok sesliliği içinde teknolojiyle kurulan ilişkinin psikolojideki ve insan ilişkilerindeki etkilerinin yansıtılması amaçlanmıştır.

İnsanlığın primitif dönemlerinden bu yana bitmek bilmeyen merakının, milyonlarca kilometre uzaklıktaki galaksinin evrimini gözlemleyebilme olanağı sağlayan uzay teleskoplarının icadına kadar devam etmiş olması, hayal gücünün ve keşfetme dürtüsünün yanı sıra teknolojinin de hız kesmeden gelişimini sürdürdüğünün önemli bir göstergesidir. Gelişimi tetikleyen merak ve keşfetme arzusu, zaman içinde oluşan ya da maruz kalınan ortamlara uyum sağlayabilme ve yaşama uyarlayabilme yetisi olarak adaptasyon sürecini de beraberinde getirmiştir. Yaşanan her adaptasyon sürecinde ortam ve insan arasında karşılıklı bir etkileşim oluşmuştur; dolayısıyla her yeni süreçte yapısal ve davranışsal olarak dönüşüm geçiren insan, biyolojik olarak sahip olduğu genetik kodlar sayesinde söz konusu bu dönüşümü nesilden nesile aktarmıştır.

Genetik kodların dizilimine ve görevlerine bakıldığında, tıpkı evrim sürecinde olduğu gibi günlük hayatın içinde zaman kazandıran, neredeyse yaşamın her alanında yer alan teknolojik aygıtlara ve onların donanımlarını harekete geçiren yazılımlar gibi talimatlar taşıyan belirleyicilere benzedikleri görülmektedir.

> Genetik kodların aygıtlardaki yazılımlar gibi hareket ederek mevcut donanımın işlevini yerine getirdiği bağlamında ileri sürülen benzetmedeki sözgelimi 'donanım', insanın yapısal imkanları ve fiziksel özelliklerine ilişkin 'beden' olarak karşılığını bulurken; 'yazılım', bedeni harekete geçiren tüm davranışsal yaklaşımlarla ilişkilendirilmektedir (Burnham, 2019).

Buradan hareketle insan bedeninin aygıtlardaki fiziksel bileşenlerin yerine geçtiği ve davranış biçimlerinin bütünü olarak psikolojinin ise, sistem prosedürleri olan yazılımların yerini aldığı düşüncesine ulaşılmaktadır; tüm bunlar insanın teknoloji ile kurduğu adaptasyon sürecinde, metaforik olarak teknoloji ile bütünleşildiğini göstermektedir ve kişisel uygulamalar kapsamında üretilen eserlerin kavramsal olarak çıkış noktalarını oluşturmaktadır.

Günümüzde bir gereksinim haline gelen teknolojik aygıtların hayatı kolaylaştırma ve zaman kazandırma açısından sağladıkları faydalar tartışılmaz bir gerçektir. Bu bağlamda düşünüldüğünde insanlığın biyolojik ve psikolojik olarak çeşitli etkilere maruz kalarak bedel ödediği de rahatlıkla gözlemlenebilmektedir. Bu doğrultuda kazanılan zamanın oluşturduğu konfor alanındaki fiziksel aktivitede azalmaların başlamasıyla birlikte kilo alma, uyku düzeni bozuklukları, bağışıklık sistemini etkileyen hormonların salgılanmasındaki aksaklıklar, doğal sürecin işleyişinden mahrum kalınması sonucu sinir sisteminde yıpranmalar gözlenmektedir. Bu süreci takip eden yorgunluk, yeteri kadar dinlenememe, tahammülsüzlük, agresiflik ve tolerans gösterememek gibi günlük hayattaki ilişkiler üzerinde olumsuz etkileri olan zincirleme gelişen problemler biyolojik bedeller olarak tanımlanmaktadır. Biyolojik olarak yıpratıcı etkilere maruz kalındığında davranışların da değişikliğe uğraması kaçınılmazdır ve bu durumun insan ilişkilerindeki olumsuz yansımaları giderek daha belirgin bir noktaya ulaşmaktadır.

İnternet kullanımının en çok tercih edilen yönlerinden biri olarak sosyal medya, sürekli veri akışı içerisinde olması nedeniyle hızlı bir tüketim ortamı sunmaktadır ve sahip olduğu algoritmalar sayesinde kullanıcıların ilgi alanlarına yönelik içeriklerle, söz konusu sürekliliğin sıkı takipçileri konumunda yer almalarını beklemektedir; bu bağlamda kullanıcılar sürekli güncellenen akışa yönelik kaçırmanın kaygısı, dışarıda kalmanın ve bihaber olmanın korkusuyla FOMO (Fear Of Missing Out) olarak bilinen kavramı

deneyimlerken, endişe ve kaygı bozuklukları ile depresyona kadar uzanan ciddi potansiyel durumlar yaşanabilme ihtimalleri olduğu düşünülmektedir. Bu noktadan yola çıkarak yaşanabilecek olumsuzlukları ifade edersek; ilişkilerin değersizleşmesiyle birlikte gözden çıkarmanın kolaylaşması, empati düşüklüğü, sıradanlaşan şiddet, dikkat ve sabır sürelerinde azalma gibi psikolojik etkiler gittikçe yaygınlaşmaktadır. Öte yandan sosyal paylaşım ağlarının küresel olarak halkları birbirine yaklaştırması kadar bilgi kirliliği, algı yönetimi, Öteki oda sendromu[4], Ayna benlik[5] gibi psikolojik, fizyolojik ve sosyal açıdan çok katmanlı bir kutuplaşmayı yaratmasıyla birlikte küresel bir psikolojik buhranı da beslediği gözlemlenmektedir. Söz konusu sosyal paylaşım ağlarının yoğun kullanımıyla birlikte oluşan veri akışı aygıtlarda donanıma ve yazılıma etki ederek çeşitli arızalara ve beklenmedik hatalara zemin hazırlayabilmektedir. Bu bağlamda aygıtlarda oluşan hatalar neticesinde meydana gelen gliç etkileri, bireyin günlük hayatta beklenmedik anlarda karşılaştığı hatalardan yapısal ve davranışsal olarak etkilenmesiyle bağdaştırılmaktadır. Bireyin yaşadığı depresyon ve travmatik deneyimlerin yansımalarını kalıtsal olarak genetik kodlarında taşımaya devam etmesi durumu epigenetik biliminin araştırma konusu olmuştur (Fresko, 2022).

Yukarıda ifade edilen düşüncelerden hareketle tezde yer alan sanat yapıtlarının temelinde; günlük hayatın çok sesliliği içerisinde yaşanan hayal kırıklıklarının, beklenmedik gelişmelerin, aksaklıkların ya da istenmeyen sonuçlar yaratan hataların etkisiyle bireyin kendi içinde tıpkı teknolojik aygıtlarda meydana gelen gliç etkileri gibi yapısal ve davranışsal bozulmalar yaşadığı fikri yer almaktadır. Bu bağlamda değerlendirilebilecek ilk çalışma *Yeniden Başlat*'tır. Bu çalışmada gliç dolayımında ortaya çıkan dijital etkiler, geleneksel ortamda ele alınmıştır (Görsel 29).

[4] Öteki oda sendromu, kişilerin kıyaslamalar neticesinde sahip olunmayan durumların çekiciliğine kapılarak hissettiği eksiklik hissiyle birlikte dışa bağımlı halde yaşamını sürdürdüğü bir psikolojik tanıdır (Dirhemsiz, 2021)

[5] Ayna benlik, bireylerin benlik görüşlerinin başkalarının kendilerini nasıl gördüğü algısı yoluyla etkilendiği süreçlerdir. Kişinin hem kendi hakkındaki görüşlerini hem de başkalarının kendisi hakkındaki görüşlerine yönelik algısını kapsamaktadır. (Wallace & Tice, 2012)



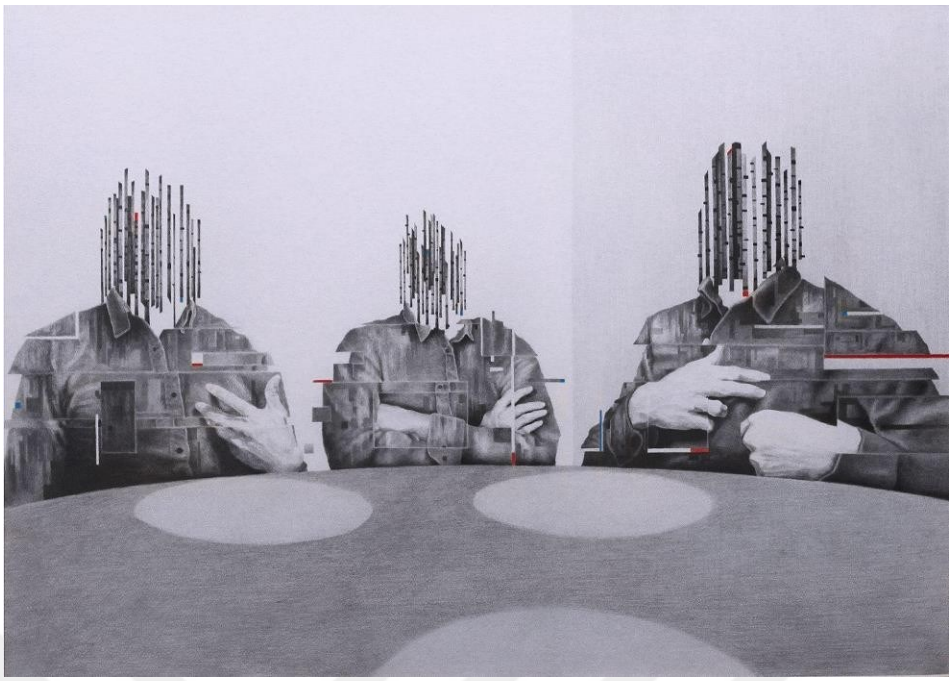
Görsel 29. Umut S. Bahçeci, *Yeniden Başlat*, (Tuval üzerine grafit ve aquarell boya, 120 x 130 cm, 2022)

Yeniden Başlat isimli çalışmada tuval üzerine figüratif bir yaklaşımla desen oluşturulmuştur. Figürün önünde yer alan ve bilgisayar sistemlerinde yapılmak istenen işlemin bir sorunla karşılaşması durumunda ya da beklenmedik bir hata oluştuğunda beliren hata kutucuğu ayrıntılı olarak gösterilmiştir. Hata kutucuğunun içeriğindeki 'Please restart your heart.' ('Lütfen kalbini yeniden başlat.') uyarısı, figürün psikolojik olarak hayal kırıklığı ve bunalım gibi duygular içerisinde bulunduğunun temsilini karşılamakla birlikte olup, yaşanılan sorunun bir restart butonu ya da komutuyla çözüm bulamayışının ironisini de göstermektedir. Bu doğrultuda gliç sanatının 'Doğası gereği yıkım', 'Hayal kırıklıklarına ilişkin gerilimi rahatlatma çabası' ve 'Dijital sanat ötesi imgeleme' temalarından faydalanırken biçimsel olarak 'Gliç benzeri' türüne başvurulmuştur (Görsel 30).



Görsel 30. Umut S. Bahçeci, *Yeniden Başlat*, Detay

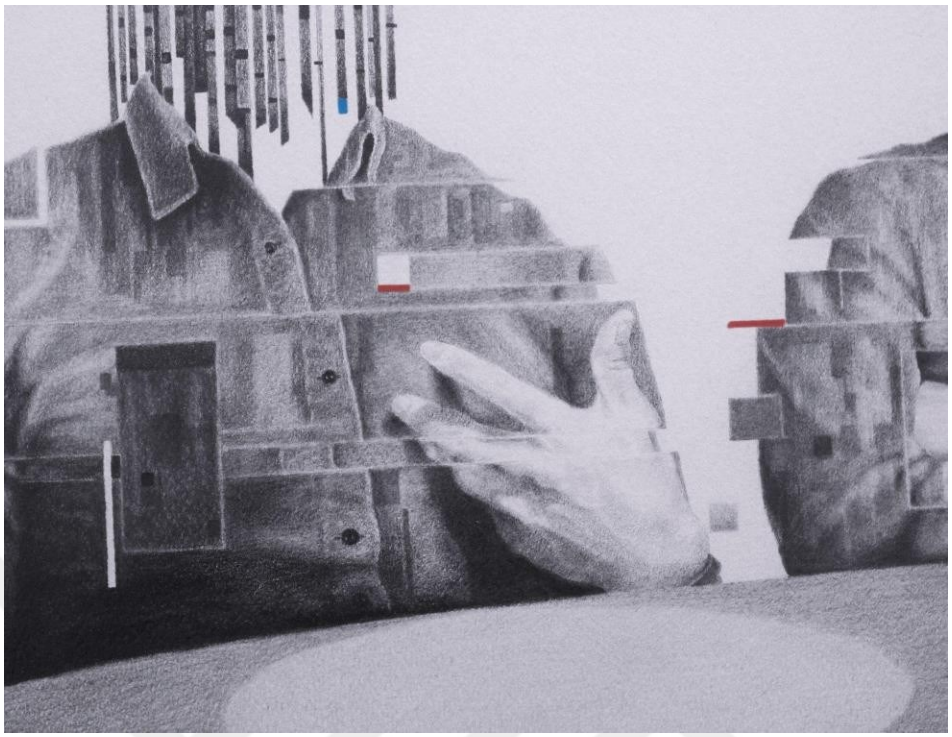
Bilgisayar sistemlerinde yapılan işlemlerin ardından veri depolayarak yeniden oluşabilecek işlemler için sistemi hazır eden "Önbellek", bir sonraki çalışma serisinin adını oluşturmaktadır. Önbellek bileşeniyle, günlük hayatta yaşadığımız ve edindiğimiz deneyimleri bağdaştırma düşüncesi birlikte ele alınmıştır. Deneyimlerimiz de tıpkı önbellek işleyişinde olduğu gibi bizleri daha sonra yaşanabilecek olaylar hakkında hazırlayarak davranışlarımızın ve düşüncelerimizin şekillenmesini hızlandırmaktadır. Bu bağlamda *Önbellek* serisi, dijital etkilerin geleneksel ortamda resmedilerek ele alındığı bir dizi imgeden oluşmaktadır. Figüratif olarak resmedilen çalışmalarda söz konusu bağlamları genelleştirmek için kimliksizleştirilen figürler bulunmakta ve portreler yerine düşünce ve veri akışını çağrıştıran formlarla birlikte bedeni deforme eden ve dijital bozulmaları imleyen (işaret eden) görsel çözümlemeler ön planda tutulmaktadır. Söz konusu seride ele alınan ilk çalışma *Önbellek I* olacaktır (Görsel 31).



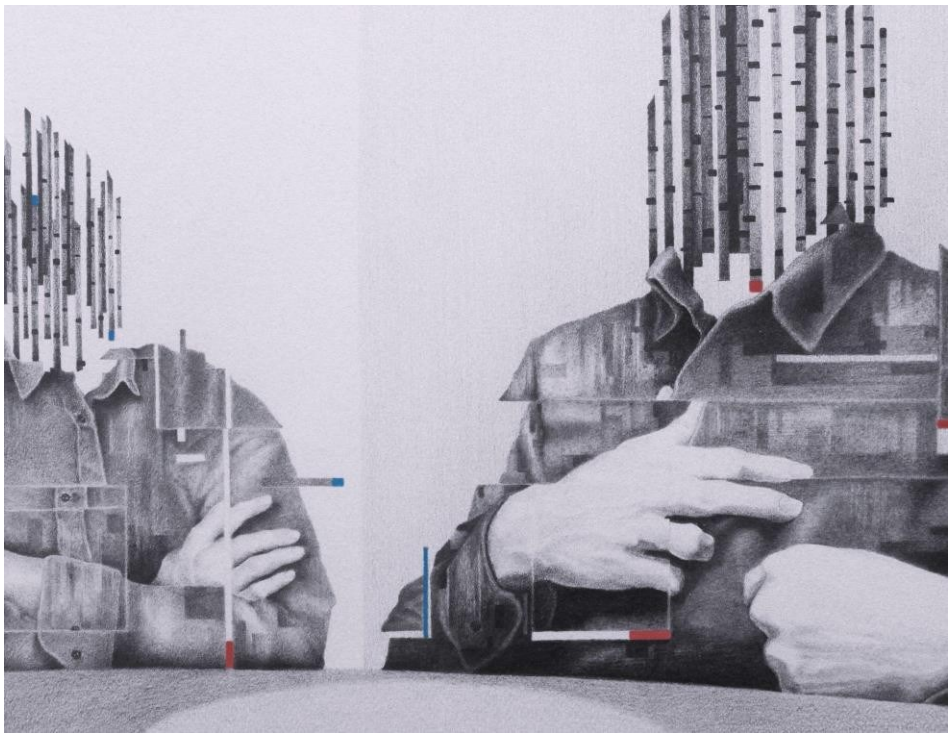
Görsel 31. Umut S. Bahçeci, *Önbellek I*, (Kağıt üzerine grafit ve aquarell boya, 50 x 70 cm, 2022)

Söz konusu seride ele alınan ilk çalışma olarak *Önbellek I* (Görsel 31) gliç sanatının 'Doğası gereği yıkım', 'Hayal kırıklıklarına ilişkin gerilimi rahatlatma çabası' ve 'Bozulmuşluk/Bedenin parçalanışı' temalarına odaklanırken 'Gliç benzeri' türünde bir görsel çözümlemeyle / yaklaşımla ele alınmıştır (Görsel 32, Görsel 33). *Önbellek I*'de yer alan figürler birbirleriyle sıkı bir iletişim içinde temsil edilmiş, gliç etkileri ise kişiler arası diyalogda oluşan fikir çatışmaları ve gerilimden kaynaklanan iletişim kesintisini vurgulamaktadır. Resimde yer alan ve düşünceleri ifade etme amacıyla kullanılan bir diğer nesne ise supla[6]lardır. Kompozisyonun ortasında yer alan, söz konusu iletişime dahil olmayarak geri çekilen ve önünde servis bulunmayan figür izleyiciyi sürece çekmek amacıyla yönlendirici görevi taşımaktadır. Kollarıyla gövdesini kapayan figür, yarısı görülecek şekilde kompozisyona yerleştirilen suplayı işaret ederken, resmin görülebilir sınırları dışında kalan ancak, resmin izleyiciye erişen hayali uzamını hissettirmeyi ve izleyiciyi masadaki sürece dahil etmeyi amaçlar.

[6] Supla, kelime kökeni Fransızca "tabak altı" anlamına geliyor. Başlarda yalnızca tabakların altında kullanılmak için üretildiğinden bu kelimenin kullanımı da oldukça isabetli. Günümüzde ise suplalardan yalnızca yemek sırasında değil, dekorasyondaki farklı alanlarda da yararlanılabiliyor. (Supla, 2022)



Görsel 32. Umut S. Bahçeci, *Önbellek I*, Detay



Görsel 33. Umut S. Bahçeci, *Önbellek I*, Detay 2

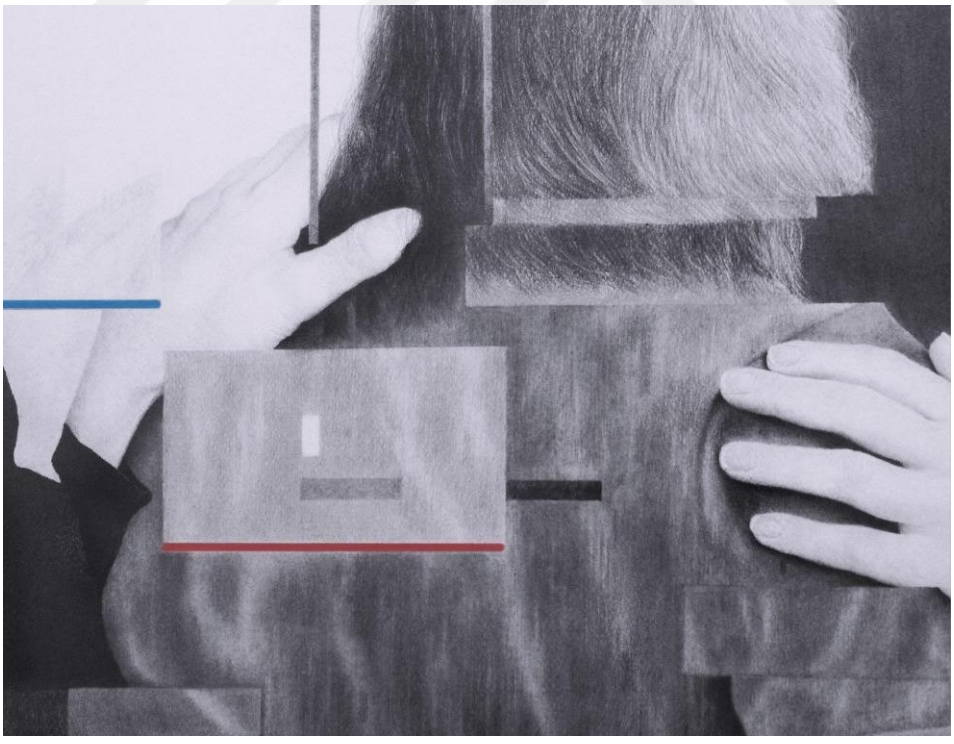
Bir önceki çalışmada yer alan temalardan yola çıkarak üretimi gerçekleştirilen *Önbellek II* (Görsel 34) isimli çalışmada, yakın planda resmedilen figürler tercih edilirken; günlük hayatta yaşanmış olan stres, depresyon ve psikolojik bozulmalar karşısında fiziksel temasın söz konusu olumsuzlukları dizginleyici ve destekleyici etkilerinin olabileceği düşüncesiyle hareket edilmiştir. Bu noktadan yola çıkarak figürlerin yakın planda resmedilmiş olmasıyla birlikte kurulan fiziksel temasın daha detaylı algılanması ve biçimsel bozulmaların dijital etkilerini kapsayarak daha dingin bir ifadeyle resmedilmesi amaçlanmıştır (Görsel 35, Görsel 36).



Görsel 34. Umut S. Bahçeci, *Önbellek II*, (Kağıt üzerine grafit ve aquarell boya, 50 x 70 cm, 2022)

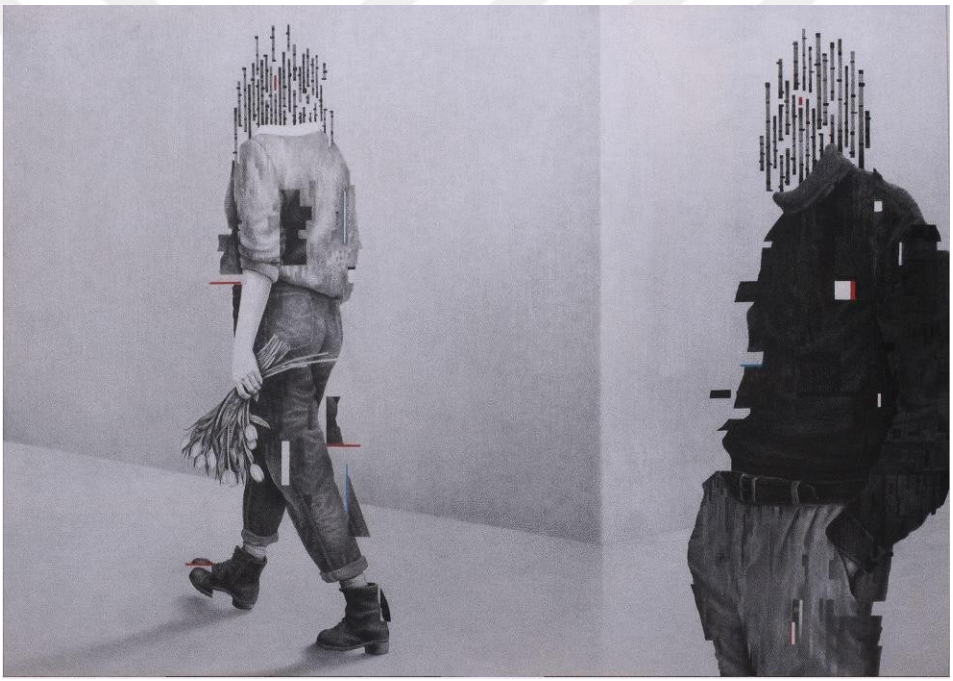


Görsel 35. Umut S. Bahçeci, *Önbellek II*, Detay

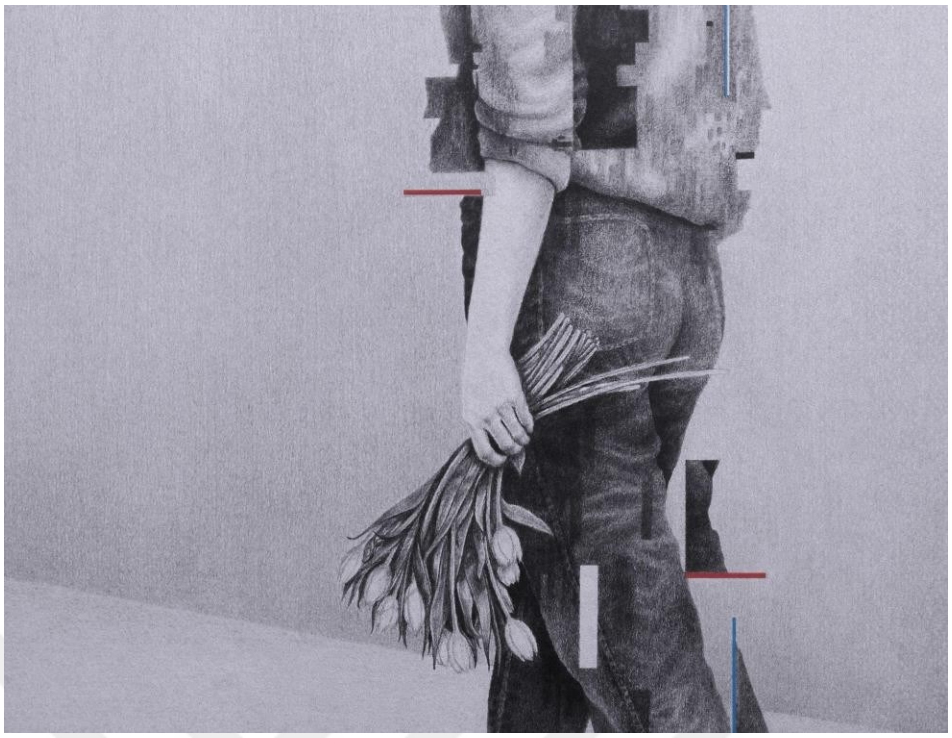


Görsel 36. Umut S. Bahçeci, *Önbellek II*, Detay 2

Serinin bir diğer çalışması olarak *Önbellek III*, önceki çalışmaların çıkış noktalarına ek olarak gliç sanatının 'Bozulmuş minimalizm' temasını da ekleyerek resmedilmiştir (Görsel 37). Kompozisyonun çıkış noktalarından olan söz konusu gliç temasından hareketle figürler, bulundukları mekandaki boşluk hissini arttırmaya yönelik dijital bozulmalarla deforme edilerek ironi oluşturacak bir yaklaşımla ele alınmışlardır. Resimde yer alan dış köşenin varlığı, ikili ilişkiler bağlamında yaşanan hayal kırıklıklarıyla, anlaşmazlıklarla ve bu neticede gerçekleşen vedalaşma süreciyle birlikte bir dönüm noktası olarak temsil edilmektedir. Hareket halinde olan figürün elinde bulunan çiçeğin lale olarak tercih edilmesi, kompozisyonda hakim olan yalınlığa uyum sağlaması ve veda sürecinin ardından bozulmayan tek imge olarak kalması amacıyla resmedilmiştir (Görsel 38, Görsel 39).



Görsel 37. Umut S. Bahçeci, *Önbellek III*, (Kağıt üzerine grafit ve aquarell boya, 50 x 70 cm, 2022)

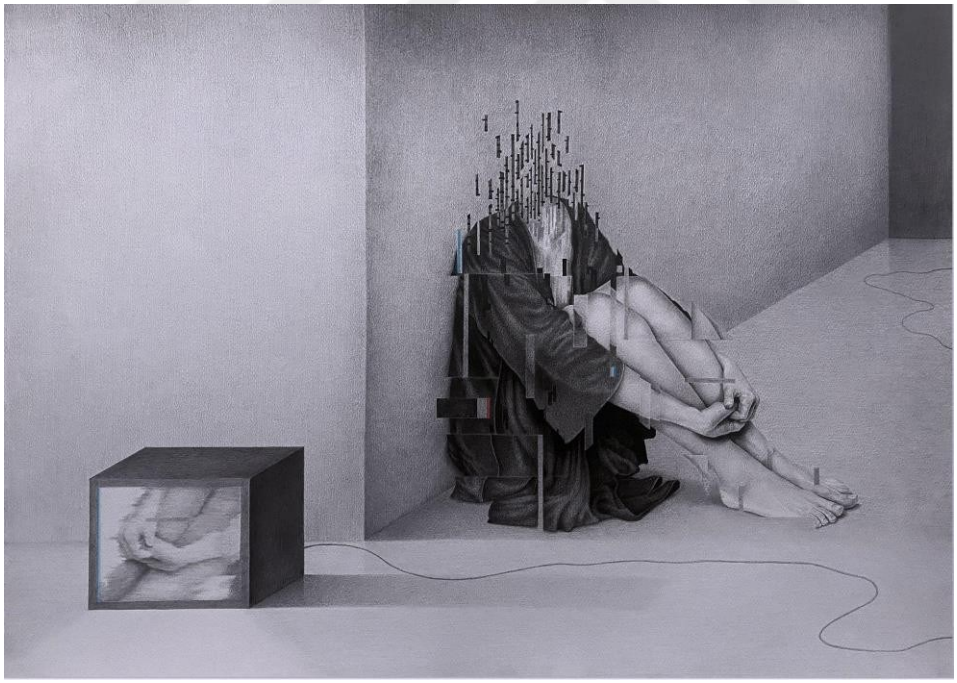


Görsel 38. Umut S. Bahçeci, *Önbellek III*, Detay

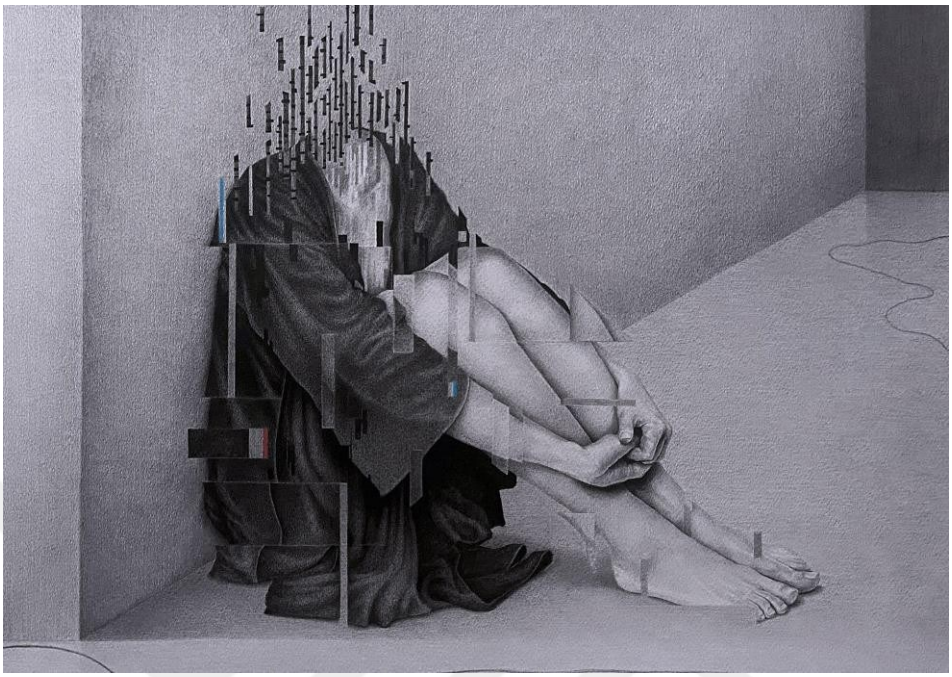


Görsel 39. Umut S. Bahçeci, *Önbellek III*, Detay 2

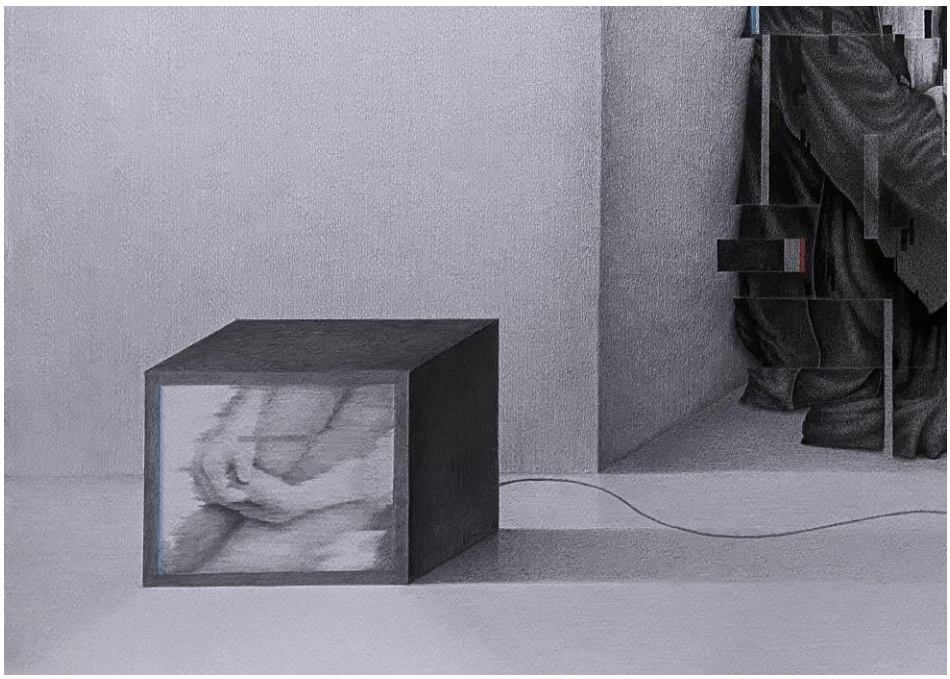
Serinin son çalışması olarak *Önbellek IV*, önceki çalışmalardaki temaların yanı sıra 'Kurgusallığa tepkisine dayalı görsellik' temasını da içeren bir çalışma olarak resmedilmiştir (Görsel 40). Kompozisyonda mekanın farklı yüzeylerini birbirine bağlayan köşe, resimde görünen figür ve ekran ikilisinin de birleştirici etmeni olarak hizmet etmektedir. Derinlik algısı oluşturulması amacıyla mekânın arkaya doğru genişlediği ve bu görsel çözümlemenin boşluktaki yalnızlık etkisini arttırmaya yönelik tercih edildiği görülmektedir. Resimde figürün yanında konumlandırılan bir ekran ve ekran içerisinde yer alan ikinci bir görüntü bulunmaktadır; ekranın varlığı, yalnızlıkla geçirilen zamanın gerçeklikten uzaklaşılarak kurgusal medya dahilindeki sanallıkla ve sanallığın sunduğu yapaylıkla tek vücut olunduğuna karşılık gelmektedir. Ekran içindeki figürden ayrıntı sunan ikinci görüntü için, kurgusal medya ve sanallığın oluşturduğu iptal kültürünün (linç kültürü) yansımalarıyla baş başa kalındığını ifade etmektedir. Bu noktadan hareketle yaşanan psikolojik ve fizyolojik bunalımlara karşılık olarak biçimsel/dijital bozulmalar oluştuğu fikri ifade edilmektedir. (Görsel 41, Görsel 42).



Görsel 40. Umut S. Bahçeci, *Önbellek IV*, (Kağıt üzerine grafit ve aquarell boya, 50 x 70 cm, 2022)



Görsel 41. Umut S. Bahçeci, *Önbellek IV*, Detay

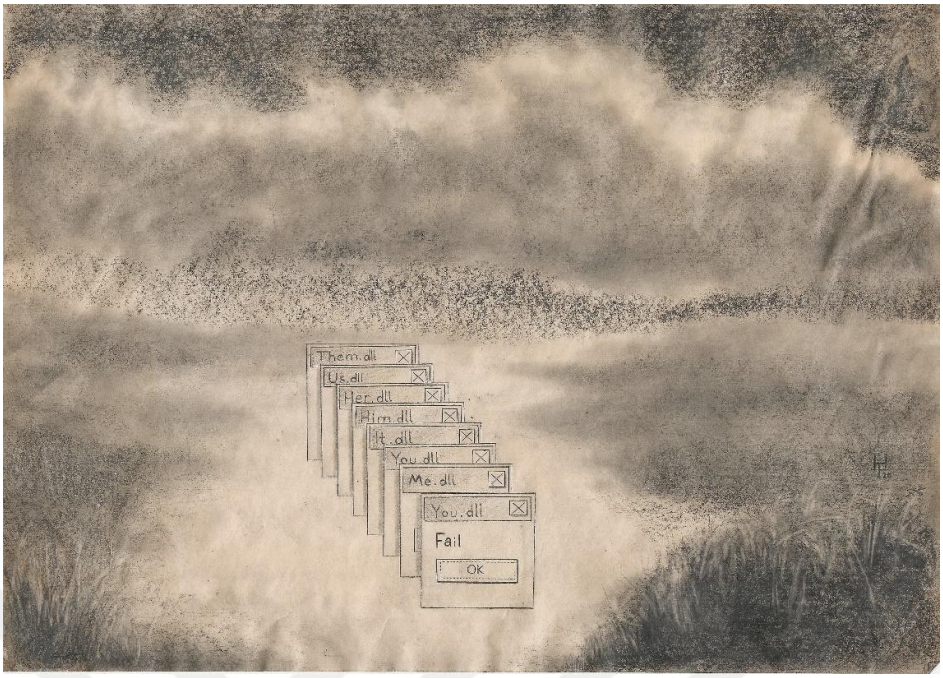


Görsel 42. Umut S. Bahçeci, *Önbellek IV*, Detay 2

Önceki çalışmalardaki temalarla ortaklık gösteren *Downgrade* (Görsel 43) çalışması, adını işletim sistemlerinin çeşitli nedenlerden dolayı mevcut sürümlerinden önceki sürüme düşürülmesi işleminden almaktadır. Bu doğrultuda resimdeki figürlerin hem psikolojik hem de biyolojik olarak bir sistem işleyişi içerisinde olduğu düşüncesinden hareketle, hayal kırıklıkları ve gerilim karşısında yaşanan etkilerin çıktıları olarak dijital deformasyonlarla bağdaştırıldıkları görülmektedir. Figürlerin bulundukları mekan açık kompozisyonla resim sınırlarından taşarak hayali uzamda devam etmektedir ve bu yaklaşım, yaşanan olumsuzlukların sınırlar içerisinde kalmadığını, mevcut sürümden önceki sürüme düşülmüş olsa da yaşamın devam ettiğini vurgulamaktadır.



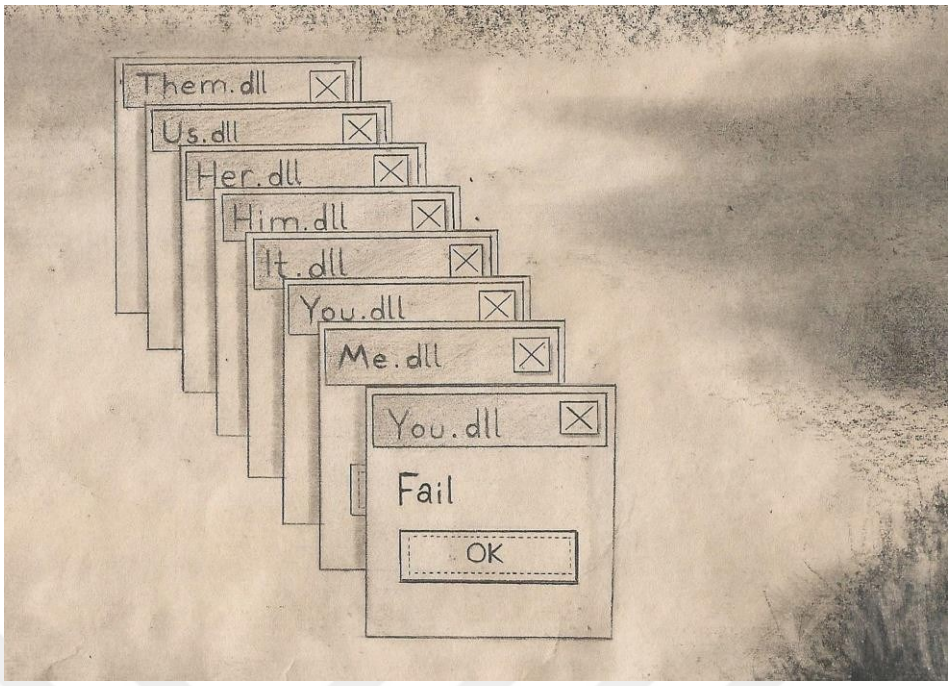
Görsel 43. Umut S. Bahçeci, *Downgrade*, (Kağıt üzerine grafit ve aquarell boya, 50 x 70 cm, 2023)



Görsel 44. Umut S. Bahçeci, *Glitch.dll is not found*,

(Kağıt üzerine grafit ve aquarell boya, 22 x 28 cm, 2021)

Gliç sanatının 'Dijital sanat ötesi imgeleme' temasından yola çıkarak üretilen *Glitch.dll is not found.* (Glitch.dll bulunamadı.) (Görsel 44) isimli çalışmada, bilgisayar sistemlerindeki hata kutucukları, mevcut ortamlarının dışında doğa imgesi içinde konumlandırılmıştır. Bu doğrultuda doğanın işleyişinin bir sistem olarak ele alındığı ve bu bağlamda sistemin hataları olarak çeşitli sıfatların kutucuklarda belirtildiği gözlemlenmektedir. Her bir hata kutucuğu birbiri ardına sıkışık bir şekilde resmedilmiş olması, sistem üzerinde aşırı yüklenmenin ve hataların çözüme ulaşmadan arka arkaya gerçekleştiğinin göstergesi niteliğindedir. Kutucukların başlıklarında sıralı olarak yer alan '*Them, Us, Her, Him, It, You, Me*' gibi sıfatlar, sistem üzerinde hatanın hangi dosyadan kaynaklı olduğunu temsil ederken, kutu içeriğindeki açıklamaların ise hatayı ve durumunu özetleyen bir uyarı niteliğinde yer aldıkları görülmektedir Sıfatların yanı sıra bulunan '.dll' uzantısının, sistem dosyalarında birden fazla program tarafından kullanılabilen bir kod kaynağı olması nedeniyle tercih edildiği belirtilmektedir (Görsel 45).



Görsel 45. Umut S. Bahçeci, *Glitch.dll is not found*, Detay

Bu düşüncelerden yola çıkarak mevcut sistemin doğayı, hataların ve hata kutucuklarının ise 'Ben, Sen, O, Bu, Biz, Onlar,' gibi sıfatlarla karşılık bulmasıyla birlikte doğaya ait olan insanı temsil ettiği fikri düşünülmektedir. Doğa-insan ölçeğinde kendi işleyişindeki sistemin düzenini bozarak işgallere, yıkımlara, tahribatlara neden olan sürece gönderme yapılması amaçlanmıştır ve çıkış noktası olarak Kanadalı astrofizikçi Hubert Reeves'in "Doğa ile savaş halindeyiz, eğer kazanırsak kaybedeceğiz." ifadesi üzerine düşünülerek üretimi gerçekleştirilmiştir (Hubert Reeves, 2022).

Bir diğer çalışma serisi olan *Mavi Ekran Vermek*, gliç sanatının 'Dijital sanat ötesi imgeleme' ve 'Dijital bozulmaya dayalı görsellik' temalarından yola çıkılarak bilgisayar ortamında üretilmiştir; bu süreçte 'Veri manipülasyonu' yöntemiyle birlikte 'Gliç benzeri' türüne başvurulmuştur. *Mavi Ekran Vermek* serisi, adını bilgisayar sistemlerinin donanımsal ya da yazılımsal bir hata karşısında sorunu tanımlarken sistemi yeniden başlatmak üzere verdiği mavi ekrandan almaktadır; bu durum günlük hayattaki iletişim sürecinde yaşanan anlaşmazlıkları ve algılama sürecinde kilitlenip dalmak gibi halleri tanımlamak üzerine kendine bir deyim olarak yer edindirmeye başlamıştır.



Görsel 46. Umut S. Bahçeci, *Mavi Ekran Vermek I*, (Dijital Resim, Değişken ölçüler, 2020)

Mavi Ekran Vermek I adlı çalışmada (Görsel 46), tekinsiz ve tanımlanamayan bir mekan içerisinde diyalog halinde olan figürlere yer verilmektedir; birbirini algılama sürecinde aksaklık, dikkat dağınıklığı ve kilitlenme hali yaşanması durumuna karşılık olarak çalışmaya adını veren mavi ekran verme süreci temsil edilmektedir. Figürlerin önlerinde bulunan yüzey üzerinde kaset ve sanal gerçeklik gözlüğü gibi birbirinden farklı zamanlara ait iki aygıt resmedilmiştir. Aygıtlar bağlamında figürler üzerinden bir çeşit kuşak çatışması ortamı oluşturması fikrinden yola çıkılmıştır ve bu doğrultuda söz konusu kuşak farklılıklarıyla ilgili iletişim halinde olan figürlerin anlaşmazlıklarla ve gerilimden kaynaklanan dijital deformelerle biçimsel olarak gliç etkileri oluşturulmuştur.



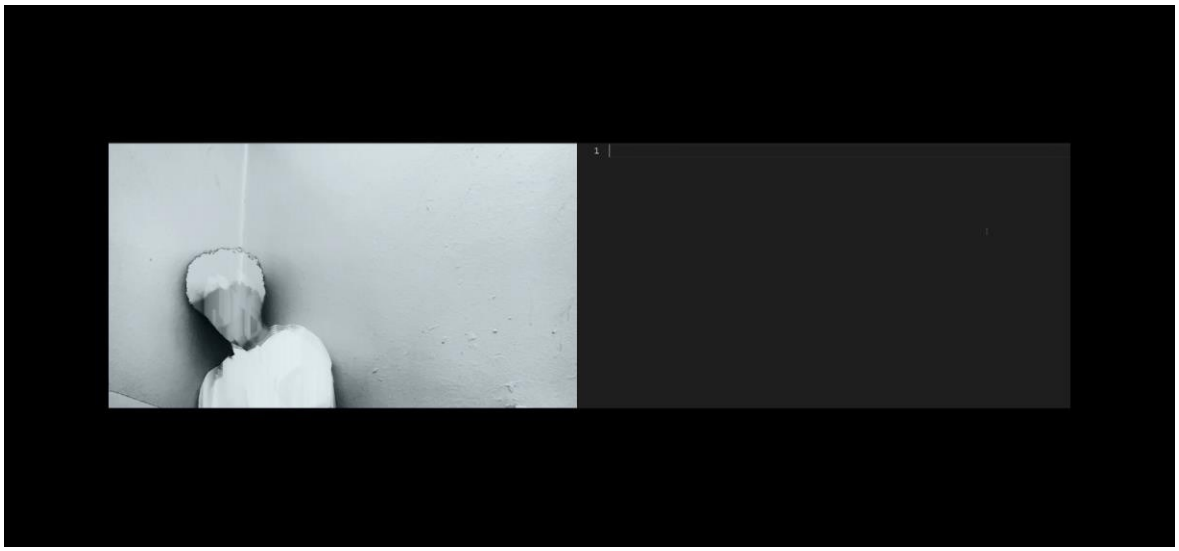
Görsel 47. Umut S. Bahçeci, *Mavi Ekran Vermek II*, (Dijital Resim, Değişken ölçüler, 2020)

Bir önceki çalışmayla aynı seriden olan *Mavi Ekran Vermek II* (Görsel 47) adlı çalışmada, gliç yöntemleri arasından veri manipülasyonu yönteminin öngörülemeyen yanına ilişkin etkiler bulunmaktadır. Kompozisyonda bulunan imgelerden yola çıkarak mekanın bir oda olduğu anlaşılmaktadır ve figürün tek ışık kaynağı televizyon olan karanlık bir odada yatar konumda resmedilmiş olması, gün sonuna doğru yaklaşıldığını gösteren bir ipucu olarak görülmektedir. Gün içinde yaşanan çok sesliliğin ardından oluşan fizyolojik ve psikolojik yorgunluklar neticesinde algılama sürecinde yaşanabilecek aksaklıklar, dalgınlıklar ve beraberinde gelen düşüncelere kilitlenme hali, mavi ekran verme sürecini karşılamaktadır. Resimde yer alan tek ışık kaynağı olarak televizyonun temsil edilmesi ise sonu gelmeyen yayın akışıyla yarattığı döngüyü ve oluşturduğu illüzyonla algılara yönelik mavi ekran oluşturma düşüncesini vurgulamaktadır.

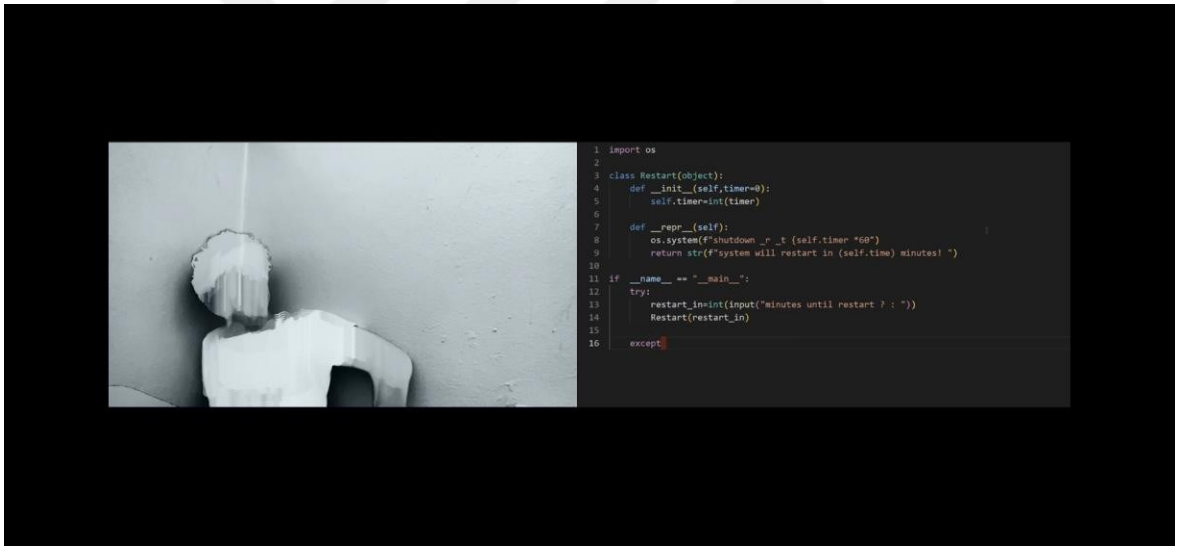
Kişisel çalışmalar bölümünde son olarak *Re-Start* (Görsel 48) adlı video performansı yer almaktadır. Adını aygıtların '*Restart*' (Yeniden Başlat) komutundan alan çalışmada işletim sistemleriyle ilişkilendirilen psikolojinin; yaşanan bunalım, burukluk, yıkılmışlık gibi durumların ardından toparlanmak üzere yeniden başlaması için kodlanarak vücudu harekete geçirme süreci temsil edilmektedir. Senkronize bir şekilde iki görüntünden oluşan çalışmada, soldaki görüntüde çeşitli gliç etkileriyle performansın ve sağdaki görüntüde mevcut sistemi yeniden başlatacak bir yazılım kodlandığı görülmektedir; bu bağlamda yeniden başlatmak, yaşanan olumsuzlukları atlatıp toparlanmakla ve harekete geçmekle bağdaştırılmıştır (Görsel 49, Görsel 50).



Görsel 48. Umut S. Bahçeci, *Re-Start*, (Video, 1920x1080p, 0'02'14', 2021)



Görsel 49. Umut S. Bahçeci, *Re-Start*, (Video süreci, Detay)



Görsel 50. Umut S. Bahçeci, *Re-Start*, (Video süreci, Detay)

SONUÇ

İfade Biçimi Olarak Dijital Hata İmgeleri başlığını taşıyan bu çalışma; beklenmeyen, istenmeyenve çoğunlukla sakınılması gereken bir olgu olarak tanımlanan ‘hata’nın, olumsuz anlamda kullanılan ve türlü problemlerle ilişkilendirilen yaygın kabullerinin aksine, yaratıcı ve dönüştürücü potansiyelini sanatsal ifade aracılığıyla keşfetme arayışı ve süreciyle ilgilidir. Söz konusu arayışını üç bölümde ele alan çalışmanın ‘İfade Biçimi Olarak Hata’ başlıklı birinci bölümünde kavram olarak hatanın ne olduğu incelenmiş ve hatanın beklenmedik gelişmeleri yaratma potansiyeli bulunan bir kavram olabileceği argümanı tartışılmıştır.

Tez çalışmasının ikinci bölümünde bu konuyu ele alan sanatçılar tarafından aygıtlarda meydana gelen arızaların, hataların ve aksaklıkların tanımlaması için ‘gliç’ ifadesinin kullanıldığı ve detaylı olarak incelenmek üzere ele alındığı görülmüştür. Bu doğrultuda yapılan araştırmalarla birlikte gliç; mevcut olan öngörülemezliğiyle ve açığa çıkarılan yıkıcı gizemiyle sanatçıların ilgilendiği bir ifade biçimi olmuştur. Çalışmalarını gerçekleştiren sanatçılar için; üretimlerinde kullandıkları aygıtlarda beklenmedik bir şekilde ya da bilinçli olarak çalışma sürecine müdahale etmekle oluşturulan arızalar, bozukluklar ya da hatalar, tercih edebilecekleri yıkıcı bir tavır barındıran güçlü, yıkıcı, tepkisel, sorgulayıcı ve yapıbozum gibi temalar barındıran bir tür ifade biçimine dönüşmüştür. Söz konusu ifade biçiminin farklı yöntemlerle, temalarla ve türlerle ilgili üretim sürecini şekillendiren ifadelerden ve farklı disiplinlerdeki etkilerinden bahsedilirken ortam veya gelenek ile hesaplaşma eğiliminde oldukları sonucu çıkmaktadır.

Üçüncü ve son bölümde yer alan kişisel uygulamalar başlığı altındaki sunulan yapıtlarda, hatanın önceki bölümlerde ileri sürülen yönlerine ilişkin kişisel düşünceler ve imgeler yer almaktadır. Yapıtlardan yola çıkarak, günümüz teknolojisiyle kurulan etkileşimden ve kullanıcısı olarak bireyin sahip olduğu psikolojik değişkenlikler, içerik ve kompozisyon ilişkisi üzerinden açıklanmış olup, imgelerin arkasında yatan kişisel değerlendirmelerden bahsedilmiştir. Aygıtların işlevini belirleyen yazılımlar, bireyin yaşamdaki davranışsal olarak takındığı tutumlarla ilişkilendirilmiştir ve donanımı ise sahip olunan fiziksel parçalarla birlikte bedenini karşılamaktadır. Dolayısıyla psikolojisinin yazılımı, bedeninin ise donanımı olduğu düşünülen bireyin, günlük hayatta yaşadığı beklenmedik gelişmeleri, aksaklıkları ya da hataları deneyimlediği süreçte gliç etkilerini ve biçimsel/dijital bozuklukları yaşadığı sonucuna ulaşılmıştır.

KAYNAKLAR

American Chemical Society. *American Chemical Society*. (Erişim: 09.03.2021). https://www.acs.org/content/acs/en/education/whatischemistry/landmarks/flemingpenicillin.html

Antmen, A. (2016). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.

Artut, S. (2014). *Teknoloji İnsan Birlikteliği*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Benjamin, W. (2015). *Teknik Olarak Yeniden Üretilebilirlik Çağında Sanat Yapıtı*. İstanbul: Zeplin Kitap.

Bradsfoundation. *Bradsfoundtaion*. (Erişim: 10.03.2022) https://www.bradshawfoundation.com/lascaux/

Branding News. *Branding News.* (Erişim: 12.03.2022). *Modern Art or just slow internet it's both*: https://www.branding.news/2019/11/14/modern-art-or-just-slow-internet-its-both/

Burnham, J. (Erişim: 02.12.2019). *Sanat ve Bilgi İşlem Üzerine Notlar*. E-Skop: https://www.e-skop.com/skopdergi/sanat-ve-bilgi-islem-uzerine-notlar/5555

Darıcılı, A. B. (Erişim: 13.07.2022). *ABD Başkanlık Seniçlerine Manipülasyon*. Anadolu Ajansı: https://www.aa.com.tr/tr/abd-baskanlik-secimleri-2020/abd-baskanlik-secimlerine-manipulasyon-golgesi/2024356

Dirhemsiz, E. (Erişim: 04.12.2022). *Söylenti Dergi*. Öteki Oda Sendromu: Ronald Britton: https://www.soylentidergi.com/oteki-oda-sendromu-ronald-britton/

Elhassan, K. (Erişim: 08.03.2022). *History Collection*. History Collection: https://historycollection.com/10-major-historical-mistakes-changed-world-forever/

Fischer, E. (2003). *Sanatın Gerekliliği*. İstanbul: Payel Yayınevi.

Fresko, B. T. (Erişim: 18.05.2023). https://www.banutascifresko.com/yararli-bilgiler/epigenetik-degisiklikler-cocukluk-cagi-travmalari-genlerinizi-etkileyebilir-mi/

Göç, S., & Erişti, B. D. (2019). *YEDİ:Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*.

Hamers, E. (2011). *Virtueel Platform*. (Erişim: 14.05.2023). http://archief.virtueelplatform.nl/best-practice/glitch-studies-manifesto/

Hubert Reeves. *Wikiqoute*. (Erişim: 06.05.2023). https://tr.wikiquote.org/wiki/Hubert_Reeves

Kanat, S. (2018). Glitch Sanatı. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*.

Keskin, İ. (2014). 18. Yüzyılda Matbaanın Yeniden Doğuşu Alois Senefelder ve Litografi.

Lemelseon MIT edu. (Erişim: 09.03.2022). Lemelson MIT: https://lemelson.mit.edu/resources/wilson-greatbatch

Reichdardt, J. (1968). Cybernetic Serepndipty Exhibition Catalogue. *Monoskop*.

Sotiraki, V. (2014). *Glitch Art Narratives an Investigation of The Relation Between Noise and Meaning.*

Supla. (Erişim: 25.08.2022). Jumbo: https://www.jumbo.com.tr/supla-nedir-2#:~:text=Kelime%20k%C3%B6keni%20Frans%C4%B1zca%20olan%20supla,dekorasyondaki%20farkl%C4%B1%20alanlarda%20da%20yararlan%C4%B1labiliyor

Tribe, Jana, & Grosenick. (2006). New Media Art, *New Media Art*. Köln: Taschen.

Tuğal, S. A. (2017). 0 ve 1'lerle Şekillenen Dünya. *0 ve 1'lerle Şekillenen Dünya*.

Tuğal, S. A. (2018). *Oluşum Süreci İçinde Dijital Sanat,* İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Türk Dil Kurumu. Sözlük.gov. (Erişim: 08.03.2022). https://sozluk.gov.tr

Türkçe Etimoloji Sözlüğü. *Türkçe Etimoloji Sözlüğü*. (Erişim: 08.03.2022). https://www.etimolojiturkce.com/kelime/hata

Vespe, J. Smithsonian Magazine. (Erişim: 16.04.20202). https://www.smithsonianmag.com/air-space-magazine/just-right-word-180973113

Virilio, P., & Lothringer, S. (2016). *Sanat Kazası*. İstanbul: Corpus Yayınevi.

Wallace, H. M., & Tice, D. M. (2012). *Reflected Appraisal Trough a 21st-century Looking Glass.* Guilford Press.

Wikipedia. Yidiş. (Erişim: 06.03.2022). https://tr.wikipedia.org/wiki/Yidi%C5%9F

Yıldız, M. *E-Skop Bülten Gürültü SAnatı*. E-Skop. (Erişim: 24.07.2022). https://www.e-skop.com/skopbulten/gurultu-sanati/2935

Etik Beyanı

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez/Sanat Çalışması Raporu Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu Tez/Sanat Çalışması Raporunda,

- Tez/Sanat Çalışması Raporu içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin bütününü kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- bu Tez/Sanat Çalışması Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez/Sanat Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

24 / 07 / 2023

Umut Serkan BAHÇECİ

Yüksek Lisans Orijinallik Raporu

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez/Sanat Çalışması Raporu Başlığı: İfade Biçimi Olarak Dijital Hata İmgeleri

Yukarıda başlığı verilen Tez/Sanat Çalışması Raporumun tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
24.07.2023	74	79.675	23.06.2023	11	2136025414

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (24.07.2023)

Umut Serkan BAHÇECİ

Öğrenci No.: N20131309
Anasanat/Anabilim Dalı: Resim
Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
x			

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.
(Dr. Öğr. Üyesi Engin ESEN)

Master's Originality Report

HACETTEPE UNIVERSITY
Institute of Fine Arts

Title : Digital Error Images as Expressions

The whole thesis/art work report is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
24.07.2023	74	79.675	23.06.2023	11	2136025414

Filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (24.07.2023)

Umut Serkan BAHÇECİ

Student No.: N20131309
Department: Painting
Program/Degree (please mark):

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
x			

SUPERVISOR APPROVAL

APPROVED
(Dr. Engin ESEN)

YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesi'ne verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin/raporumun tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin/Sanat Çalışması Raporunun kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin/sanat çalışması raporumun tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde/sanat çalışması raporumda yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*** kapsamında tezim/sanat çalışması raporum aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

☐ Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren … yıl ertelenmiştir. (1)

☐ Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren … ay ertelenmiştir. (2)

☐ Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

24 / 07 / 2023

Umut Serkan BAHÇECİ

*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge

(1) Madde 6.1. Lisansüstü tezle ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.

(2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmasını ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.

(3) Madde 7.1. Ulusal çıkarlan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

Tez Danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir