YENİ MEDYA SANATI OLARAK GLITCH VE GÖRSEL İLETİŞİM YANSIMASI

Yüksek Lisans Tezi

Selime GÖÇ

Eskişehir, 2017

YENİ MEDYA SANATI OLARAK GLITCH VE GÖRSEL İLETİŞİM YANSIMASI

SELİME GÖÇ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İletişim Tasarımı ve Yönetimi Anabilim Dalı

Danışman: Doç. Dr. Suzan Duygu BEDİR ERİŞTİ

Anadolu Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Eskişehir, 2017

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Selime GÖÇ'ün "Yeni Medya Sanatı Olarak Glitch ve Görsel İletişim Yansıması" başlıklı tezi **22 Mayıs 2017** tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca toplanan **İletişim Tasarımı ve Yönetimi** Anabilim Dalında, **yüksek lisans tezi** olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

		İmza
Üye (Tez Danışmanı)	**: Doç.Dr.Suzan Duygu ERİŞTİ**	.....
Üye	**: Doç.Dr.Funda ERZURUM**	.....
Üye	**: Yrd.Doç.Dr.İpek TORUN**	.....

Prof.Dr.Kemal YILDIRIM
Anadolu Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

ÖZET

YENİ MEDYA SANATI OLARAK GLITCH VE GÖRSEL İLETİŞİM YANSIMALARI

Selime GÖÇ

İletişim Tasarımı ve Yönetimi Anabilim Dalı

Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mayıs 2017

Danışman: Doç. Dr. Suzan Duygu BEDİR ERİŞTİ

Bu çalışmanın amacı yeni medya sanatı olarak glitchin görsel iletişim yansımasını araştırmaktır. Yeni medya, 20. yüzyılın sonlarında iletişim ve yayıncılık alanında gerçekleşen ilerlemenin bireylere ve kitlelere ulaşan, her geçen gün yenilenen, değişen ve çeşitlenen araçların tümünü kapsamaktadır. Yeni medya gündelik hayatı, alışkanlıkları değiştirmiş ve sanat alanına da yeni bir açılım getirmiştir. Yeni medya sanatı olarak glitch, yeni medya nesnesini sıradan formundan ve söylevinden sıyıran ve makine insan iletişimi sonucu ortaya çıkan bir türdür. Daha önce bu konuyla ilgili bir çalışma yapılmamış olması nedeniyle, öncelikle yeni medyanın, yeni medya sanatının, glitchin ne olduğu, türleri ve çeşitli eleştirileri ele alınmıştır. Ardından glitchin görsel iletişim üzerine etkisini değerlendirebilmek adına üç aşamada çalışma yürütülmüştür. Birinci aşamada alan uzmanları tarafından belirlenen ölçütleri karşılayan ve glitch konusunda uzman olan tasarımcılardan açık uçlu görüşme formu ile görüşlerini ifade etmeleri istenmiştir; ikinci aşamada ise yine aynı tasarımcı grubunun gönüllü katılımı ile glitchleme temalı bir uygulama gerçekleştirilmiştir. Bu süreçte katılımcı glitchleri doküman yolu ile elde edilen verileri oluşturmuştur. Elde edilen bu veriler doküman analizi ile yorumlanmıştır. Ayrıca araştırma kapsamında glitchleme yolu ile üretilen tasarımlar, belirli bir süreç içinde toplanmış, tasarımlara ilişkin katılımcılar ile derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiş ve katılımcıların glitch ve görsel iletişim ile ilgili görüşleri alınmıştır. Araştırmanın üçüncü aşamasında ortaya çıkan glitchler görsel iletişim tasarımı alanındaki uzmanlar tarafından görsel iletişim dili bağlamında değerlendirilmiş ve değerlendirme süreci araştırmacı tarafından yorumlanmıştır. Çalışma sonucuna göre yeni medya sanatı olarak glitch görsel iletişim diline etki etmiş ve var olan görsel iletişimi dönüştürmüştür.

Anahtar Kelimeler: Yeni medya, Yeni medya sanatı, Glitch, Görsel iletişim

ABSTRACT

GLITCH AS NEW MEDIA ART AND ITS REFLECTION ON VISUAL COMMUNICATION

Selime GÖÇ

Department of Communication Design and Management

Anadolu University, Graduate School of Social Sciences, April 2017

Supervisor: Assosiate Professor, Suzan Duygu BEDİR ERİSTİ

The aim of this study is to investigate glitch as new media art and its reflection on visual communication. New media covers the full range of tools that have been renewed, changed and diversified every day, reaching out to and affecting individuals and the masses in the field of communication. New media has also brought a new perspective to the field of art. Glitch as new media art is a kind of human machine communication outcome and shifts the object of new media from its ordinary form and discourse, towards the ruins of meaning destroyed. Since there has been no research on this subject, the focus has been mostly on new media and the new media art especially glitch, its types and some criticisms about it. In order to investigate the effect of glitch on visual communication, data were collected in three stages. In the first phase, designers who meet the criteria set by field experts and are expert on glitch, are requested to express their views with a semi-structured open-ended interview form; in the second phase, the same designer group voluntarily participated in glitch implementation. The glitch results and the interviews were interpreted by document analysis. The results of the designers were gathered in a certain period of time, and the designers were interviewed in-depth and were asked to interpret the glitch results in means of glitch and visual communication. In the third phase of the research, the glitch results were evaluated by the experts in the field of visual communication design in means of visual communication language, focus group discussions were held with field experts and the researcher interpreted the evaluation process. As a result of the study, glitch as new media art has and impact on visual communication and changed some traditional concepts.

Keywords: New media, New media art, Glitch, Visual communication

TEŞEKKÜR

Bu çalışma süresince benimle bu süreci deneyimleyen, gözleyen, fikirlerini, yorumlarını sakınmayan, bilgi ve deneyimleriyle bana yeni bakış açıları kazandıran herkesi tek tek anmam neredeyse olanaksız. Bu yüzden öncelikle bana katkısı olan herkese, tüm arkadaşlarıma şükranlarımı sunarım. Araştırmanın gerçekleştirilmesinde katkısı olan, yol gösterip destekleyen ve inancımı korumamı sağlayan tez danışmanım Doç.Dr.Suzan Duygu Bedir ERİŞTİ'ye sabrı ve gösterdiği özen için teşekkürlerimi sunarım. Onun bu çalışmaya olan inancı beni en zor zamanlarda motive etti. Yüksek lisans eğitimim süresince, her zaman ve her durumda yanımda duran, hiçbir alanda bilgi ve deneyimini benden esirgemeyen, çalışma disiplini, titizliği ve diğer pek çok açıdan örnek aldığım çok değerli Uzman Nebiye ÖZAYDEMİR'e en içten teşekkürlerimi sunarım. Araştırmanın uygulama sürecinde yanımda olan, yardımlarını hiçbir zaman esirgemeyen ve her zaman bir telefon uzağımda olan Tülin DALKIRANOĞLU'na teşekkür ediyorum. Ayrıca bu araştırma süresince benimle her daim deneyimlerini ve fikirlerini paylaşan Yard. Doç. Dr. Berrin ÖZKANAL'a teşekkürlerimi iletiyorum. Ayrıca sevgili jüri üyelerim Doç. Dr. Funda ERZURUM'a ve Yrd. Doç. Dr. İpek TORUN'a değerli katkıları nedeniyle teşekkür ediyorum.

Yüksek lisans öğrenimim boyunca karamsarlığa düştüğüm her anda yanımda olan değerli Zeynep HASIRCIKLI'ya; hem yüksek lisans öğrenimim öncesinde hem de süresince her zaman yanımda olan, tüm iniş çıkışlarda destek çıkan ve emeklerinin karşılığını hiçbir zaman veremeyeceğim Samed Arda SELİM'e teşekkür ediyorum.

Tüm yaşamım boyunca beni hiçbir zaman yalnız bırakmayan, bana inanan ve tüm zorluklara rağmen arkamda duran sevgili babam Mehmet GÖÇ'e, sevgili annem Aynur GÖÇ'e ve kardeşim Samet GÖÇ'e en içten teşekkürlerimi ve minnettarlığımı sunuyor; bu çalışmanın onlar olmaksızın mümkün olmayacağını belirtmek istiyorum.

09/05/2017

ETİK VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalardan bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilemeyen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmamın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan "bilimsel intihal tespit programı"yla tarandığını ve hiçbir şekilde "intihal içermediğini" beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

Selime GÖÇ



İÇİNDEKİLER **Sayfa**

BAŞLIK SAYFASI……..ii

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....iii

ÖZET iv

ABSTRACT.....v

TEŞEKKÜR vi

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.……vii

TABLOLAR LİSTESİ viii

ŞEKİLLER LİSTESİ xi

RESİMLER LİSTESİ.....xii

SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ.....viii

1. GİRİŞ 1

1.1. Problem.....2

1.2. Amaç 3

1.3. Önem.....3

1.4. Varsayımlar.....4

1.5. Sınırlılıklar 4

2. ALANYAZIN 5

2.1. Bilgi Toplumu.....5

2.2. Yeni Medya.....11

2.2.1. Yeni medyanın özellikleri 15

2.3. Yeni Medya Sanatı.....20

2.3.1. Yeni medya sanatının kökeni 27

2.3.2. Türkiye yeni medya sanatına tarihsel bakış 30

2.3.3. Yeni medya sanatı ve estetik.....32

2.4. Görsel İletişim 33

2.5. Yeni Medya Sanatı Olarak Glitch.....35

2.5.1. Glitchin hata, gürültü ve kaza ile ilişkisi 37

2.5.2. Glitch sanatının kökeni 42

2.5.3. Glitch estetiği 44

2.5.4. Glitch ve kültür endüstrisi.....47

2.5.5. Glitch türleri 49

2.6. Glitch ve Görsel İletişim 62
2.6.1. Glitch ve teknoloji 68
3. YÖNTEM 69
3.1. Araştırma Modeli 69
3.2. Evren ve Örneklem 70
3.3. Verilerin Toplanması 71
3.4. Verilerin Çözümlenmesi 72
4. BULGULAR VE YORUMLAR 73
4.1. *"Glitchin Anlamı"* Ana Temasına İlişkin Görüşlere Dayalı Bulgular 74
4. 2. *"Glitch Yöntemleri"* Ana Temasına İlişkin Görüşler 81
4. 3. "*Glitchleme Araçları"* Ana Temasına İlişkin Görüşler 85
4.4. *"Görsel İletişim ve Glitch İlişkisi"* Ana Temasına İlişkin Görüşler 88
4. 5. *"Glitchin Görsel Algıya Etkisi"* Ana Temasına İlişkin Görüşler 91
4. 6. *"Glitch Estetiği"* Ana Temasına İlişkin Görüşler 93
4. 7. *"Glitchin Görsel Mesaj İçeriği"* Ana Temasına İlişkin Görüşler 96
4. 9. *"Glitchin Amacı"* Ana Temasına İlişkin Görüşler 103
4. 10. Katılımcıların Glitchleme Çalışmalarına İlişkin Görüşlerine Dayalı Bulgular .. 108
4. 11. Katılımcıların Glitch Çalışmalarının Alan Uzmanlarının Görüşlerine Dayalı Olarak Değerlendirilmesine İlişkin Bulgular 128
5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER 134
5.1. Sonuç ve Tartışma 134
5.1.1. Sonuç 134
5.1.2. Öneriler 141
5.1.3. Uygulamaya yönelik öneriler 141
5.1.4. Araştırmaya yönelik öneriler 141
KAYNAKÇA
EKLER
ÖZGEÇMİŞ

TABLOLAR LİSTESİ

Sayfa

Tablo 1. Moradi, Menkman ve Sotiraki Glitch Türleri 50
Tablo 2. Saf Glitch ve Glitch-Benzeri 51
Tablo 3. Katılımcı Bilgileri 71
Tablo 4. "Glitchin Anlamı" Ana Teması ve Alt Temalar 76
Tablo 5. "Glitch Yöntemleri" Ana Teması ve Alt Temalar 82
Tablo 6. "Glitchleme Araçları" Ana Teması ve Alt Temalar 86
Tablo 7. "Görsel İletişim ve Glitch İlişkisi" Ana Teması ve Alt Temalar 89
Tablo 8. "Glitchin Görsel Algıya Etkisi" Ana Teması ve Alt Temalar 92
Tablo 9. "Glitch Estetiği" Ana Teması ve Alt Temalar 94
Tablo 10. "Glitchin Görsel Mesaj İçeriği" Ana Teması ve Alt Temalar 98
Tablo 11. "Glitch Söylemi" Ana Teması ve Alt Temaları 103
Tablo 12. "Glitchin Amacı" Ana Teması ve Alt Temaları 105
Tablo 13. Araştırmaya Katılan Tasarımcılar ve Çalışmalarına İlişkin Bilgiler 109
Tablo 14. Alan Uzmanlarının Görüşlerine Dayalı Olarak Katılımcı Tasarımcıların Glitcheleme Çalışmalarının Değerlendirilmesi 129

ŞEKİLLER LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1. Shannon ve Weaver'in 'Matematiksel Modeli' 66
Şekil 2. Glitche İlişkin Algılara Dayalı Temalar 73
Şekil 3. Yeni Medya Sanatı Olarak Glitchin Görsel İletişim Diline İlişkin Temalar 74
Şekil 4. Glitchin Anlamı Temasına İlişkin Alt Temalar 75
Şekil 5. Katılımcıların Kullandıkları Glitch Yöntemleri 81
Şekil 6. Katılımcıların Kullandıkları Glitch Teknikleri/Programları 85
Şekil 7. Katılımcıların "Görsel İletişim ve Glitch İlişkisi"ne İlişkin Görüşleri 88
Şekil 8. "Glitchin Görsel Algıya Etkisi" Üzerine Katılımcı Görüşleri 91
Şekil 9. "Glitch Estetiği" ne İlişkin Katılımcı Görüşleri 94
Şekil 10. "Glitchin Görsel Mesaj İçeriği"ne İlişkin Katılımcı Görüşleri 97
Şekil 11. Katılımcıların "Glitch Söylemi" Ana Teması ve Alt Temalarına Dayalı Görüşleri 102
Şekil 12. Katılımcıların "Glitchin Amacı"na İlişkin Görüşleri 104
Şekil 13. Alan Uzmanlarının Gerçekleştirilen Glitchlemelere İlişkin Görüşleri Çerçevesindeki Temalar 128

GÖRSELLER LİSTESİ

Sayfa

Görsel 1. Wilfred, Lumia, New York, 1922, The Creators Project Websitesi..... 24
Görsel 2. Elektronik Superotoyol, Smithsonian American Art Museum..... 25
Görsel 3. Stelarc'ın Üçüncü Kulağı, Boğaziçi'nde Çağdaş Sanat Röportaj Dizisi..... 26
Görsel 4. Stelarc, Exoskeleton, stelarc.org 27
Görsel 5. Nil Yalter, Harem, nilyalter.com..... 30
Görsel 6. Ozan Türkkan, Fractal Memory, 2016. Contemporary Istanbul 2016 31
Görsel 7. Noisefields by Steina and Woody Vasulka, Electronic Arts Intermix 40
Görsel 8. Saf Glitch Örneği..... 52
Görsel 9. Kafka Kaynak: Google Görseller 54
Görsel 10. Glitchlenmiş Kafka..... 55
Görsel 11. Twitter Glitch Kaynak: What's New On Net..... 60
Görsel 12. Facebook Glitch Kaynak: Facebook 60
Görsel 13. Adriel'in Glitch Çalışması, ABD (29 yaş) 111
Görsel 14. Andel'in Glitch Çalışması, İrlanda (37 yaş)..... 112
Görsel 15. Can'ın Glitch Çalışması, Türkiye (27 yaş)..... 113
Görsel 16. Diana'nın Glitch Çalışması, Hırvatistan (30 yaş)..... 114
Görsel 17. Drina'nın Glitch Çalışması, Sırbistan (30 yaş)..... 115
Görsel 18. Endre'nin Glitch Çalışması, ABD (25 yaş)..... 116
Görsel 19. Florence'in Glitch Çalışması, İrlanda (21 yaş)..... 117
Görsel 20. Gideon'un Glitch Çalışması, Macaristan (31 yaş) 118
Görsel 21. Harvey'nin Glitch Çalışması, Belçika (23 yaş)..... 119
Görsel 22. Hector'un Glitch Çalışması, Almanya (38 yaş) 120
Görsel 23. Jake'in Glitch Çalışması, ABD (30 yaş) 121
Görsel 24. Jakub'un Glitch Çalışması, İrlanda (21 yaş) 122
Görsel 25. Kassim'in Glitch Çalışması, Fransa (23 yaş) 123
Görsel 26. Mario'nun Glitch Çalışması, Brezilya (46 yaş)..... 124
Görsel 27. Tegwan'ın Glitch Çalışması, Belçika (39 yaş)..... 124
Görsel 28. Tomi'nin Glitch Çalışması, Polonya (40 yaş) 125
Görsel 29. Utku'nun Glitch Çalışması, Türkiye (36 yaş) 126
Görsel 30. Vasil'in Glitch Çalışması, Hırvatistan (31 yaş)..... 127

SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ

TDK : Türk Dil Kurumu

BIAK: Bilişim ve İnternet Araştırma Komisyonu

Circuitbending: Verileri eğip bükmeyi, şekilden şekilde sokmayı ifade eden yöntemdir.

Databending: Veri kümesini çeşitli programlarla değiştirerek aynı formatta kaydetme yöntemidir.

Datamoshing: Video görüntülerinde sıkıştırma ve çözme algoritmaları üzerinde değişiklik yapma yöntemidir.

JPEG: Joint Photographic Experts Group (Birleşik Fotoğraf Uzmanları Grubu) tarafından standartlaştırılmış sayısal görüntü kodlama biçimidir.

PNG: Taşınabilir Ağ Grafiği anlamına gelen Portable Network Graphics kısaltmasıdır. Görüntü sıkıştırma biçimlerinden biridir.

Processing: Programlamaya yeni başlamış kişilerin kullanabileceği programlama öğreten bir ortamdır.

GIMP: GNU Resim İşleme Programı, GNU Tasarısı dahilinde geliştirilen piksel tabanlı özgür ve ücretsiz bir görüntü işleme yazılımı.

WebP: Google tarafından geliştirilen ve JPEG benzeri kayıplı sıkıştırma tipindeki görsel dosya formatıdır.

Audacity: Birçok bilgisayar platformunda çalışabilen özgür ve ücretsiz bir sayısal ses düzenleme ve ses kaydetme yazılımıdır.

C4D: Cinema 4D – 3 boyutlu modelleme ve animasyon programıdır.

Piksel-Vektörel grafik: Vektör grafikler, çözünürlükten bağımsız, her bir nesnenin matematiksel ifadelerle oluşturulduğu, detay kaybetmeden herhangi bir boyuta yeniden ölçeklendirilebilen grafik türüdür. Jpeg, bmp, png gibi formatlardaki bitmap tabanlı resimleri piksel tabanlı programlarla oluşturulmaktadır.

Imagemagick: İmgelerle çalışabilmek için grafik araçlarının bir araya getirilmiş halidir. Göster, dışarıdan dahil et, canlandırma, monte et, dönüştür, tanımla, karıştır araçlarından oluşmaktadır.

CorelDraw: Corel Cooperation tarafından üretilen, vektörel tabanlı bir grafik tasarım programıdır; tasarımcıların, grafikerlerin ve profesyonel sanatçıların çalışmaları için tasarlanmıştır.

Avid: Bir kurgu yazılımıdır. İki farklı yazılımı vardır: Media Composer ve Avid Express.

Premiere: Adobe Premiere 2003 yılında ortaya çıkan video düzenleme, montajlama yazılımıdır.

After Effects: Adobe Systems tarafından geliştirilmiş olan, hareketli grafikler ve görsel efektler oluşturmaya olanak veren bir yazılımdır.

ASDFLive: Github üzerinde Atagen kullanıcısı tarafından geliştirilmiş olan bir Processing kodudur.

Hex editör: Windows İşletim Sistemi için geliştirilen, bilgisayarın bir işlevi yerine getirmek için adım adım izlediği talimatları içeren bir dosya türüdür.

Ffmpeg: İnternet üzerinde başlatılan açık kaynaklı bir projedir ve video, resim düzenleme ve işleme aracıdır. Hex editör gibi exe dosyası olarak çalışır.

Blender: Özgür bir üç boyutlu modelleme ve canlandırma uygulamasıdır.

GenerateMe: Araştırma katılımcılarından birinin Github üzerinde oluşturduğu Processing aracılığıyla çalışabilen kod yazılımıdır.

Imagelens: Araştırma katılımcılarından birinin Github üzerinde oluşturduğu GenerateMe yazılımındaki bir yöntemdir.

1. Giriş

Bilgi insanoğlu ile birlikte var olmuştur. Latince ‘informatio’ kökünden gelmekte, şekillendirme, biçim verme, bilgi veya haber verme olarak tanımlanmaktadır. En yaygın anlamı ise enformasyon veya haber verme şeklindedir (Balay, 2004, s. 66). Bugün pek çok kuramcı tarafından tercih edilen Bilgi Toplumu kavramı ise her türlü bilginin yeni iletişim teknolojileri aracılığıyla, kişilerin bu teknolojilere ulaşabildiği ve bunları kullanma olanaklarının sağlandığı toplum şeklinde tanımlanabilir (Gürol, 1995, s. 229). Çağı tanımlamak için kullanılan pek çok kavramın ortak noktası değişimdir. Yaşanan toplumsal gelişmeler sonucunda yeni bir çağa girildiği düşünülmekte ve buradan hareketle yeni kavramsallaştırmalara gidilmiştir.

Yeni medya pek çok çalışmaya konu olmuş ve çeşitli kavramlar çerçevesinde tanımlanmıştır. Her geçen gün hızlanan ve değişen teknolojiler tek ve kesin bir tanım yapmayı zorlaştırmaktadır. Yine de üzerinde hemfikir olunan tanımlar söz konusudur.

Hızla değişen ve gelişen teknolojinin günlük hayatın her alanına dokunduğu ve sihirli bir değnek misali dokunduğu alanı değiştirdiği söylenebilir. Tüm disiplinler kendi alanlarında değişimler üzerine çalışmalar yaparken, sanat da bu toplumsal değişimlerden etkilenen bir alan olmuştur. Bu alan Yeni medya sanatı, dijital sanat, bilgisayar sanatı ya da İnternet sanatı gibi çeşitli kavramlarla çerçevelendirilmeye çalışılmaktadır. Bu kavramlar arasında bazı farklılıklar olmakla birlikte ortak noktalar da bulunmaktadır. Bu çalışmada bu noktalara değinilecektir. Ancak yeni medya sanatı başlığı altında toplanan çeşitli sanatsal üretimlerin arasından seçilen glitch bu çalışma için önem arz etmektedir.

İletişim çalışmalarında da teknolojinin etkisi yadsınamaz. İletişim bir disiplin olarak diğer disiplinlerden keskin bir şekilde ayrılamayacağı gibi teknolojik gelişmelerden de kendini uzak tutamaz. Bu açıdan iletişim, teknoloji ve sanat etkileşiminin de çeşitli değişim ve dönüşüm yaşadığı söylenebilir. Özellikle görsel iletişimde yeni iletişim teknolojilerinin fark yarattığı düşünülmektedir. Bu açıdan yeni medya sanatı olarak glitch ve görsel iletişim yansıması bu çalışmanın konusudur.

Çalışmanın bu bölümünde araştırma problemi, amaç, önem, varsayımlar ve çalışmaya özgü sınırlılıklara alt başlıklar halinde yer verilecektir.

1.1. Problem

Son yıllarda pek çok disiplinin çalışma konularının arasında yer alan yeni medyanın özellikle sosyal bilimlerde başı çektiği söylenebilir. Tarihsel olarak teknolojinin, iletişim teknolojilerinin ve yeni medyanın iç içe geçerek hızla gelişmesi söz konusudur. Bu gelişim küresel ölçek bağlamında da gözlemlenebilir. Yeni medyanın hızlı gelişiminin bireylere, toplumlara ve bu bağlamda farklı disiplinlere etki ettiği ve dönüştürdüğü ileri sürülebilir. Sanat da yeni medya ile etkileşimi sonucu kimi değişim ve dönüşümler içerisine girmiştir. Çünkü sanat, özellikle kullanılan malzemeler ve ortam açısından yeni medya olanakları ile çeşitlenmekte ve kendisine yeni ifade ortamı bulmaktadır. Bu ifade ortamı çerçevesinde sanat yeni medya sanatı tanımlaması ile yeni açılımlar yakalamaktadır. Yeni medya sanatı kavramının temel olarak hızla gelişen teknolojinin ve teknolojik olanakların ifade aracı olarak kullanılmasının sonucu ortaya çıktığı savunulabilir. Teknolojik gelişimlerin ve etkilerin toplumsal bakış açısı ile ele alındığında, yeni medya sanatının da bireysel ve toplumsal gelişmelere dayalı yansımaların bir sonucu olduğu gözden kaçırılmamalıdır.

Yeni medya kavramsal olarak yeni iletişim teknolojileri, yeni medya teknolojileri gibi çeşitli kavramlarla anılan (Bilişim ve İnternet Araştırma Komisyonu 'BIAK' Raporu, 2012, s. 925), teknolojinin hızlı gelişimi sebebiyle aynı hızla günlük yaşama nüfuz eden ve onu değiştiren tüm dijital teknolojiler şeklinde tanımlanabilir (Binark, 2007, s. 21).

Yeni medya sanatının da kısaca yeni medya teknolojilerinin işe koşulduğu, bunların sunduğu tüm fırsatları değerlendiren ve sanat alanında nasıl faydalanılabileceği sorusuna odaklanan bir alan olduğu söylenebilir (Alioğlu, 2011, s. 65). Yeni medya sanatı kategorileri oldukça çeşitli olabilirken, bu çalışmada özellikle ele alınacak olan bir dijital medya sanatı olarak glitch sanat uygulamalarıdır. Glitchin sanat alanındaki kavramlarının oldukça çeşitli olduğu gözlenebilir; ancak herhangi bir nesnenin formunun ve söylevinin dışına çıkmasına sebep olan, makine-insan iletişimine işaret eden (Menkman, 2010, s. 341); daha çok bilgisayar yazılımı ve donanımındaki hatalarla, bilgisayar çöküşleri ile anılan (Sangild, 2004, s. 9); bozulmalarla, kesilmelerle estetik bir sonuç ortaya konması ile ilgilidir.

Yeni medya sanatı olarak glitchin her nesnenin biçimini ve söylevini sınırlarının dışına taşıması görsel iletişim alanı için de geçerli olmuştur. Bu çalışma

kapsamında yeni medya sanatı olarak glitchin görsel iletişime yansımaları ele alınmıştır. Glitchin ne olduğu, kimler tarafından üretildiği, sanatsal anlamda nasıl kullanıldığı ve görsel iletişime nasıl bir yansıması olduğu bu çalışmanın problemini oluşturmaktadır.

1.2. Amaç

Bu çalışmanın genel amacı; yeni medya sanatı olarak glitchin görsel iletişim süreci bağlamındaki yansımalarını ortaya koymaktır. Bu genel amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1. Glitch sanatının aktif katılımcısı olan tasarımcıların glitch kavramına, glitchleme yöntemlerine ve glitchleme araçlarına ilişkin algıları nedir?
2. Glitch sanatının aktif katılımcısı olan tasarımcıların yeni medya sanatı olarak glitchin görsel iletişim diline ilişkin algıları nedir?
3. Glitch sanatının aktif katılımcısı olan tasarımcılar glitch algılarını tasarımlarında nasıl yorumlamaktadır?
4. Glitch sanatının aktif katılımcısı olan tasarımcıların glitchleme çalışmaların görsel iletişim diline ilişkin alan uzmanlarının görüşleri nelerdir?

1.3. Önem

Bu çalışma yeni medya sanatı ve özellikle yeni medya sanatı olarak glitchin görsel iletişime nasıl yansıdığı üzerinde durmayı hedeflemektedir. Bu bağlamda alanyazın incelendiğinde özellikle yeni medya sanatı alanında yapılan çalışmaların daha çok yeni medya teknolojileri odaklı olduğu görülmektedir. Teknolojiyi eleştirel bir bakış açısı ile sorgulayan, analiz eden ve yeniden yorumlayan yeni medya sanat uygulamaları bağlamındaki araştırmalar oldukça azdır. Günümüzde yeni medya teknolojilerinin toplumsal yaşamın merkezinde olduğu düşünüldüğünde, bu ortamı sorgulayan ve bu bağlamdaki görsel iletişim dili kurgusunu inceleyen araştırmalara gereksinim duyulmaktadır. Yeni medya sanatı olarak glitch sanat odaklı sorgulamayı temel alan araştırmaların varlığı da bu bağlamda önem taşımaktadır. Bu nedenle yeni medyanın görsel iletişim kurgusunu yeni medya sanatı çerçevesinde eleştirel bir bakış açısı ile sorgulayan bu araştırmanın içerdiği bağlamlar çerçevesinde bundan sonra yapılacak akademik çalışmalara yol gösterici olacağı düşünülmektedir.

Çalışma, yeni medya, yeni medya sanatı ve görsel iletişim ile ilgili var olan literatüre katkı sağlaması bağlamında da önemli görülmektedir. Bu nedenle çalışma;

- Yeni medya odaklı iletişim ve görsel iletişim konularında çalışan akademisyenler ve iletişim fakülteleri öğrencileri,
- Sanat ve yeni medya sanatları konularında çalışan akademisyen ve güzel sanatlar fakülteleri öğrencileri,
- Yeni medya üzerinde çalışan araştırmacılar ve sanatçılar,
- Yeni medya sanatı üzerinde çalışan araştırmacılar ve sanatçılar,
- Görsel iletişim üzerine çalışan araştırmacılar ve sanatçılar açısından önemli görülmektedir.

1.4. Varsayımlar

Aşağıda sıralanan önermeler çalışmanın varsayımları olarak kabul edilmektedir:

Varsayım 1: Yeni medya teknolojilerinin bireyleri ve toplumları değiştirdiği varsayılmaktadır.

Varsayım 2: Yeni medya teknolojilerinin sanatsal alanı ve üretimi değiştirdiği varsayılmaktadır.

Varsayım 3: Yeni medya sanatının sanat eğitimi almamış kişilere de sanatsal üretim fırsatı tanıdığı varsayılmaktadır.

Varsayım 4: Yeni medya sanatının yeni sanat kavramları ve alanları ortaya çıkardığı varsayılmaktadır.

Varsayım 5: Yeni medya sanatı olarak glitchin var olan estetik algıyı değiştirdiği varsayılmaktadır.

Varsayım 6: Yeni medya sanatı olarak glitchin görsel iletişimde değişiklikler yarattığı varsayılmaktadır.

Varsayım 7: Araştırma kapsamında geliştirilen veri toplama araçları çerçevesinde belirlenen sorulara verilen yanıtların doğru, içten ve samimi olduğu varsayılmaktadır.

1.5. Sınırlılıklar

Bu çalışma, yeni medya sanatı olarak glitchin görsel iletişime yansımasını ortaya koymak adına örneklem ekseninde ele alınan glitchi bilen, glitchleyen (glitch sanat

uygulamasını bir yöntem olarak kullanarak sanatsal ürün ortaya koyan) ve Facebook kullanan 18 katılımcı ile sınırlı tutulmuştur. Buna ek olarak çalışma kapsamında yapılan araştırma yüksek lisans tezi çalışması olması sebebiyle yapıldığı zaman dilimiyle sınırlı tutulmuştur. Ayrıca bu çalışmanın diğer sınırlılıkları şu şekildedir:

- Çalışma, uygulamaya katılan tasarımcıların çalışmaları ile sınırlıdır.
- Çalışma, Facebook üzerindeki uygulamaya katılan 18 katılımcının, katılımcıların çalışmalarını değerlendiren 3 alan uzmanının ve sürece katılımcı gözlemci olarak aktif katılan araştırmacının görüşleri ile sınırlıdır.
- Çalışma, yeni medya sanatı olarak ele alınan glitch sanatı çerçevesinde gerçekleştirilen uygulamalar ile sınırlıdır.
- Çalışma sonucunda elde edilen veriler sadece uygulamanın gerçekleştirildiği zaman dilimi ile sınırlıdır.
- Çalışma, sosyal bilimler alanında yapılmış olması sebebiyle insana ait sınırlılıkları barındırmaktadır.

2. Alanyazın

Çalışmanın bu bölümünde öncelikle bilgi toplumu ele alınarak yeni medya ve özellikleri açıklanmıştır. Yeni medya sanatı ve bu sanatın kökenini oluşturan akımlardan söz edilmiş; yeni medya sanatının Türkiye'deki tarihsel gelişimi ve nihai durumu incelenmiştir. Ardından bu çalışmanın ana konusu olan yeni medya sanatı olarak glitch açıklanmış ve türleri tanımlanmıştır. Glitch estetiği, görsel iletişim ve teknoloji ile ilişkisi değerlendirilmiştir.

2.1. Bilgi Toplumu

Latince 'informatio' kökünden gelen bilgi, şekillendirme, biçim verme, bilgi veya haber verme olarak tanımlanmaktadır. En yaygın anlamı enformasyon veya haber verme şeklindedir (Balay, 2004, s. 66). Türk Dil Kurumu sözlüğünde bilginin tanımı 'insan aklının erebileceği olgu, gerçek ve ilkelerin bütünü, malumat' şeklinde verilmiştir (Türk Dil Kurumu [TDK], 2016). Enformatik, bilimsel, açık, zımni, teknolojik gibi kategorilere ayrılmaktadır. En sık karşılaşılan kategoriler bilimsel ve enformatik olandır. Burada enformatik bilgi kodlanabilir, saklanabilir ve aktarılabilir

olanken; bilimsel olan da aktarılabilen bilgilerin deneysel yollarla yöntemli ve kodlanabilir sunulmasıdır (Sümer, 2007, s.1). Bilginin tanımının da ortam, bağlam, edinim ve süreç çerçevesinde değişkenlik gösterdiği söylenebilir.

Bilgi toplumu ise her türlü bilginin yeni iletişim teknolojileri aracılığıyla, kişilerin bu teknolojilere ulaşabildiği ve bunları kullanma olanaklarının sağlandığı toplum şeklinde tanımlanabilir. Her çeşit bilginin, geniş ve zengin teknolojiler ile elde edilme olanağının olması, bilgi toplumunu meydana getirmeye yeterli değildir. Bu bilgilerin toplumu oluşturan bireylerin bilgi dağarcığından geçirilmesi, yorumlanması ve günlük yaşamın organik bir parçası haline getirilmesi gerekmektedir (Gürol, 1995, s. 229). Bilgi toplumu olarak tanımlanan toplumda bir bilgi patlaması yaşanmaktadır. Bu patlama bilgi otobanları yani hızlı bilgi ulaşım ağları ile olmaktadır (Selvi, 2012, s. 196). Bilgi bu otobanlar üzerinde hızla hareket etmektedir.

Sanayi çağından sonra enformasyon ve bilgi alanındaki gelişmeler nedeniyle; teknolojik devrim çağın yeniden tanımlanması ve 'bilgi çağı', 'enformasyon çağı', 'küreselleşme çağı', 'sanayi ötesi çağ' şeklinde farklı adlandırmalar yapılması söz konusudur. Bu farklı adlandırmalar arasından en çok 'bilgi çağı' ve aynı anlama gelmesi şartıyla 'bilgi toplumu' kabul görmüş ve yayılmıştır. Genel olarak tüm bu kavramların zaten bilginin egemen olduğu bilgi toplumu tanımlamak için tercih edilen kavramlar olduğu görülmektedir (Yılmaz, 2011, s. 147). Çağı tanımlamak için kullanılan pek çok kavramın ortak noktası değişimdir. Toplumsal gelişmeler yaşanmış ve yeni bir çağa girilmiştir bu yüzden yeni kavramsallaştırmalara gerek duyulmuştur.

Düşünürler toplumsal gelişmeleri çeşitli terimlerle sınıflandırmışlardır. Alvin Toffler (2008) bu düşünürlerden biridir ve toplum sınıflamalarında üç dalgadan söz etmiştir. Ona göre toplumsal gelişmeler dalgalar halinde gerçekleşmektedir. Bu dalgalar ve gelişim rastgele ve birbirlerinden bağımsız değillerdir. Birinci dalga yüz yüze iletişim ve tarım toplumuyla ilgilidir; ikinci dalga iletişim araçları ve sanayi toplumu; üçüncü dalga ise bilişim teknolojilerinin belirleyici olduğu bilgi toplumu ile ilgilidir. Tüm yapılar kümülatiftir ve biri olmadan diğerinin olması, bir dalga olmaksızın diğerinin yükselmesi olanaklı değildir (Toffler, 2008). Toplumsal gelişmelerin ardından bilgi toplumu ilk iki dalganın üstünde yükselmiştir.

'Bilgi Toplumu İçin Plan' (1980) kılavuzunda ilk defa *Johoka Shakai*'den yani Bilgi Toplumu'ndan söz edilmiştir. Bu plan Japon hükümeti komitesinin toplumsal planları için tasarlanmıştır. Yeni bir oluşum söz konusudur ve bu oluşum *computopia* kavramı

ile tanımlanmıştır (Masuda, 1980'den aktaran Mansel, 2009, s. 3) Kavramın bu şekilde belirlenmesinin sebebi yeni toplumun özelliklerinin ve onu şekillendiren etmenlerin henüz kesin ve net olmaması ancak bilgisayar kullanımının göze çarpacak derece fazla olmasıdır. Çok kesin ve net olmayan bu özellikler şu şekilde özetlenebilir:

- Bilgisayar teknolojisi ile toplumsal gelişme dinamiği ilişkilidir. En belirgin simge bilgisayar ağları ve onlarla kurulan alt yapılardır.
- Entellektüel sektörler ön plandadır.
- Gönüllü sivil-toplum sosyo-ekonomik sistemin temelidir.
- Sanayi toplumundan farklılıklar göstermektedir. Bu farkların başında toplumun çok merkezli olması vardır.
- Demokrasi siyasi katılımcı sistemini belirlemektedir. Dolayısıyla siyasal rejim bilgi demokrasidir.
- Sanayi toplumundan bir diğer farkı ise yüksek seviyede kitlesel bilgiler üreten bir toplumun söz konusu olmasıdır. Sanayi toplumu dayanıklı tüketim malları üreten ve tüketen bir toplumdur.
- Diğer bir fark ise, sanayi toplumunun tasviri temel değerlerin maddi ihtiyaç tatminine dayandığı bir toplum olarak yapılırken, artık bu değerler hedeflere ulaşmanın verdiği tatmin ile yer değiştirmiştir (Masuda, 1990, s. 37 aktaran Ünal, 2009, s. 134).

Bilgi Toplumu 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren sıkça duyulan ve üzerinde tartışılan bir terim olmuştur. Bu kavramı ilk kez ortaya atan ise Robert Lane'dir (Dura, 2002, s. 137). Sanayi toplumundan bilgi toplumuna geçiş aşaması olarak görülen bu toplumsal süreç, bilgi teknolojilerinin gelişmesinin sonucudur. Bilgi metalaşmış, geleneksel ağır sanayi ile bilgi teknolojisi yer değiştirmiştir. Bilgi toplumunu bu şekilde açıklayan düşünürlere göre bunun insanlığa siyasal, toplumsal ve ekonomik alanlarda çok önemli ve faydalı değişimlere sebep olması söz konusudur (Bell 1973; Masuda 1981; Toffler 1981 aktaran Çelik, 1998, s. 54). Lane Bilgi Toplumu'nu dört maddede tanımlamaya çalışmıştır. Öncelikle Bilgi Toplumu'ndaki kişiler insana, doğaya, topluma ilişkin çeşitli inanışların temellerini araştırır, gerçekliğe ve nesnel standartlara uyum sağlar, bunlardan belli çıkarımlarda bulunabilir, her türlü çalışmalarında açıklık ilkeleri doğrultusunda hareket eder. Yapılan çıkarımları hedefleri doğrultusunda araç edinen ve bilgiyi bu bağlamda toplayan, biriktiren, düzenleyen, organize eden ve

yorumlayan kişilerdir. Son olarak da bu bilgiyi kendilerini ve toplumu geliştirmek, dönüştürmek, değiştirmek amacıyla kullanmaları söz konusudur (Lane'den aktaran Dura, 2002, s. 137). Lane'nin tanımladığı Bilgi Toplumu bu şekildedir ve olumlu bir bakış sunduğu görülmektedir.

Ancak bazı düşünürler bilgi teknolojisinin toplumsal anlamda olumsuz etkileri olacağını ileri sürmüştür. Nükleer, kimyasal, genetik mühendisliği ile TV, elektronik ve bilgisayar teknolojileri faydalarının yanında bazı tehlikeler de barındırmaktadır (Glendinning 1996: 86-87 aktaran Çelik, 1998, s. 54). Çağdaş Alman sosyoloğu Ulrich Beck, modernleşme ile toplumların daha önce hiç karşılaşmadıkları sorunlarla karşılaştıklarını iddia etmiştir. Bu iddiayı 'Risk Toplumu' ve 'kendi üstünde düşünen modernleşme' ile kavramsallaştırmaya çalışmıştır. Risk toplumu bugünün toplumlarının içinde bulunduğu durumdur. Artık riskler ulusal değil; tüm ülkeler ve toplumlar eşit riskler ve tehlikelerle yüzleşmektedir. Örneğin ABD'de baş gösteren bir hastalık yalnızca o ülkeyi ilgilendirmemektedir. Rusya da eşit derecede hastalık riskini taşımaktadır. Bilgi teknolojileri ile risk toplumunun riskleri kuvvetlenmiştir. Nükleer silahlar, savaşlar, hastalıklar açısından bakıldığında bilgi teknolojileri riskleri de sınır tanımamaktadır. Toplumsal olarak kurtuluş yalnızca kendi üstüne düşünen modernleşme ile olanaklıdır (Beck, 2011, s. 22-33). Risk toplumunda modernleşme ile küreselleşme iç içedir. Toplumsal bir belirsizliğin olmasının nedeni de budur. Riskler tüm toplumları tehdit etmektedir ve bu yüzden risklerin neler olduğunu, nasıl üstesinden gelineceğini bilmek önemlidir (Giddens, 2004, s. 132-135). Düşünürler çağı tanımlarken bu çağın bazı özelliklerine öne çıkartmakta ve bazı özelliklerini göz ardı edebilmektedir. Küreselleşmeye odaklanan bir düşünürün riskleri de göz ardı etmemesi bu açıdan önemlidir.

Endüstri toplumu sonrasında teknoloji büyük bir hızla değişmiş ve toplumsal değişimlere de etki etmiştir. Teknolojik değişimler bir olgunun araştırılmasını, ortaya konmasını, çıktılarını ve bunların aktarımlarını da etkilemiş, dönüştürmüştür. Bilgiyi üreten ile bilgiyi alan arasındaki kanallar da çeşitlenmiş ve değişime uğramıştır. Yeni dilsel kodlar üretilmiştir ve çoğalan kanallar bilginin üretilen ve tüketilen bir metaya dönüşmesine sebep olmuştur (Lyotard, 2000, s. 16). Bugün değişen bazı yapılar kısaca bu şekilde sıralanabilir.

Teknoloji ile birbirine bağlanan evler, arabalar, şehirler ve ülkeler artık bir 'küresel köy' haline gelmiştir. Tüm evren artık sadece bir köyden ibarettir. Köydeki herkesin

birbirinden haberdar olması, eylemlerinden etkilenmesi söz konusudur (McLuhan, 2011). Teknoloji toplumda "bireylerin nasıl düşüneceğini, hissedeceğini, hareket edeceğini etkilemiş ve toplumu biçimlendirmiştir'' (Yengin, 2014, s. 36). Bu yüzden teknolojik araçlar sadece bir köy yaratmamış insan uzuvlarını ve duyularını da değiştirmiştir. İnsan bedeni de farklılaşmıştır çünkü artık insan bedeni ekstra özellikleri olan duyular ve uzuvlara sahiptir. Tüm bunlar dünyayı bir örümcek ağı gibi saran kablolu ve kablosuz ağlarla olanaklı olmuştur. Bu ağlarla bir noktadan diğerine geçiş inanılmaz kolay ve hızlı olmuştur (McLuhan, 1964). Toplumsal değişimlerin yanında bireylerin, bedenlerin değiştiği de görülmektedir.

Bilgi toplumunun ağlar üzerine kurulduğu iddia edilmiştir. Bilgi teknolojileri ile toplum hızla yeniden şekillenmiştir. Bu değişim öncelikle ekonomik alanda başlamış; toplumsal yapılanma köklü olmuş ve bu da yeniden yapılanmayı getirmiştir. Toplumsal değişimler gibi elbette iletişim de bu dinamizmden etkilenmiştir. Giderek daha evrensel ve sayısal bir dile sahip olmuştur. İnternet kullanıcıları kültürlerine ait simgeleri, sembolleri, sözcükleri, sesleri ve imgeleri hem üretmiş, hem dağıtmış ve küresele entegre etmiştir. Ağ Toplumu yeniden yapılanan kapitalist sistemle ilişkilidir ve 1970'lerde bilgi teknolojisi devrimi ile ona zemin hazırlayan toplumsal hareketlerin birleşimiyle olanaklı olmuştur. Bilgi teknolojisi olmaksızın Ağ Toplumu'ndan söz edilemeyeceği gibi ağ toplumunun varlıksal sebebi de bilgi teknolojisi değildir. Ağ Toplumu 1980'lerde başlayan ve hala devam eden bir süreçtir (Castells, 2000, s. 2-23). Bu süreç içerisinde yeniden şekillenen bireysel ve toplumsal iletişim teknoloji ile sıkı bir ilişki içerisindedir. Yeni iletişim şekilleri ile neticelenen bu ilişki ile bilginin hızlı üretimi, tüketimi, dağıtımı, paylaşımı, manipüle edilmesi, yeniden üretilmesi gibi değişiklikler görülmektedir. Bilgi toplumunda ve sihirli bir değnek gibi dokunup değiştirdiği her alanda öne çıkan en güçlü kavram bilgidir. Öyle ki, bilgiye ulaşmak bilginin kendisinden daha önemli olmuştur (Selvi, 2012, s. 210-211). Bilginin güç olduğu iddia edildiyse, bilgi sahibinin de güçlü olacağı söylenebilir.

Bilgi Toplumu 17. yüzyıla kadar temellendirilmektedir. Castells (2000) için bu devam eden bir süreçtir; bazı düşünürlere göre ise nihai durumdur ve adına 'Bilgi Toplumu' denmektedir. Bu toplumun temellerinde sayı tapıncı da vardır. Her şeyi rakamlaştırılabilir ve ölçülür kılan bu tapınç otomatikleşmeyi getirmiş; bu da gelinen nihai noktayı şekillendirmiştir. Tüm bunların izleri ise II. Dünya Savaşı'na dek sürülebilir. Savaş bilişim makinelerine yönelimi arttırmış ve düşmanın bir sonraki

hamlesini kestirmek, buna göre kararlar almak adına yeni makinelerin üretilmesine sebep olmuştur. Bu noktada Alan Turing örneği verilebilir. Turing 1939 senesinde Almanların Enigma deşifresini yapmak ve böylece düşmanın hareketlerini kestirerek strateji üretmek, önlem almak ve karşı atağa geçmek adına görevlendirilmiştir (Mattelart, 2004, s. 11- 41). Kimi düşünürlerin bilgi toplumunu devam eden bir yolculuk; kimilerininse varılan son durak olarak görmesi söz konusudur.

İletişim sürecinde iletiler kaynaktan alıcıya ulaşan kodlanmış verilerdir. Kodlama sözlü, yazılı, elektrik-elektronik, dijital olabilir. Her biri farklı araçlarla sağlanabilmekte ve bu araçlar yaşama yön vermektedir. İçinde bulunulan çağ da dijital olan ile ilgilidir (İspir vd., 2013, s. 13). Dijital olanın açısından, enformasyon sürecinin birler ve sıfırlar ile başladığı daha sonra bunların bir piramit oluşturduğu belirtilmiştir. Buna göre birler ve sıfırları ifade eden bitler ilk sırada, şekiller, yazılar, işaretleri ifade eden veri sonraki sırada, gerçekler ve etkiler şeklinde açıklanan bilgi ve onu takip eden derinlemesine deneyimi ifade eden bilgelik ile piramit tamamlanmaktadır (van Dijk, 2006, s. 202). Yeni medya dilinin dijital özellikleri bu şekildedir.

Bilgi toplumunun devam eden bir süreç olduğunu düşünen pek çok kuramcı vardır. Bunlardan bir diğeri de Anthony Giddens'tır. Ona göre bu toplum sadece radikalleşmiş modernitedir. Enformasyon ya da Bilgi Toplumu düşüncesini yadsımış; modern toplumların zaten en başından beri enformasyon toplumu olduğunu belirtmiştir (Giddens, 2010, s. 147, 176). Enformasyon toplumunun tarih boyunca var olduğu ve var olmaya devam ettiği, sadece onu işleme-saklama sistemlerinin, çoğaltılmasının, dağıtılmasının ve üretilip tüketilmesinin değiştiği de iddia edilmiştir (Headrick, 2002, s. 239). Bu noktada değişen pek çok şeyin göz ardı edildiği, diğer düşünürlerin gözden kaçırdığı noktalar üzerinden yorum geliştirildiği görülmektedir.

Bilgi ve Enformasyon toplumu kavramları bazen birbirinin yerine, bazen birbirini zıtlar şekilde kullanılmıştır. Ancak bilgi ve enformasyon birbirinden tamamen farklı kavramlardır (David ve Foray, 2001, s. 10). Bilgi okyanustur, geniş ve engindir; enformasyon, diğer yandan, yapılandırılmış ve formatlanmış 'malumat'tır. Enformasyon bilgiye dayanan bir işleme sokulmadığı takdirde edilgendir. Enformasyon bilgisayara kaydedilerek saklanabilir; ancak bilgi entelektüel, kültürel, fiziksel çabaların bir arada olduğu bir etkinliktir (Yamaç, 2009, s. 16). Bilgi ya da enformasyon toplumu kavramsallaştırmasının kelime anlamları açısından da farklıdır.

Nalçaoğlu'na göre (2007) enformasyon, kültürle ona olan etkisiyle ve imgelerin hakimiyeti ile ilgilidir. Bu yüzden enformasyonel imgelemin kültür içinde öne çıkmaktadır. Yani kültür enformasyona uyarlanmıştır. Masuda'nın sayı tapıncı açısından burada da kültürün sayısallaştırıldığı ve bu yüzden yüzeyselleşip ve daraldığı ileri sürülebilir. Kültür adeta bir bit pazarına dönmüştür (Nalçaoğlu, 2007, s. 57). Diğer yandan Chun (2006, s. 1-10) enformasyonun telekomünikasyon mühendisliği açısından anlam ve bilgi ile ilişkisi olmadığını söyler. O bir sistem içinde pek çok mesaj arasından seçim yapabilmekle ilgilidir. Bu özgürlüğü sunması onun en önemli özelliğidir. Enformasyon açısından hatasız iletişimin ağ kapasitesiyle olanaklı olabileceği açıktır.

Bacon'ın dediği gibi bilgi güçtür; hatta 'bilgi potansiyel bir güçtür' (Tonta, 1999, s. 372). Bilgi bu çağda bir meta ya da mal haline gelmiştir. Ancak öncelikle bilgi tüketilemez; kullanıldıktan sonra da varlığını sürdürendir. Tek bir kişi, bir ya da pek çok bilgiyi defalarca kez kullanabilir. İkinci olarak bilgi transfer edilebilendir; yani birindeki bilgiyi bir başkasına aktarıp bilgiyi yok etmek olanaksızdır. Asıl bilgi ya da orijinal bilgi olduğu yerde kalmaya devam edecektir. Üçüncü olarak bilgi bölünmez olandır ancak çoğalabilir. Son olarak da bilgi kümülatiftir. Bu sayede daha çok kullanılabilir. Teknoloji de bilgiye birikim, dağıtım, dolaşım ve geri besleme çeşitli özellikler bahşetmiştir (Green, 2010, s. 6). Bilgi teknoloji ile birlikte 'gerçek' mekanından kopmuş 'muhtemel' bir mekana, yani olay mekanından 'düşünce' mekanına geçiş yapmıştır. Artık bilgi 'sınırlı' bir alanda değil 'sınırsız' bir alanda yaşamaktadır (Alışır, 2011, s. 126-129). Bu sınırsız alanın da ağlarla kuşatıldığı söylenebilir.

2.2. Yeni Medya

Medya kelime olarak Latince kökenlidir ve İngilizcedeki 'medium' kelimesinin çoğuludur. Medya diğerleriyle yüz yüze ilişkiden ziyade dolaylı yoldan iletişim kurmak istendiğinde tercih edilendir. Kavramsal olarak tüm iletişim medyasını kapsamaktadır: televizyon, sinema, video, radyo, fotoğraf, reklam, gazete, dergiler ve diğerleri (Buckingham, 2003, s. 1). Mesaj ve bilgilerin saklanması, bunların uzaktan iletilmesi ve kültürel-siyasi pratiklerin güncelleştirilmesi gibi işlevleri kısmen ya da tamamen yapma olanağı veren tüm iletişim sistemleri anlaşılabilir (Barbier ve Lavenir, 2001, s. 7). Yazılı ve görsel yayınların artmasıyla birlikte Türkçeye de medya olarak geçmiştir. TDK'ya göre medya iletişim ortamı ve iletişim araçları anlamına gelmektedir. Medyanın bir

kontrol yapısı, olay ve duyguları değiştirmesi, konuları kutuplaştırması ve var olanı pekiştirmesi gibi ideolojik bir yanı da vardır. Bu sebeple denilebilir ki medya açısından öncelikle iki ayrım ele alınmıştır: 'toplum için yararlı olan' ile 'yararlı olmayan'. Medya iletilerinin, topluma yön vermesi ve toplumda ön şemalar oluşturması söz konusudur (Özerkan, 2012, s. 73). Medya kelimesi de tanım ve kullanım açısından değişime uğramıştır. Karaman ve Karataş'a göre (2009, s. 800) kişiler günlük yaşam içerisinde medyaya önemli bir yer ayırırlar. Ayrıca medyayı çeşitli nedenlerle kullanmaktadırlar. Birbirleriyle iletişim halinde olmayı istemeleri, gündemden haberdar olma isteği, birçok konu hakkında bilgi edinmeleri gibi işlevleri sebebiyle medyayı kullanabilmektedir. Bu açıdan medyadan aktarılan bilginin günlük yaşantının bir parçası olduğu söylenebilir.

Yeni medya kavramı ise medya kavramından farklıdır. Hemfikir olunan tek bir tanımı olmamasıyla birlikte, 20.yüzyılın sonlarında iletişim ve yayıncılık alanında gerçekleşen devrimsel ilerlemelerin bireylere ve kitlelere ulaşması ile her geçen gün yenilenen, değişen, çeşitlenen araçların tümünü kapsamaktadır. Oldukça geniş bir kavram olması sebebiyle, yeni medya, yeni iletişim teknolojileri, yeni medya teknolojileri gibi çeşitli kavramlarla anılmaktadır (Bilişim ve İnternet Araştırma Komisyon Raporu [BİAK], 2012, s. 925). Her geçen gün hemen her alan nüfuz eden, gündelik hayatı ve alışkanları radikal bir şekilde değiştiren, insan bedeninin bir uzantısı şekline gelen bilgisayarlar, internet, cep telefonları, oyun konsolları, ipod veya avuçiçi veri bankası kayıtlayıcıları ve iletişimcileri, yani tüm dijital teknolojiler şeklinde de tanımlanabilir (Binark, 2007, s. 21).

Yeni medya melez bir yapıya sahiptir. Bu yapının bir yanı bilgisayarlara özgü işlemlerden, diğer yanı ise iletişim araçlarına özgü işlemlere aittir. Bu açıdan eskinin yeniye uyarlanması olarak tanımlanması da söz konusudur (Törenli, 2005, s. 88). Ancak bu melez yapıyı anlayabilmek için öncelikle dijital ve analog olan arasında temel bir ayrım çizilmesi gerekmektedir (Gane ve Beer, 2008, s. 24). Yeni medyayı yalnızca İnternet, Web siteleri, çoklu bilgisayar ortamları, bilgisayar oyunları, CD-Rom ve DVD'ler şeklinde ele almak hata olacaktır. Ürünlerin sadece üretim yöntemi değil; dağıtım ve sunum şeklinin de temel alınması gerekmektedir ve bu bağlamda yeni medya olup olmadığı incelenmelidir (Manovich, 2001a, s. 16-17). Ancak bu şekilde dijital ve analog arasındaki ayrım kavranabilir. Sadece ürünler değil Manovich'in tabiriyle

(2001a, s. 19) kültürün tamamı da bilgisayar temelli üretim, dağıtım ve iletişim biçimleri şeklinde değişmiştir.

Neyin yeni medya olarak adlandırılıp adlandırılamayacağı her geçen gün eklenen yeni teknolojiler ile daha da zorlaşmaktadır (Bulunmaz, 2011, s. 25). Bu zorluğu gidermek adına bazı kriterler belirlemek önemlidir. Bilgisayar ve bilgisayar tabanlı tüm cihazlara aktarılabilen; yine onlar tarafından erişilebilir olan; numerik şeklinde tanımlanabilecek tüm içerikler; enformasyonun DNA'sı olan tüm elektronik bitlere ve bilgisayar kodlarına dönüştürülebilir olmaları; yeni tekil bir ortama – dijital ortama taşınmış olmaları gerektiği gibi temel kriterler ileri sürülmüştür (Negroponte, 1995, s. 15). Fotoğraf analog bir nesne iken, taranarak bilgisayar ortamına aktarılması onu artık dijital bir nesne haline getirecektir. Böylece yeni medya nesnesi olacaktır.

Yeni medya için sekiz öneri ileri sürülmüştür (Manovich, 2003). Bu öneriler açıklanırken öncelikle yeni medya ve siber kültürün birbirinden farklı olması üzerinde durulmuştur. Siber kültürün ilgisi yeni ağ teknolojilerle olanaklı olan yeni kültürel nesnelerin dışındadır. O, toplumsal olana ve ağ kurmaya odaklanmıştır. Diğer yandan yeni medya, kültürel olana ve bilişime odaklanmıştır. Ayrıca yeni medya bir bilgisayar teknolojisi olduğundan dağıtım kanalı olarak da işlev görmektedir. Üçüncü olarak da yeni medyanın dijital bir veri olma özelliği açısından yazılımlar tarafından kontrol edilebilmesi öne çıkmaktadır. Dördüncü noktaysa yeni medyanın var olan kültürel ve yazılım uzlaşımlarının karışımı olmasıdır. Bu karışım verinin temsili, erişimi ve manipüle edilmesi gibi var olan eski kültürel uzlaşımların yenisi ile uzlaşması sayesinde olanaklı olmuştur. Buradaki 'eski' kültür olarak adlandırılan insan deneyimi ve görsel gerçekliğine işaret eder; 'yeni' ise nümerik olana işaret etmektedir (Manovich, 2003, s. 16-25). Beşinci özellik televizyon, fotoğrafçılık, telefon, sinemanın da kendi dönemleri içerisinde yeni medya olması ancak hepsinin zaman içerisinde yeni medya olma özelliğini kaybetmiş olmaları ile ilgilidir (Wardrip-Fruin ve Montfort, 2003, s. 20). Geleneksel kitle iletişim araçlarının yeniye uyarlanması söz konusudur. Buna ek olarak da yeni ile geleneksel olan iletişim araçları iç içe geçmişlerdir (Törenli, 2005, s. 87). Altıncısı yeni medya, algoritmaların diğer teknolojiler tarafından ya da manuel olarak hızlı şekilde uygulanmasıdır. Modern bilgisayarlar, örneğin, programlanabilir makinelerdir ve bir tanesi ile çok fazla algoritma uygulanabilmektedir. Manuel burada insanoğlunun belli bazı teknolojileri kendine araç edinse dahi algoritmaların her zaman yine insanlar tarafından oluşturulması ile ilgilidir. Yedinci özellik, yeni medya modern

avangardı kodlamaktadır ve aslında meta-medya olması ile ilgilidir. Meta-medya kavramı ise postmodernizm ile ilgilidir. Yeni medya gerçekliği filtrelemektedir. Sanatçıların ilgisi dış dünyayı temsil etmek ve onu olabildiğince farklı açılardan görebilmek üzerineydi. Zaman içerisinde ise kültürel üretim ön plana çıkmıştır. Bu döneme kadarki tüm medya kayıtları, yazılım-temelli kültürel üretime ve sanatçı için birer ham malzemeye dönüşmüştür. Meta-medya ile yeni kavramlar, stiller ve deyişler üretmek yerine zaten var olanların üzerinde yeniden çalışmak olanaklı olmuştur. Sonuncusu yeni medya, modern programlama ile Post-II. Dünya Savaşı Sanatı fikirlerinin birbirine boğumlanmasıyla alakalıdır. Etkileşimli bilgisayar sanatı ile izleyicinin sürece aktif katılımı sağlanmıştır. Sanat eseri artık açık bir sistem olarak ortaya konulmaktadır (Manovich, 2003, s. 16-25; Jacucci vd., 2010, s. 4; Deliyannis ve Karydis, 2011). Tüm bu özelliklere bakıldığında yeni medyanın geleneksel olandan ayrıştırılabilmesinin daha kolay olacağı düşünülebilir.

Yeni medyanın 'yeni' olup olmadığı tartışılmaktadır. 'Eski'nin 'yeni'ye uyarlanması şeklindeki tanımlara bakıldığında yeni kavramı ile ilgili farklı fikirler ileri sürülmüştür (Chun, 2006, s. 3). Adorno'nun 'yeni' kavramına bakış açısı modern sanat kuramları ile ilgilidir. Burjuva toplumunda yani geleneksel olmayan toplumda estetik şüphelidir. Modernizm geleneği, sanatın kendisini olumsuzlamaktadır ve sanatın soyutluğu sanatın meta olmasına karşı çıkış niteliği taşımaktadır. Modernizmde 'yeni', o döneme kadarki hakim şeylerin eski kullanımlarından tamamen kopması ile ilgilidir. Meta toplumunda, üretilen malların alıcısı ürünlerin 'yeni' olmasıyla baştan çıkarılmaya çalışılmaktadır. Adorno'ya göre sanat da buna hizmet etmektedir. Söz konusu meta toplumu olduğundan yeni olarak sunulan şeyler sadece görüntülerden ibarettir. Oysa 'yeni' ile hedeflenen amaç daha önce olmayanı ortaya koymak ve şaşırtmaktır (Alioğlu, 2011, s. 92). Adorno'ya göre sanat da yeni bir kategori olarak nitelenebilir ancak meta toplumunda sadece bir suret olabilir. Bu suret meta toplumuna hakim olan şeylerin suretinden başka bir şey değildir. Diğer yandan Bürger her şeyin meta olduğu bir toplumda 'yeni' bir kategori olamayacağını; ancak yüzeysel bir görsellikten ibaret olduğunu iddia etmiştir (Bürger, 2003, s. 123-124). Virilio'nun (Lotringer ve Virilio, 2005, s. 12) belirttiği gibi 'tüketim ve sanatın birbirine geçtiği' söylenebilir. Sanat da bunun sonucunda sadece kavrama indirgenmiş; bir tek sanatçısı tarafından üretilen olma gerekliliğini geride bırakarak pek çok sanatçının emeği olan bir sektör olmuştur (Artun, 2014, s. 19).

İleri sürülen düşüncelere bakıldığında yeni medyanın eski olanı malzeme edinmesi ya da her medyanın kendi döneminde, ortaya çıktığı dönemde yeni olduğu ve zaman içerisinde bir başka teknoloji yüzünden yeni olma özelliğini yitirmesinin öne çıktığı görülmektedir. O halde yeni medyanın neden yeni olarak kavramsallaştırıldığını anlamak önemlidir. Bunun için de özelliklerinin bilinmesi gerekmektedir.

2.2.1. Yeni medyanın özellikleri

Yeni medyanın çeşitli özellikleri farklı düşünürler tarafından ileri sürülmüştür. Bazılarında ortak özellikler öne çıkarken; bazılarında farklılıklar da gözlemlenmektedir. Aslında yeni medya kavramı tanımlanırken özellikleri de bu tanımda yer almaktadır. Bu özellikler: İrtibat ya da nakil kanalları üzerinde yapılandırılmış olmak; yapay belleklere sahip olmak; yeniden üretilebilir ve çoğaltılabilir içerik şeklinde sıralanmaktadır (Törenli, 2005, s. 157).

Alanyazında ise en çok Manovich (2001a)'den ve onun ileri sürdüğü özelliklerden söz edilmektedir. Manovich (2001a) yeni medyanın beş temel ilkesinden söz etmiştir. Bu ilkeler:

- Sayısal temsil,
- Modülerlik,
- Otomasyon,
- Değişkenlik
- Kültürel kod olarak sıralanmaktadır.

Manovich (2001a) bu beş boyutu şu şekilde açıklamaktadır: *Sayısal temsil* ile tüm yeni medya nesnelerinin dijital bir koddan oluşması ile ilgilidir. Yani öncelikle her yeni medya nesnesi matematiksel olarak temsil edilebilir; ikincisi her yeni medya nesnesi manipülasyona açıktır. Dijital bir nesne herhangi bir algoritma ile müdahale edilebilirdir ve herhangi bir nesnedeki gürültü de giderilebilirdir; ya da aksine ona gürültü de eklenebilir.

Modülerlik ile yeni medyanın parçalı yapısına değinilmiştir. Yeni medya ortamlarındaki tüm nesneler bir bütün oluşturabilir, diğer yandan parçalı halde kendi özelliklerini de muhafaza edebilmektedir. Yani, farklı formlara bürünseler dahi yine kendi parçalı bağımsızlıklarını korumaktadırlar. Örneğin, bir Powerpoint sunumuna bir

ses dosyası ya da hareketli görüntü yüklenebilir, bu görüntü düzenlenebilir ancak bu eklenti yeni ortamında da kendi bağımsız varlığını devam ettirecektir. Kısaca her yeni medya nesnesi bağımsız parçalardan, o parçalar da daha küçük parçalardan oluşmaktadır.

Otomasyon ilkesi ile insan niyetliliği devre dışı olması belirtilmektedir. Otomasyon ile bir medya yaratılmakta, ona ulaşılmakta ve manipüle edilebilmektedir. Bu bağlamda Photoshop örnek verilebilir. Photoshop taranmış görsellerdeki hataları otomatik olarak düzeltebilir, gürültüyü azaltabilir, ışık tonlarını düzenleyebilir.

Değişkenlik ile bir medya nesnesinin çeşitli ve sonsuz versiyonlarda var olabilmesi ifade edilmiştir. Bu noktada dikkat edilmesi gereken Manovich'in (2001a) sözünü ettiği tüm bu yeni medya ilkelerinin birbirine bağlı olduğu, biri olmadan diğerinin de olamayacağıdır. Bu sebeple değişkenlik ilkesine konu olan medya nesnesinin daha önce belirtilen ilkelerden ayrı olmadığı unutulmamalıdır. Yeni medya nesnesinin sayısal kodlardan oluşması ve modüler bir yapıya sahip olması sayesinde çeşitli versiyonları olanaklıdır. Otomasyon ilkesine aksi olarak, bilgisayar tarafından otomatik oluşturulmasına ek olarak insaneli ve niyetliliği de söz konusudur. Bu ilke kendi içerisinde de ilkelere sahiptir. Veritabanları, belli bir dünya ve insan deneyiminden doğduğu için kültürel bir formdur. İçerikler ve arayüzler de birbirinden ayrıştırılamaz. Yani tek bir veriden pek çok arayüz geliştirebilir. Diğer yandan kullanıcı bilgisi bilgisayar tarafından medya kompozisyonu olarak kullanılabilmektedir. Buna en güzel örnek etkileşimli bilgisayar enstalasyonları olacaktır. Bilgisayar bir dansçının figürlerini sesler, görseller, şekiller ile sanatsal bir akış yaratmak adına kullanabilir. Ölçeklenebilirlik önem taşımaktadır. Bir görselin, metnin ya da herhangi bir yeni medya nesnesinin nicel ve sınırlı detaylardan oluştuğu iddia edilmiştir. Ölçeklenebilirlik bu açıdan en çok sanal bir kamera ile örneklendirilebilir: sanal bir kamera herhangi bir nesneye yakın olduğunda daha fazla detay alabilecektir, uzaklaştığındaysa detay azalacaktır.

Kültürel kod medyanın bilgisayarlaşmasının en önemli çıktısı olarak tanımlanmıştır. Temsil açısından insan kültürü ve bilgisayar kültürü bir bütünü oluşturmaktadır. İnsan kültürü tüm nesnelerle iletişime geçmektedir ve bu bütünün parçasıdır, diğer parça ise sayılarla temsil edilen ve bilgisayarlar tarafından okunabilir olan dosyalardır. Toparlamak gerekirse, yeni medya iki ayrı katmandan oluşmaktadır ve

bu ikisi birbiriyle etkileşim halindedir: birincisi kültürel katman diğeri ise bilgisayar katmanı. İnsan ve bilgisayar anlamları birleşmiştir (Manovich, 2001a, s. 27-45).

Manovich'in belirlediği özelliklere ek olarak yeni medyanın üç temel özelliği olduğu iddia edilmektedir. Bunlar: Etkileşim, kitlesizleşme ve eşzamansızlık (William, Rice ve Rogers, 1988'den aktaran Doğan, 2015, s. 473) olarak sıralanmaktadır. Etkileşim *"gerçek zamanda kullanıcının çevrimiçi iletişim ortamında, iletişimin biçim ve içeriğini değiştirme ve etkilemedeki katılımı"* (Steur, 1992, s. 73-93) ve *"iletişim ortamının değişken bir niteliği ve bir iletişim sürecinde herhangi bir üçüncü gönderimin ya da mesajın bir öncekileri etkileme kapasitesi"* (Timisi, 2003, s. 133) şeklinde tanımlanabilir. Ancak etkileşimin tanımı hem çeşitlenmiş, hem de değişime uğramıştır. Burada önemli olan yeni medya ve etkileşimdir. Bu açıdan etkileşim, medya içeriği ile kullanıcısını yakınlaştıran, medya kullanımını bireyselleştiren, kullanıcılara çoklu seçenekler sunan bir olgudur (İspir vd., 2013, s. 18). Yani yeni medya açısından etkileşim *"iletişim sürecine bu amaç için katılmış teknik düzenlemeler yardımıyla alıcının, verici olabilmesi veya kaynağın mesaj üzerindeki kontrolünü arttırabilmesi"* şeklinde tanımlanabilir (Geray, 2003, s. 18). Değişen etkileşim, *'en az iki nesne arasındaki etkileşim vasıtasıyla, nesnelerin birbirlerini davranışsal ya da biçimsel olarak değişikliğe uğratması'* olarak da tanımlanmıştır (Öğüt, 2015, s. 5).

Yeni medya ile 'kullanıcı' kavramı ortaya çıkmıştır. Bu da etkileşim açısından bir fark yaratmaktadır. Yeni medya sayesinde kullanıcılar artık pasif değildir; aktif bir role sahiptir. Geleneksel medyadaki pasif izleyici, okuyucu ya da dinleyici artık 'kullanıcı' olmuştur. Tek başına bir bilgisayar bile kullanıcıya etkileşimi sunarken, İnternet bağlantılı bilgisayarlar en yüksek etkileşimi sunmaktadır. Diğer yandan televizyon ise en düşük etkileşim sağlayan medya ortamıdır. Ancak burada geçen televizyon çağın teknolojisi sayesinde müthiş değişime uğramış televizyon değildir. İnternet'e bağlı ya da bilgisayar ortamından ulaşımı sağlanan televizyonun etkileşimi geleneksel televizyondan farklıdır (İspir vd., 2013, s. 18).

Rafaeli'nin Etkileşimli İletişim Modeli ile taraflar inşa ettikleri ortak bir deneyim alanı üzerinde veya zaten inşa etmiş oldukları bir alandaki bütün iletişim sürecine odaklanmaktadır. Bu noktada, önceden edinilmiş bilgilerin, deneyimlerin taraflar arası alınıp verilmesi söz konusudur (aktaran Öğüt, 2006, s. 3-4). Yeni medya üzerinde etkileşim farklı şekillerde gerçekleşebilmektedir. Bunlar: Birey-birey etkileşimi, birey-kitle etkileşimi, birey-teknoloji/içerik etkileşimi olarak adlandırılabilir.

Birey-birey etkileşiminde birbirinden zaman ve mekan olarak uzakta olan bireylerin iletişim kurmaları söz konusudur. Birey-kitle etkileşimi ise bir bireyin iletişim sürecinde gönderdiği iletinin zaman ve mekan tanımaksızın bireylere ve kitlelere ulaşması ile ilgilidir. İletişim sürecinde geri besleme ile de çift yönlülük sağlanmaktadır. Birey-teknoloji/içerik etkileşiminde de bireyin herhangi bir iletişim teknolojisi ile etkileşime geçmesi işaret edilmiştir (İspir vd., 2013, s.19). Kitlelere ulaşan ileti kişiye özel olmayabilir; ancak yeni medya ile kişiselleştirilen ve özel olan iletileri spesifik kullanıcılara gönderilebilir buna da 'kitlesizleştirme' denmektedir.

Eşzamansızlık kullanıcıların herhangi bir içeriğe herhangi bir zamanda ulaşabilmesi ve bir iletiyi gönderebilmesi ile ilgilidir. Televizyon ile karşılaştırıldığında, televizyonun eşzamanlı olduğu söylenebilir. Ekran karşısında olmayan izleyici sevdiği ve takip ettiği bir diziyi, filmi, reklamı o an yakalayamayacak ve kaçıracaktır. Üstelik aynı ortamda yeniden, istediği zamanda onlara ulaşması olanaklı değildir. Yeni medya ile kıyaslandığında, yeni medyanın kullanıcı bu bağlamda daha özgür kıldığı söylenebilir (William, Rice ve Rogers, 1988'den aktaran Doğan, 2015, s. 473).

Yeni medya çalışmalarında fikir birlikleri olmakla beraber farklı özellikler eklenerek yeni görüşler ileri sürülmüştür. Lister (2009, s. 22) beş yeni medya özelliği ileri sürmüştür: Sayısallık, etkileşim, hipermetin, sanallık ve yayılmadır. Sayısallık ile yeni medyanın kesikli olması belirtilmiştir. Manovich (2001a, s. 27) ile fikir birliği sağlanan nokta her yeni medya nesnesinin matematiksel olarak temsil edilebilmesidir. Büyük verileri bu şekilde değiştirmenin izleri 17.yy.'ın sonlarına kadar uzanmaktadır. Bu izler Leibniz'indir ve 19.y.y. matematikçisi ve mucidi Charles Babbage'a kadar izler birbirini takip etmektedir (Mattelart, 2004, s. 14).

Etkileşim ile kullanıcıların bağımsız bilgi erişim gücü, kişiselleştirilmiş medya kullanımı ve çeşitli sayıda kullanıcı tercihine işaret etmiştir. Bugün tüm bu özellikler kullanıcıyı bir tüketiciye dönüştürmüştür. Her şeyin meta olduğu bir toplumda, nispeten kişiselleştirilmiş bir ortamda ortaya konan veriler pazarı beslemek adına kullanılmaya başlanmıştır. Yine de kullanıcının aktif rolü ile her şeye müdahale edebilmesi, görselleri, metinleri ve tüm yeni medya nesnelerini değiştirebilmesi yeni anlamlar üretebilmesi önemlidir (Lister, 2009, s. 22).

Hipermetin bağlı metin veya köprülü metin olarak tanımlanabilir (İspir vd., 2013, s. 43). Hiper Yunanca kökenlidir ve 'üstünde, ötesinde ya da dışında' olarak tanımlanmıştır. Bu açıdan hiper metin ağ linkleri ile kendisinin ötesinde/üstünde/dışında

metinlere ulaşımı sağlayan bir köprüdür (Lister, 2009, s. 26). Bu metinler tüm İnternet'in yapısındadır. Sadece bu sayede kullanıcılar için sınırlar yok olmuştur. Geleneksel kitle iletişiminde iletişim doğrusaldır. Bir bütünlük ifade etmektedir, İnternet ise detaylardan oluşmaktadır. Bu sebeple de doğrusal olmayan bir iletişim fırsatı vermektedir. Hipermetin ile iletişim artık doğrusal değildir, katmanlardan ve çoklu yapıdan meydana gelmektedir. Tüm bunlar kullanıcıya aktif rol sürecinde avantajlar sunarken bir yandan da riskler taşımaktadır. Hiper bağların kopması ya da kaybolması kullanıcılara çeşitli sıkıntılar yaşatabilmektedir (İspir vd., 2013, s. 43). Hipermetinler internetin en karakteristik özelliği olmaktadır. Bir sayfadaki metnin içinden bir başka sayfaya linkler aracılığıyla ulaşmak olanaklıdır. Bu da doğrusal olmayan bir enformasyon yoludur. İnternet kullanıcısı enformasyona istediği yerden ve aşamadan ulaşabilir (Birsen, 2004, s. 112).

Yeni medya ortamlarında daha önce de bahsedildiği gibi tüm veriler rakamlara dönüştürülmektedir. Bu rakamlar da sayısal değerlere, yani sıfır ve birlere dönüşmektedir. Yeni medya sanallık ilkesiyle 'yeni' olabilmektedir. Bit'lerle başlayan işlem verilen kodlanması ile devam etmektedir. Entegrasyon, etkileşimli ve dijital kodlar sayesinde 20.yüzyıldan 21.yüzyıla geçiş olanaklı olmuştur. Eski ile yeni arasındaki fark bundan oluşmaktadır. Sayısallık özelliği de bunu tanımlamak için kullanılmıştır (van Dijk, 2006, s. 9).

Genel olarak bakıldığında, geleneksel ve yeni medya arasındaki farkları belirtmek adına Lister; *dijitallik*, Fidler; *biçim değişikliği* ya da *başkalaşım*; Manovich; *sayısal temsil*, McQuail ise *etkileşimlilik* özelliklerini vurgulamaktadır. Ortak noktaları ise, *dijitallik, etkileşimlilik, hipermetinlilik ve modülerlik*'tir (aktaran Yengin, 2012, s. 126).

Pek çok özellik arasından en önemli olanın etkileşim olduğu iddia edilmiştir. Bireyler geleneksel medyada pasifken, yeni medya ile aktif hale gelmiştir. Bu da etkileşim ile olanaklı olmuştur. Böylece kaynaktan alıcıya gönderilen bilgi akışı tek taraflı olmaktan kurtulmuş ve boyut kazanmıştır. Alıcı da artık kaynak durumuna geçmiş ve bilgi sürecinde aktifleşmiştir (Aydoğan ve Kırık, 2012, s. 60).

2.3. Yeni Medya Sanatı

Yeni medya sanatının tarihsel olarak 1990'lara dayandığı iddia edilmiştir (Tribe ve Jana, 2009; Lister, 2009, s. 51; Alioğlu, 2011, s. 64; Chen, 2012, s. 1; Günay, 2014, s. 125). Avrupa ve Japonya'ya kıyasla Amerika'da daha geç ortaya çıkmıştır. Bunun çeşitli sebepleri olduğu düşünülmektedir. Öncelikle Amerika'da hemen her gün yeni teknolojiler piyasa sürülmekte ve bu teknolojilerin asimilasyonu hızlı olmaktadır. Hızla çoğalan, değişen ve piyasaya sürülen teknolojiler adeta 'görünmez' olmaktadır. Günlük kullanıma da kolayca adapte edilen bu teknolojiler hakkında çok düşünmeyen halk onları sanatsal anlamda değerlendirmemiştir. Ayrıca yeni teknolojilerin maliyeti de Avrupa ve Japonya'ya kıyasla değişiklik göstermektedir. 1990'ların sonlarında İnternet Amerika'da oldukça yaygınken Avrupa ve Japonya'da ekonomik ve kültürel nedenler yüzünden İnternet hala bir tartışma konusuydu. Avrupa'da ekonomik, kültürel ve benzeri sebeplerle yavaş işleyen süreç asimilasyon sürecini de etkilemiş ve kullanıcılara bu teknolojiler üzerine düşünme, tartışma şansı vermiştir (Alioğlu, 2011, s. 64). Diğer bir sebep ise, Amerika'da sanata halk desteğinin neredeyse yok denecek kadar az olması iddia edilmiştir. Fakat Avrupa ve Japonya'da sanatsal etkinliklerin tümü hükümet tarafından karşılanmaktadır. O dönemde Amerika'da yeni medya sanatı çalışmaları iki şekilde desteklenebilmekteydi: ticari kitle kültürü ve ticari sanat kültürü. Tüm bunlara ek olarak yeni medya sanatı sergileri güçlü ve ileri düzey bilgisayar donanımı gerektirmekteydi. 1990'larda Amerika'da gerekli şartlar sağlanamıyordu. Ancak Avrupa'da durum farklıydı ve en ileri düzey ve güçlü donanımsal ihtiyaçlar hükümet tarafından destek görmekteydi. Tüm bu farklı ve değişen koşullar yeni medya sanatı ve tasarımı eğitim programlarının açılmasına zemin hazırlamıştır (Manovich, 2003, s. 13-14). Bugün oldukça yaygın olan yeni medya sanatı ve pratikleri alanın olgunlaşmasına katkı sağlamıştır. Ancak bu olgunlaşma kendi sorunlarını da beraberinde getirmiştir. Bu sorun içsel koloniye dönüşme tehlikesidir. Her geçen gün kuramsal, ideolojik, felsefi bakışları ya da estetik konuları ele almaktansa sanatçıların tekniğe yani bilgisayar teknolojisine odaklandıkları görülmektedir. Bu sebeple en son çıkan teknolojinin sunduğu fırsatları ve bunu sanatsal anlamda nasıl araç edinebilecekleri üzerine yoğunlaşmışlardır (Alioğlu, 2011, s. 65).

Diğer yandan sadece en son çıkan teknolojiler değil, var olan teknolojilerin de yenilenmesi söz konusudur. Yeni medya ile birlikte teknolojik olanaklar gün geçtikçe gelişip değişirken teknoloji odaklı sanatsal ifade biçimleri çoğunlukla bir benzeşiklik

içinde günümüze kadar süregelmiştir. Örneğin tüy kalem Grimm kardeşlerin Orta Çağ'da masallarını yazarken kullandığı bir araçtır. Kelimeler ise doğrusal hizada baştan sona okunacak şekilde sıralanmıştır, tüm tasarım bu şekildedir. Her hikayenin bir taslağı ve tasarımı vardır. Hikayeler giriş, gelişme ve sonuç şeklinde ilerlemektedir. Orta Çağ'dan bu yana bu bağlamda hiçbir değişiklik olmamıştır. Hikayeler hala aynı biçimde yazılmakta ve okunmaktadır. Ancak hikaye yazma teknolojileri oldukça değişmiştir (Pavlik, 1988, s. 184). McLuhan'a göre yeni medya algıyı değiştirmiştir. Bunu görebilmek için tüm hikayeyi sabit bir bakış açısına sığdırmak doğru değildir. Yazmak da bu sabit ve geniş olmayan kalıpları aşmalıdır. Ona göre yazı çağı geçmiştir. 'Yazmak' kelimesi yerine yeni bir metafor gelmelidir; çünkü bu kelime artık kısıtlı kalmaktadır (McLuhan, 2001'den aktaran Alioğlu, 2011, s. 57). Platon'un yazıyı *'kendisine yöneltilen sorulara karşılık veremediği' için* (aktaran Batur, 2014, s. 22) suçladığı dönemin artık geride kaldığı ileri sürülebilir; çünkü artık yazı hem yanıt vermekte, hem de soru sormaya devam etmektedir.

Bilgisayarlar hikayelerin yazılış ve okunuş biçimini değiştirmiştir. Doğrusal olmayan metinler, etkileşim, çoklu medya iletişimi gibi olanaklarla kullanıcıların hikayeye olan müdahalesini etkilemiştir. Başı ve sonu olan bir hikaye anlatımı yerine hipermetinler aracılığıyla kullanıcıların kendi hikayelerini geliştirmesi olanaklı olmuştur. Hikayeler bir kişinin ürünü olmaktan çıkabilir; kollektif bir ürüne de dönüşebilmektedir. Pek çok kullanıcının bağlı olduğu ağ ortamında evrensel bir hikaye yazma olanağı vardır. İletişimin ve sanatsal üretimin artık akışkan olduğu söylenebilir. Dijital bilgi akışkan formuyla dinamik ve sonsuz bir evrimsel sürece girmiştir (Pavlik, 1998, s. 185). Hipermetinler sadece okuma, algılama, editleme sürecini değiştirmemiştir. Tüm kültürel formlar yeni türlere dönüşmüştür ve buna elbette sanat da dahildir (Mul, 2008, s. 78). İnsanlık tarihinde ancak birkaç nesil yeni sanat biçimlerini görecek şansa sahip olmuştur. Görsel sanatlar Fransa'daki Chauvet mağarasına kadar elini uzatacak kadar uzun bir geçmişe sahiptir ancak günümüzde fotoğraf ve filmlerin dahi sanatın antika ailesine eklenmekte olduğu da göz önünde bulundurulmalıdır. Yeni gelen olarak tanımlanan ya da geleceğe aktarılacak olan ise bilgisayar sanatıdır (Lopes, 2010, s.1).

Geçmişten bugüne sanatsal üretimin 'geleneksel yöntem', 'mekanik yeniden üretim' ve 'dijital yöntem' şeklinde üç aşamada gerçekleştiği söylenebilir. 1830'larda fotoğrafın icadıyla yeniden-üretim benimsenmiştir (Sağlamtimur, 2010, s. 216). Bu

yeniden üretim süreci teknolojik gelişimler ile birlikte etkileşim odaklılığa dönüşmüştür. Günümüzde internet, bilgisayar, bilgisayar yazılımları vb. teknoloji odaklı gelişimlerin sanatsal üretim süreçlerinde etkileşimli birer araca dönüştüğü görülmektedir.

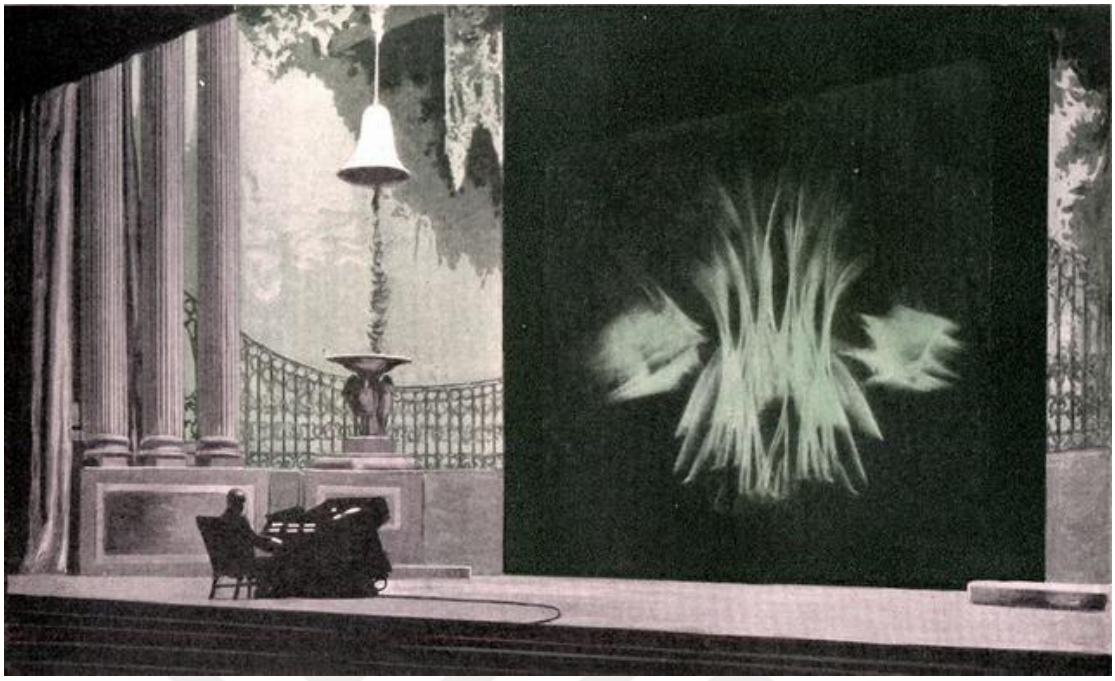
Rönesans teknik olarak yağlıboya ile anılan ve bu tekniğin etkilerinin sanatsal sürece yansımaları ile özdeşleşen bir dönemdir. Yağlıboya akrilik boya gibi hemen kurumaması ve o döneme kadarki tüm boyalardan daha canlı görünmesiyle farklı olmaktadır. Ressam boya hemen kurumayacağı için resim üzerinde tekrar tekrar çalışabilmektedir. Yani aslında ressam istediği noktaya ulaşana kadar sonsuz kere esere müdahale edebilmektedir. Akrilik boya çabuk kuruması ve sonradan müdaheleye belirli sınırlar çerçevesinde izin veren bir teknik olması nedeniyle sanatçıyı zaman ve süreç bağlamında hızlandırırken; yağlı boya sanatçıya eser üzerinde uzun uzun düşünme şansını vermiştir. Bir anlamda kullanılan teknik, sanatçıyı sonuca değil; yaratma eyleminin kendisine ve yaratma sürecine odaklayabilmektedir (Manovich, 2001a, s. 305). McLuhan'ın (1964) *the medium is the message* yani 'aracın kendisinin mesaj' olduğu söylemi Manovich'in bakış açısı ile örtüşür görünmektedir. Bu noktada yağlı boya bir araç Rönesans da iletinin kendisi olmuştur. McLuhan iletişim sürecindeki mesajın göndericinin niyetinden çok araç tarafından belirlendiğini ileri sürmüştür. Ancak bu ikisi birbirinden kesin çizgilerle ayrılan işlevler değildir bu yüzden medyanın aslında mesaj olduğunu ifade etmektedir (Brody, 2001 s. 134-149). Medyanın mesajın kurgulanmasını doğrudan etkilediği de söylenebilir. Çünkü medya sunduğu olanaklar ve sınırlılıklar çerçevesinde sanatçıyı ve mesaj iletimini şekillendirmektedir.

Bugün, toplumsal değişiklikler ve teknolojik gelişmeler ile araç kullanım şekilleri de değişmiştir. Yeni medya kullanıcıları artık kitle iletişimdeki gibi iletiye sadece maruz kalan değil, bizzat sürece dahil olan hem üretici hem de tüketicidir. Yani kullanıcı artık 'prosumer' yani 'üretüketici'dir. Prosumer kelimesi İngilizcedeki 'producer' ve 'consumer' kelimelerinin birleştirilmesi yoluyla üretilmiş bir kavramdır (Toffler, 2008, s. 17) Ancak daha sonra bu kavrama çeşitli anlamlar da yüklenmiştir. 'Pro' kelimesinin kısaltılmışının bazen İngilizcede de kullanıldığı şekliyle 'profesyonel' ya da 'proaktif' anlamlarına da geldiği ileri sürülmüştür (Niezgoda, 2013, s. 132). Üretüketici kavramı ile kitlesel üretime bir eleştiri getirilmiştir ve bireyselleşmenin ancak tüketicinin de özellikle üretim sürecine katılmasıyla olanaklı olduğu iddia edilmiştir. Yine de bu bireyselleşme de kitlesel bireyselleştirme (mass customization)

haline gelme potansiyeline sahiptir. Kitlesel bireyselleştirme, bir müşterinin ayaküstü yemek restorantında kendi masasını temizlemesi ya da Ikea'dan alışveriş yapan birinin aldığı ürünün parçalarını kendisinin birleştirmesi ya da DIY (Do It Yourself- Kendin Yap) kültürü gibi geleneksel yaklaşımlardan çok öteye geçilmesi ile ilgilidir (Piller vd., 2004, s. 437). Geleneksel çalışmalarda üretimin yapılış süreci sonuç kadar önem taşımaz; izleyiciye sonuç sunulurdu. Bugün üretimin yapılış şekli, niçin ve nasıl yapıldığı, tüm aşamaları üretimin bir parçasıdır; sonuç kadar süreç de önemlidir. Üretimin mükemmel görünmesi de eskisi kadar önemli değildir. 'Kendin-yap' kültürü ile tasarım toplumun bir parçası haline gelmiştir; ayrıca sadece tüketilen olmaktansa üretilen de olmuştur (Taşçıoğlu, 2013, s. 121). Böylece tüketiciler hem tüketim sürecine katılmakta hem de bireysel üretimler yapabilmektedir.

Yeni kültürel formlar, bilgisayar teknolojisi, donanım ve yazılım üzerine yükselmiştir. Sanat da bu bileşenlerin bir parçasıdır. İnternet teknolojileri ve yeni medya ile sanatçılar artık beyaz küpün içerisinden çıkmış olup yer, zaman, mekan tanımaksızın sanat eserlerini sergileme şansına sahip olmuşlardır (Sağlamtimur, 2010, s. 215). Yeni medya sanatı, dijital sanat, bilgisayar grafikleri, yeni medya teknolojileri, bilgisayar animasyonları, sanal sanat, internet sanatı, interaktif sanat, video oyunları gibi yöntemlerle üretilen ve onları da kapsayan bir sanat türüdür (Günay, 2014, s. 130).

Yeni medya sanatının temelleri 19. yüzyıla uzanmaktadır. Avangard Sanat, Fütüristler, Deneysel Filmciler, Tasarımcılar, Fotoğrafçılar ve Fluxus'a uzanan sanat eğilimlerinin yeni medya sanatının temelini hazırladığı söylenebilir (Şangüder, 2014, s. 431). Sağlık'a göre (2014, s. 271) bu temel Edward Muybridge ile atılmıştır. Muybridge pek çok sayıda kamera aracılığıyla koşan bir atı fotoğraflamış ve bu fotoğraflardan yaptığı hareket izlemesiyle de koşan bir atın dört ayağının da aynı anda yerden kesildiğini gözlemlemiştir. Bu gözlem aslında hareketli görüntü ve sinemanın öncülü olmuştur. Öne çıkan diğer bir sanatçı ise Thomas Wilfred' dir. Wilfred' in lumia isimli klavyesinin önüne projeksiyon koyarak gerçekleştirdiği performanslar yeni medya sanatının anılan ilk örnekleri arasındadır (Bkz. Görsel 1).



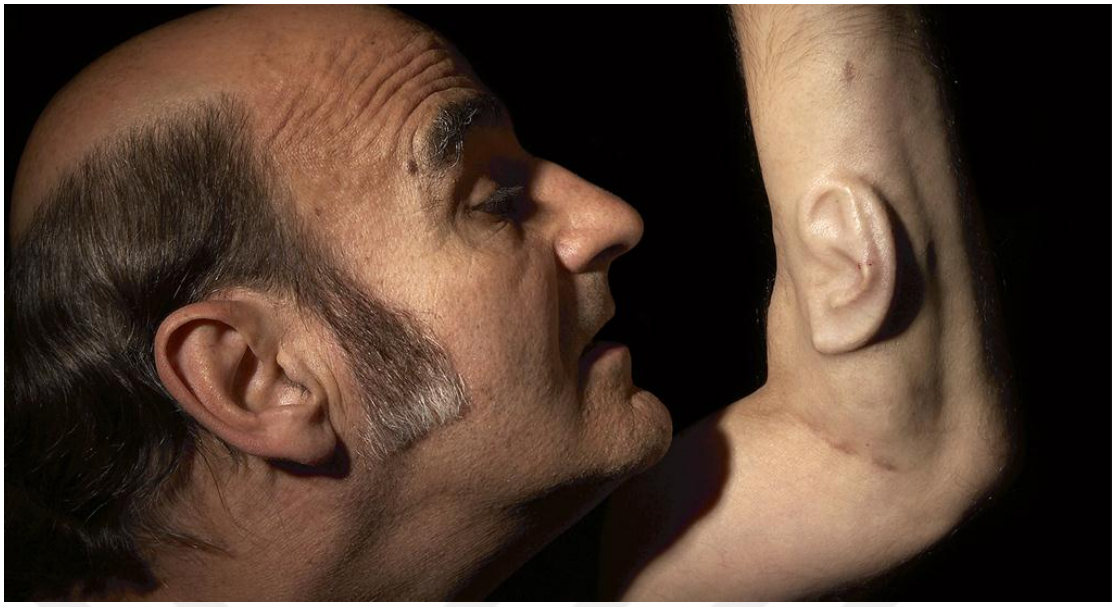
Görsel 1. *Wilfred, Lumia, New York, 1922, The Creators Project Websitesi*

Daha sonra Wolf Vostell, George Maciunas ve Nam June Paik sahneye girmektedir. Vostell video sanatının, yerleştirmenin, happeninglerin öncüsü olarak anılırken; Nam June Paik video sanatı akımının öncüsüdür. Video, performans, heykel, televizyon gibi çoklu ortamları araç edinerek sanatını sergilemiştir. Esinlendiği kişi ise avangardın ve deneysel müziğin kurucusu olan John Cage olduğu belirtilmiştir (Sağlık, 2014, s. 271).



Görsel 2. *Elektronik Superotoyol, Smithsonian American Art Museum*

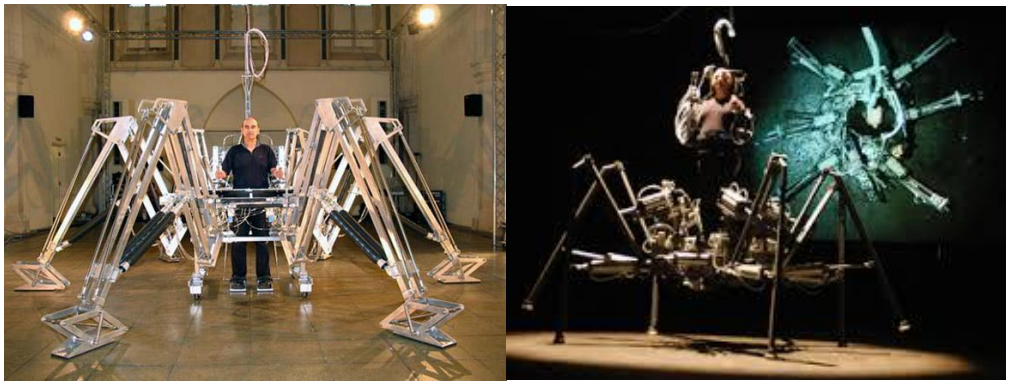
Kablolar, dijital sanat ve beden konusunda en çok akla gelen sanatçılardan biri Stelarc olacaktır. Stelarc insan bedeninin sınırlarını zorlamıştır ve sanatını bu çerçevede gerçekleştirirken teknoloji ve tıbbı da işe koşmuştur. Önceleri kendi bedenini çengellerle tavana asarak vücudunu bir sanat nesnesi olarak sunan sanatçı sonraları bedenini mekanikleştirme yoluna gitmiştir. Bunun için koluna üçüncü bir protez kulak taktırmıştır (van Zyl, 2008, s. 37).



Görsel 3. *Stelarc'ın Üçüncü Kulağı, Boğaziçi'nde Çağdaş Sanat Röportaj Dizisi*

Teknolojinin insan bedenini fethedeceğini düşünen ve "güzel" fikrine karşı olan sanatçı, bir yeni medya sanatçısı olarak farkını bedenini bazen bir sunum bazense bir deneyim olarak kullanarak koymuştur (Demirel ve Şencan, 2010).

İlk dijital sanat örnekleri 'bilgisayar sanatı' olarak adlandırılmış; sonraları 'çoklu medya sanatı' şeklinde anılmaya başlanmış, bugün ise 'yeni medya sanatı' şeklinde kavramsal çatı altında toplanmaktadır (Paul, 2008, s. 7). Dijital sanatın yeni medya sanatı yerine tercih edilmesi de söz konusudur. Ancak dijital sanat bilgisayar destekli bir sanat formudur (Keser, 2005, s. 101). Bilgisayarın dijital sanat içerisindeki yeri oldukça önemlidir. Ancak bilgisayar sanatı ile dijital sanat farklı iki kavramdır; çünkü bu ikisi de bilgisayar teknolojisinden farklı şekillerde faydalanmaktadır. Bilgisayarlar çok çeşitli amaçlara araç edinilmiştir. Bilgi ile de değişik biçimlerde haşır neşirdir; bu ister metin, ister sayı, ses, görüntü olsun tüm bu bilgiler nihayetinde tek bir şeye yani dijital bir koda dönüşmektedir. Bu noktada elektronik bilgisayarlardan önce de dijital olarak kodlanmış sanatın olup olmadığı sorusu ileri sürülmüştür. Bu açıdan performans sanatçısı Stelarc'ın Exoskeleton serisine bakılabilir (Bkz. Görsel 4). Bu eser dijital değildir; fakat bilgisayar temelli dijital kodlar aracılığıyla gerçekleştirilmiş robot eklentisi vardır ve dijital olarak gösterilmesi olanaklı değildir. Çünkü bu eklenti Stelarc'ın neredeyse diğer tüm işleri gibi sanatçının kendisiyle bütünleşmiştir (Lopes, 2010, s. 8).



Görsel 4. *Stelarc, Exoskeleton, stelarc.org*

İleri sürülen kavramlardan yeni medya sanatı kavramını tercih edenler ise bunun sebebinin yeni ortaya çıkan teknolojiler aracılığıyla sanatsal projelerin ortaya konulabilmesi ve bu projelerin de kültürel, politik ve estetik alanında değişimler meydana getirmesi olarak açıklamışlardır. Yeni medya sanatını da iki geniş kategori olarak ele almışlardır. Bunlar: Sanat ve Teknoloji ve Medya Sanatı olarak sınıflandırılmaktadır. İki kategorinin de içerikleri farklıdır. İlki elektronik sanat, *robotic* yani robota ilişkin sanat ve genomla ilgili sanat ile ilgilidir. Bu alanlarda üretilen sanatsal işler teknolojiyi kullanmış ancak ille de medya ile ilişkisi olmayan işlerden oluşmaktadır. Medya sanatları kategorisinde ise, video sanatları, transmission (yayılma sanatları) ve deneysel film gibi medya teknolojileri işbirliğinde ortaya konan ancak bu bağlamda yeni olmayan sanat formlar söz konusudur (Tribe ve Jana, 2009, s. 6-7).

Yeni medya sanatının tarihsel süreçte farklı kavramsallaştırmaları görünse de her geçen gün gelişen teknolojileri kapsayan çatı bir kavram olarak tercih edildiği görülmektedir. François Dallegret 1966 yılında gelecekte sanatçıların herhangi bir nesne üretmeyeceklerini; aksine teknolojiyi giyerek arayüzlerle izleyiciye elektrik sinyalleri göndereceğini ve estetik yaratacağını öngörmüştür (İstanbul Design Biennal).

2.3.1. Yeni medya sanatının kökeni

Yeni medya sanatının köken olarak Dada akımına uzandığı ifade edilmiştir. Dada savaşın endüstriyelleşmesine, metinlerin ve görsellerin mekanik yeniden üretimine karşı bir tepki ortaya koymaktadır. Yeni medya sanatının ise bilgi teknolojisi devrimine ve kültürel formların dijitalleşmesine cevaben açığa çıktığı ileri sürülmüştür

(Tribe ve Jana, 2009, s. 7-8). Bu yüzden yeni medyanın 'yeni'liği tartışıldığı göz önüne alınırsa burada farklı bir kavram ileri sürüldüğü görülmektedir.

Dada'nın haricinde pop sanatının, kavramsal sanatın ve video sanatının da yeni medya sanatına temel hazırladığı iddia edilmiştir (Erlevent, 2013, s.1). Pop sanatçıları, çizgi romanlardaki görselleri 'yüksek sanat' eserlerindeki yağlı boya tablolarını çeşitli şekillerde yeniden üretmişlerdir ve yine bu sebeple popüler kültürden uzaklaşmışlardır. Yeni medya sanatçıları ise geleneksel sanat dünyasına ait işleri alıp dönüştürmektense ortamın kendisiyle çalışmaya meyletmiştir. Kavramsal sanata da bu noktada değinilmiştir. Çünkü kavramsal sanatta bağlamın önemi nesneler değil fikirlere dayanmaktadır. Yeni medya da doğası gereği kavramsal olduğu ileri sürülmüştür. Video sanatıyla da güçlü bağlar içerisindedir. Video sanatı tarihsel olarak 1960'ların geç dönemine dek uzanmaktadır. Yeni medya sanatının İnternet'le ilişkisi söz konusudur. Ancak taşınabilir video kameralar sayesinde sanatçılar teknoloji ve kültür arasındaki bağlarından ya da kabloların kısıtladığı mekandan koparak özgürleşmiştir (Tribe ve Jana, 2009, s. 9). Peki yeni medya sanatçısının üretimsel mekanı neresidir? Yeni medyanın etkileşim, zaman ve mekandan bağımsızlık gibi kendine has özellikleri sanatçılar tarafından üretim amaçlı kullanılabilmektedir. Bir eser, dünya üzerindeki farklı coğrafyalardan İnternet'e bağlanan pek çok kişiyle eşzamanlı ve çoklu kültür ile üretilebilir. Ayrıca bu eşzamanlı da olmayabilmektedir. İşbirliği ile ortak ürün hedefleyen sanatçılar farklı zamanlarda ve farklı mekanlarda amaçlarına ulaşabilirler. Bu süreçte sanatsal mekanın belirlenememesi sorunu görülmektedir. Photoshop, Processing gibi bilgisayar programları sanatçıların atölyesinin taklidi midir? Yoksa bu programlar sadece sanal mekan mıdır? İster sanal isterse geleneksel anlamdaki atölye olsun, sanatçının çalışmalarını gerçekleştirdiği mekan yaratıcı mekan olarak adlandırılabilir mi? Tüm bu sorular henüz tam olarak cevabını bulamamış ve yaratma mekanlarının nerede ve nasıl isimlendirilebilecekleri konusu bir açıklığa kavuşmamıştır (Alioğlu, 2011, s. 88). Sanal mekanlar üzerine çalışmalar yapan Ali Alışır ise mekan kavramının da değiştiğini ileri sürmüştür. Bilinen anlamdaki mekanlar aşılmış, elektronik devreler üzerinden ağlarla yeni mekanlar yaratılmıştır. Ayrıca bu sayede tarihte ilk kez kişiler birbirlerini görmeksizin iletişim kurmaya, ortak çalışmalar yürütmeye başlamışlardır. Özellikle sanat alanında bunun önemi vurgulanmalıdır. Bilgi, görüntü, ses, sanat artık fiziksel ortama olan bağlılığını koparmıştır (Alışır, 2011, s. 127-128).

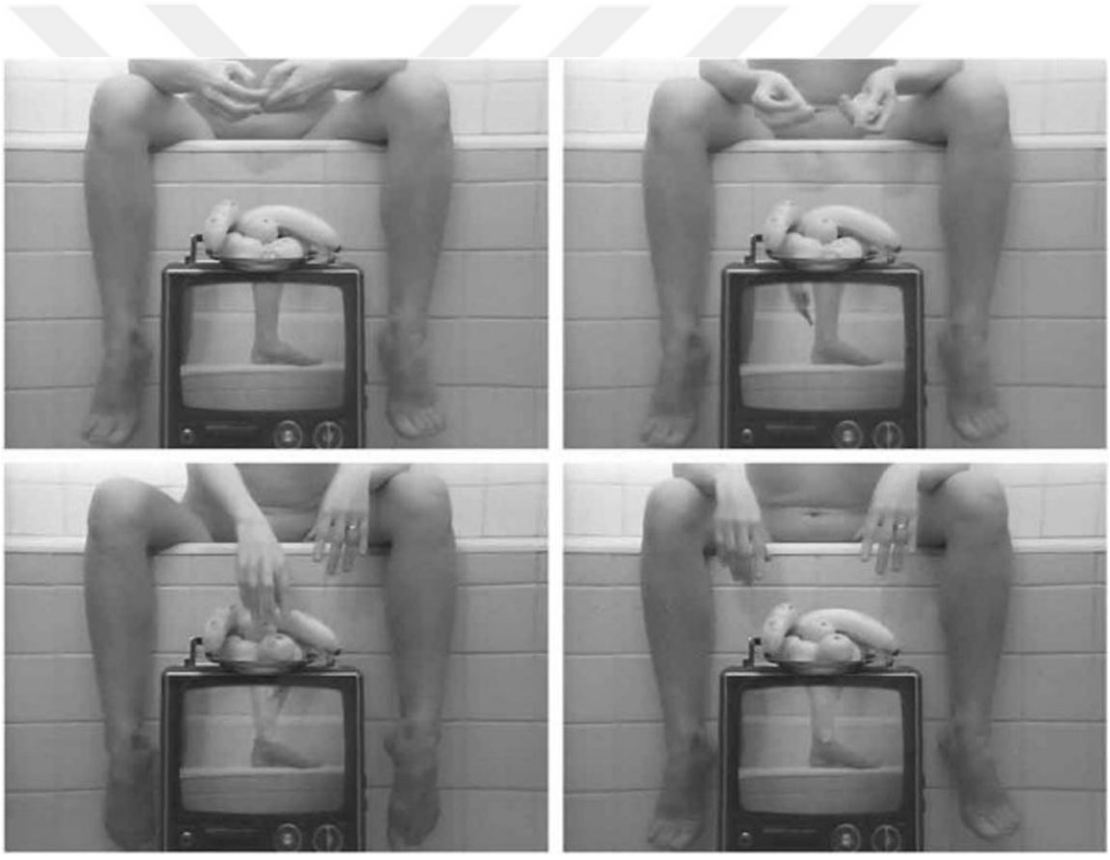
Yeni medya sanatı tarihine bakıldığında özellikle kişisel bilgisayarların önemi yadsınamaz. Ancak kişisel bilgisayarlar ile yeni medya sanatını tarihsel olarak bir tutmak yanlış olacaktır. Apple'ın kişisel bilgisayar olan Apple Macintosh'u 1984 yılında piyasaya sürdüğü düşünüldüğünde, yeni medya sanatında kullanılan pek çok tekniğin 1990'larda olanaklı olduğu görülecektir. Bu teknikler 3B render modelleri, imgeleri manipüle edebilme araçları, Websitesi tasarımları, video editleri ve ses üzerinde editi olanaklı kılan özelliklerdir (Tribe ve Jana, 2009, s. 10).

Yeni medya sanatı izleyicisiyle iletişim ve etkileşim içerisindedir. Bazı eserler üretim aşamasında izleyicisini pasif kılabilirken bazıları kılmamaktadır. Bazıları da sadece izleyici girdisi sayesinde var olabilmektedir. Buradaki ince nokta izleyici girdisinin sanat eseri üzerinde iz bırakmaması sonraki girdilerin önüne set çekmemesidir. İzleyici eserle etkileşime geçmekte ve onda izini bırakmaktadır. Bunu hiperlinkler aracılığıyla yapabilir, bir tuşa basarak bir eserin farklı arayüzlerine ulaşabilir ama izleyicinin hiçbir müdahalesi eseri bozmayacaktır; elbette eğer eser bozulmak üzere tasarlanmamışsa. Eser ile izleyiciye ulaştırılmak istenen nihai mesaj, sanatçı tarafından tasarlanmıştır; bu sebeple izleyicinin örneğin ne kadar çok tıkladığı bu mesajı değiştirmeyecektir (Tribe ve Jana, 2009, s. 15).

Özetlemek gerekirse yeni medya sanatını tarihsel olarak 1994'te başlayan, İnternet'in yaygınlaşmasıyla dijital denemelerin de arttığı ancak olmuş bitmiş bir sanat hareketi olarak tanımlayan (Tribe ve Jana, 2006), sanat hareketi veya türü olmadığını iddia ederek 'geleceğin sanatçıları için yeni teknolojileri test edip deneyen topluluk' (Lovink, 2007) şeklinde tanımlayan ve önemli olanın fikirler olduğunu iddia ederek malzeme veya medya üzerinden sanat tanımı yapılamayacağını ileri sürerek sanat tanımı yapmayı reddeden (Condon, 2008) kuramcılar da vardır. Ayrıca sanatın tarihsel süreçte dönüşerek, anti-modernist bir tavra büründüğü iddia edilmiştir. Böylece nitelikleri olmayan, rastlantısallığa önem veren, kaosu barındıran, kuralsız biçimleri olan bir sanat görülmektedir. Bu biçimi eklektik tercihlerle oluşturmaktadır. Bütünlük terk edilmiş, parçalardan kompozisyon kurgulanarak kendiliğinden bir montaj ve bir yeniden kurgu var olmuştur (Güney, 2012, s. 157).

2.3.2. Türkiye yeni medya sanatına tarihsel bakış

Yeni medya sanatının Türkiye'de henüz başlangıç aşamasında olduğu ileri sürülmüştür (Erkayhan ve Belgesay, 2014, s. 50). Yeni medya sanatının temelleri televizyonlar ve videolarla atılmıştır. Fotoğraf, sinema ve videonun mekanik ve elektriksel süreçlerinin evrimci bir gelişmesi olarak görülmektedir (Sağlamtimur, 2010, s. 216). Bu Batı'da 1950'lere uzanmaktadır. Dünya genelinde 1960'larda dijital işler üretilmeye başlanmıştır. Türkiye'de ise 1970'lerde Teoman Madra, İlhan Mimaroğlu, Bülent Arel, Nil Yalter (Bkz. Görsel 5) gibi isimler öne çıkmaktadır. Dünyada yeni medya sanatının gelişimi 1995'ten sonra olarak tarihlendirilebilirken; Türkiye'de bu 2000'lerden sonrasına uzanmaktadır (Erkayhan ve Belgesay, 2014, s. 50).

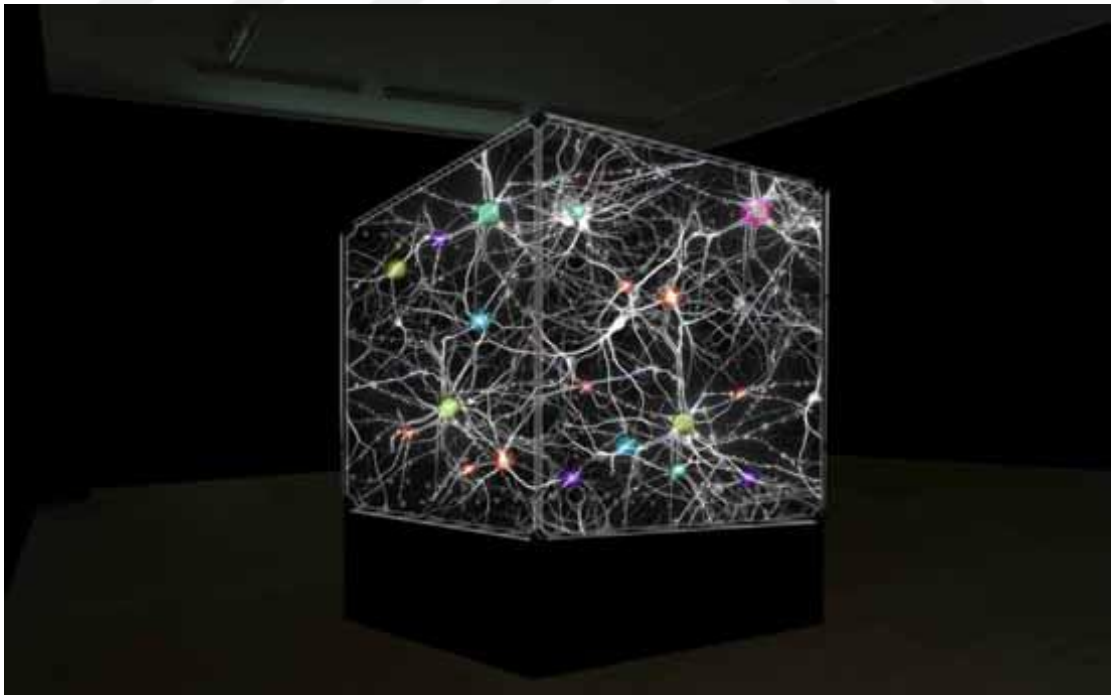


Görsel 5. *Nil Yalter, Harem, nilyalter.com*

Basılı yayınlar açısından bakıldığında Türkiye'de yeni medya sanatını ve teorisini ilk konu edinen Hybrid Arrested Translation (HAT) dergisinin olduğu görülmektedir. Bu dergi de sadece bir kez yayınlanabilmiştir. Sergi olarak öncül olan ise yeni medya sanatı işlerinin yer aldığı Kadıköy'deki 'Somut Öngörüler' olmuştur. 2001 yılında, 'BitStreams ve 010101, Dijital Sanat Üzerine Online Bir Sempozyum',

Faruk Ulay'ın 'Tek Başına Ama Hep Birlikte: Net.Art', Melih Katıkol'un 'Dondurulmuş Konuşma', Cem Gencer'in 'Net.Art mı? O da Ne?' *Sanat Dünyamız* dergisinin 81. Sayısında yayınlanan makalelerle olmuştur. 2003'te Genco Gülan tarafından ağ sanatı ve işlerini konu edinen Web Bienali kurulmuştur. 2005 yılına gelindiğinde 'Düğümküme.org' blogu görülmektedir. 2006 yılında ise NOMAD, Başak Şenova, Emre Erkal ve Erhan Muratoğlu tarafından kurulmuştur. 2007 yılında da Beden İşlemsel Sanatlar Derneği (BİS) kurulmuştur. Yeni medya alanındaki tek bağımsız sivil toplum kuruluşu olan BİS Amber Sanat ve Teknoloji Festivali'ni düzenlemiştir. AmberPlatform ile 2012 yılında Hollanda'da 'Müşterek Zamanlar: Türkiye'den Yeni Medya Sanatı' sergisi gerçekleştirilmiştir. Kişisel sergiler ise tarihsel olarak 2009'a uzanmaktadır. 2015 yılında Blok Art Space'de 'Dalgalar' ile ilk galeri sergisi gerçekleştirilmiştir. Şekerbank'ın açtığı Açık Ekran Yeni Medya Sanat Galerisi yeni medya sanatı işleri için de bir mekan sunmaktadır (Ertan, 2016).

2016 yılına gelindiğinde Türk yeni medya sanatçılarının işlerinin daha fazla sergilenme olanağı bulduğu gözlemlenmektedir. 2016 Contemporary Istanbul'da Ozan Turkkan'ın 'Fractal Memory' işi sergilenmiştir (Görsel 6).



Görsel 6. *Ozan Türkkan, Fractal Memory, 2016. Contemporary Istanbul 2016*

2.3.3. Yeni medya sanatı ve estetik

Estetik kelimesinin kökeni Grekçe 'Aisthetikos' kelimesidir. Duymak, duyumlamak, duyumla algılamak anlamına gelmektedir (Yakıt, 1997, s. 63). Grekçe, aesthesis duyulur algı anlamına gelmektedir. (Arat, 1996, s. 37). Bu anlamda ilk defa kullanan kişi Alman düşünür Baumgarten olmuştur. Bir şeylerin duyular aracılığıyla deneyimlenmesi ile ilgilidir (Yetişken, 1998, s. 11). Irk, dil, ahlaki değerler gibi estetik değerler de bireylerin iradelerinden bağımsız şekillenmektedir. Bireylerin düşünme ve davranış şekillerine sinmeleri, yaşam pratiği olmaları ve kültürün devamlılığını sağlamaktadır (Güney, 2012, s. 23).

Estetik öncelikle estetistikçinin değil sanatçının estetiğidir. O, estetiği sanatçının estetiği üzerinden kurup tartışır. Sanatçının kendi eserinde göremediklerini gören de odur. Estetiği üreten sanatçı; onu anlayan ve evrensele taşıyan estetistikçidir. İzleyicilerin göremediğini de gören odur (Timuçin, 2011, s. 48).

Antik Çağ'da estetik 'Platon'da güzel, uyum ve ölçünün, Aristoteles'te güzel ise, düzen ve büyüklüğün bir bileşimi (Bozkurt, 1992, s. 90) şeklinde özetlenebilir. Orta Çağ'da ise güzellik bir değer olarak iyilikle, hakikatle, varoluşun ve Tanrının tüm öteki nitelikleriyle örtüşmesi gerekiyordu (Eco, 1999, s. 29).

Baumgarten için 'güzellik ile doğruluk aynı şeydir ve estetik de mantığın 'küçük kız kardeşi'dir (aktaran Tunalı, 2010, s. 138). Kant içinse güzel estetik yargı ya da beğeni yargısı ile ilgilidir. Nicelik açısından güzel olan kavramsallığı olmasa da evrensel haz verecektir (Kant, 2011, s. 72).

Yeni Çağ'ın estetik anlayışından bilgi öne çıkmaktadır. Güzel kendi başına değerlendirilmelidir. Çağın zıt görüşü olan ampirikler (deneyciler) ve rasyonalistlerin hemfikir olduğu nokta bu olmuştur. 19.yüzyıl ve sonrasında güzel estetik açıdan bağımsızlaşmış, yaratıcılık, sezgi gibi kavramlarla sanatsal bir değerlendirme yapılır olmuştur (Özer, 2013, s. 11).

Geleneksel estetik sanatsal üretimin kullandığı malzemeye göre kategorilendirmektedir. Resim, heykel, desen buna örnektir. Dijital teknoloji ise bu kategorilerin arasındaki ayrımı ortadan kaldırmıştır. Hepsi birbirinin yerine geçebilirken, bütüncül bir standart geçerli olmuştur. 'Sanatsal aracın' belirlenmesi gereği kalmamıştır (Manovich, 2001a, s. 64).

Yeniden üretilebilen çağda sanat artık anlamını, biricikliğini yani 'aurasını' kaybetmiştir. Bu sanatın hem özgünlüğünü hem de statüsünü yitirdiği anlamına

gelmektedir. Sanat eseri ‘şimdi ve burada’lığını yitirmiştir. Bu da sanatın çekirdeğini zedelemektedir (Benjamin, 1995, s. 49). Yeni medyanın zamandan ve mekandan bağımsızlığı sanata kaybettiği o kadar şeyin yanında bir artı olarak gelmiştir. Sanat geniş kitlelere ulaşma gücünü ve esnekliğini bu şekilde kazanmıştır. Teknoloji hem üretimin zanaat kısmını hem de araç-gereci değiştirmiştir (Alioğlu, 2011, s. 88-89). Ayrıca aurasını kaybeden sanat, kopyaların gerçekliğin farklı şekillerde deneyimlenebilmesini olanaklı kılmıştır (Mul, 2008, s. 43). Mekanik imaj çoğaltma ortaya konan değerin yerine geçmiş ve dijital görüntüleme ve manipülasyon teknikleriyle daha da ileri gitmiştir. Bugün dijital kopyalama çağının mekanik yeniden üretim çağının yerine geçtiği iddia edilmiştir (Mitchell, 1992, s. 52). Burada sanat eserinin aslından söz edilmiştir. Bazı sanatçıların kendi eserlerinden tek bir baskı aldığı, böylece tek bir asıl baskıya sahip olurken; diğer sanatçıların sınırlı sayıda üretim yapması ya da bazı sanatçıların da herkese açık dilediğince kullanılabilecek kopyalar hazırlaması söz konusudur (Wands, 2006, s. 12).

2.4. Görsel İletişim

Görsel iletişim görsel içeren mesajların takas edildiği sosyal bir süreçtir (Kenney, 2009, s. 1; Uçar vd., 2011, s. 146). Görsellerin ulaştığı kişi bunlardan bir anlam çıkartmakta, ardından dönüt vermektedir. (Uçar vd., 2011, s. 146). Görseller ile fikirler, duygular ifade edilir ancak kişi bu görsellerin kimler tarafından görüldüğünü, ne zaman görüldüğünü, görsellere bir yanıt verilip verilmeyeceğini önemsememektedir. Diğer yandan, görsellerin yaratıcıları izleyicilerinin amaçlanan anlamın en azından bir kısmını anlamasını ummaktadır (Kenney, 2009, s. 1). Görsel iletişim alanı, romantik değildir. Yıldız isimleriyle, moda evleriyle değil; günlük tasarımla, insanlarla, günlük iletişim biçimleriyle ilgilidir (Baldwin ve Roberts, 2006, s. 20-21). ‘Amaç olarak iletişim, ortam olarak görsellik’ söz konusudur (Frascara, 2004, s. 4). Görsel iletişim buz dağına benzemektedir; %90’ı yüzeyin altında kalır ve aynı onun gibi asıl gücü %90 görünmezdir (Baldwin ve Roberts, 2006, s. 156-157).

Görsel iletişim, insan iletişiminin en eski ve en doğal formudur (Dur, 2015, s. 444). Tarihsel olarak mağara resimlerine uzanmaktadır; ardından sembollerin dili gelmekte ve teknolojinin de etkisiyle beslenerek bugünkü durumuna gelmiştir. Teknolojinin ilerlemesinin görsel iletişime etkisi büyüktür; bugün görsel iletişimin en

etkin ve hızlı iletişim biçimi olduğu iddia edilmiştir (Yaban, 2012, s. 978-982). İnternet sayesinde bireylerin, iletişim teknolojisi tarihinde ilk kez iletişim kurduğu kişinin biyolojik ve toplumsal varlığını, sesini, görüntüsünü, statüsünü dikkate almaksızın iletişime geçmesi söz konusudur (Yıldız, 2012, s. 442).

Görsel iletişimde yeni oluşumlar söz konusudur. Bu oluşumların hızla yaygınlaştığı ve özgürlüğü arttırdığı iddia edilmiştir (Taşçıoğlu, 2013, s. 142). "Tüketim toplumunun ana mantığı, aynı kavramı kullanarak söylemek gerekirse, bozgunculuktur. Buna yıkıcılık da denebilir. Sistemin ayakta kalabilmesi bir anlamda sistemin kendini sürekli olarak 'yenilemesi'ne ve buna giden yolda 'yıkılması'na bağlıdır" (Kahraman, 2005, s. 185). Tasarımcıların binlerce görsel arasından kendi tasarımlarının öne çıkabilmesi için, her seferinde yeniden var olan kalıpları kırması; yeniyi, sıradışını, farklı olanı bulması gerekmektedir. Bu gereksinim yeni medya, yeni malzemeler ve disiplinler arası geçişlerle giderilir olmuştur. Sıradışı arayışlar yeni iletişim biçimlerini sorgulamaya, uygulamalar da yenilikleri denemeye itmiştir. Bu noktada da yeni bir dilin ortaya çıktığı iddia edilmiştir (Taşçıoğlu, 2013, s. 117-118). Oluşumlardan bir diğeri de üretim süreci ile ilgilidir. Geleneksel çalışmalarda üretimin yapılış süreci sonuç kadar önem taşımamakta; izleyiciye sonuç sunulmaktaydı. Bugünse üretimin yapılışı, niçin ve nasıl yapıldığı, tüm aşamaları, üretimin bir parçasıdır; sonuç kadar süreç de önemli olmuştur. Üretimin mükemmel görünmesi de eskisi kadar önemli değildir (Taşçıoğlu, 2013, s. 121). Mükemmel görünmeyen, yıkılmış, kırılmış, sonucu kadar sürecinin de önemli olduğu ve yeni bir dil ortaya koyan tasarımlar görsel iletişimde bugün göze çarpan öğeler olmaktadır.

Görsel iletişim tasarımı açısından en önemli noktanın tasarımın amacı olduğu iddia edilmiştir. Tasarımcı ele aldığı sorunu içerik ve işlev açısından tasarımıyla çözebilme amacı taşımaktadır. Bu açıdan denilebilir ki; tasarımcı tasarım aşamasında kişisel tercihler doğrultusunda değil bir mesajı hedef kitleye doğru görsel kodlarla ulaştırma ilkesi doğrultusunda hareket etmektedir (Dur, 2015, s. 451). "İnternete dayalı gelişen yeni medya ve sosyal medyayı aklımıza getirecek olursak, bugünün kitleleri ama üreterek ama tüketerek 'etkileşimli' ve 'katılımcı' bir görsel iletişim sürecinin parçası durumundadırlar" (Uçar vd., 2011, s. 151).

Görsel iletişim için önemli kavramlardan biri de çokanlamlılıktır (Baldwin ve Roberts, 2006, s. 36-37). Tüm göstergeler çokanlamlıdır. Göstergeye metin eklendiğinde tamamen farklı bir anlam ifade edecektir. Gösterilen için metin değiştikçe

gösterge de değişecektir. "Gösterge, gösteren ile bir gösterilenden kurtulur. Gösterenler düzlemi *anlatım düzlemi*ni, gösterilenler düzlemiyse *içerik düzlemi*ni oluşturur" (Barthes, 1993, s. 40).

Yirminci yüzyıldan bugüne dek geçen sürenin 'görsel çağ' olduğu iddia edilmiştir. Bu çağın 'bilgi çağından' çok daha kapsamlı olduğu ve görselleri, görüntüleri, sembolleri içerdiği ifade edilmiştir (Uçar vd., 2011, s. 144). Bugün farklı disiplinler birlikte ve çok sayıda kombinasyonla sanat ortamlarındadır. Dolayısıyla da görsel teknolojilerin sanat üzerindeki etkileri de görülebilir (Yücel, 2012, s. 33). 'Yeni dijital alfabe'siyle bilgisayar, görüntü, metin, ses bilgilerini tamamen içine alan, tek bir veri tabanı içinde farklı disiplinlerin uyumunu oluşturabilmektedir (Lovejoy, 2004, s. 157).

Yeni medya ve özellikle İnternet sayesinde kullanıcıların dünyanın herhangi bir yerinden herhangi bir yerde üretilmiş bir görsele çok kısa bir süre içerisinde ulaşması olanaklıdır. Bu noktada sadece standartlaşmış kültür görsellerinin, ürünlerinin erişime açık olduğunu söylemek eksik olacaktır. İnternet üzerinde baskın kültürler olabildiği gibi alt kültürler, yerel kültürler, melezler de sesini duyurabilmektedir (Dur, 2015, s. 445). Bu açıdan yeni teknolojik gelişmelerin bireyler için üretimi demokratikleştirdiği söylenebilir (Taşçıoğlu, 2013, s. 116). Görsel iletişim ve yeni medya açısından, bugün 'bilginin görselleştirilmesi', 'görselleştirilmiş bilginin iletişim içinde yer alması' ve bunun 'anlaşılıp yorumlanabilmesi' önemlidir (Uçar vd., 2011, s. 146).

2.5. Yeni Medya Sanatı Olarak Glitch

Glitch kelimesi İngilizce olarak ilk kez 1962'de kayıtlara geçmiştir. Astronot John Glenn, Amerikan uzay programı esnasında teknik bir sorun yaşamıştır ve bu sorunu 'tanımlamak' için bu kelimeyi kullanmıştır. Bu bağlamda teknik anlamıyla glitch, elektrik voltajındaki ani artış ya da değişikliği tanımlamak için tercih edilmiştir (Moradi, 2004, s. 9). Genellikle hata, kusur, yanlışlık, çalışmayı engelleyen sorun şeklinde Türkçe karşılık bulmaktadır (Cambridge Dictionary). Popüler medyaya ise 1965 yılındaki *Time* dergisinin *Space: The Glitch & the Gemini* başlığıyla girmiştir (Time, 1965).

Kelimenin kökeni eski İbraniceki 'glitshn' kelimesidir; sürçmek, kaymak, akmak anlamına gelmektedir. Bilgisayar merkezli sistemlerdeki kısa süreli elektrik

kesintisi gibi fiziksel hareketlere işaret etmektedir (Meriam Webster Dictionary). Diğer yandan glitch herhangi bir nesneyi olduğu sıradan formundan ve söylevinden ayıran muhteşem bir kesintidir. Negatif anlamlar yüklenmiş olmasına karşın, glitch artık makine ile samimi, kişisel ve özel bir özel deneyim sunan bir deneyimdir. Glitch adı konulduğu anda artık glitch değildir (Menkman, 2010, s. 341). Her şeyin mükemmel bir şekilde yolunda gittiği bir sistemde, yaratıcı enerjilere mahal veren, yeni olasılıkları açığa çıkartan bu bozulmalar sonraları sanatçılar tarafından da tercih edilir olmuştur (Menkman, 2010, s 1).

Torben Sangild (2004, s. 9) glitchin 'genelde bilgisayar yazılımında ya da donanımındaki hataları, bilgisayar çöküşlerini, ya da özellikle CD ya da bir ses dosyasının atlama sesinin tanımlanması için kullanılan' bir kavram olduğundan söz etmektedir.

Sanat alanına girişi ise 1980'lere Almanya, Japonya ve Amerika'daki ses hackerlarına uzanmaktadır. Ancak gerçek anlamda özellikle müzik sektöründe 1990'larda yayılmaya başlamıştır. Ses hackerları Pan Sonic, Matmos ve Oval gibi müzik gruplarını kurmuşlardır. Teknolojik yapıtların hatası elektronik müzik ile ilişkilidir. Dijital teknik ve araçlarla yapılan bu müzik tarzında kesintiler, duraksamalar, biplemeler vardır (Prior, 2008, s. 306).

Hata da kaza da bugün üretilmiş yeni birer kavram değildir. Sanatsal işlerden ziyade günlük yaşamda da hatalar ve kazalar insanlarla birlikte olmuş ve yine bizzat onlar tarafından yapılmıştır. Glitch kendisiyle anılan tüm kavramlar için elektronik hareket içerisinde bir çatı kavram rolündedir. Yavaş yavaş elektronik müzik ile sanatsal bir kıyafet giymiştir. Ancak o dönemler bir elin parmak sayısını geçmeyecek DJler ve besteciler tarafından işe koşulmuştur. Pan Sonic, sonradan Panasonic, ilk CDlerini 1993 yılında piyasaya sürmüşlerdir. Ancak 1990'ların ortasından bu yana dijital manipülasyon çeşitli denemelerle birlikte yapılmaktadır. Ardından glitch hareketi müzik yazılımlarıyla çeşitli sanatçılar tarafından denenmeye başlamıştır. Ars Electronica ödülleri gibi çeşitli ödüller de dijital müziğe katkıda bulunan elektronik müzik sanatçılarına verilmeye başlamıştır (Cascone, 2000, s. 395). O dönemlerde glitch izleyicisi genelde teknofillerden oluşmaktadır (Prior, 2008, s. 306). Müziğin ardından, glitch estetiği görsel sanatlarda patlama yapmıştır. Tony Scott gibi sanatçılar hataları yaratıcı bir şekilde açığa çıkarmak adına çalışmalar yapmışlardır. Scott'ın çalışmaları *Glitch Serisi* adıyla izleyiciyle buluşmuştur. Bu serinin de oldukça parlak renklerden,

geometrik formlardan, ritmik kompozisyonlardan oluştuğu görülmektedir (Barker, 2011, s. 44). Glitchler dijital medyanın güzel 'hataları' ve yetim çocuklarıdır. Üredikleri dijital medyayı da gözle görülür şekilde biçimsizleştirirler (Cannon, 2013, s. 205).

Glitch sanatında yeninin keşfi önemlidir. Glitch, potansiyelini her zaman koruyan, sanal olarak gerçekleştiği anda dahi bağlarını koparmayandır. İşlev yitiminin (disfonksiyon) her biçimi kendi içinde yeni bir yeniden düzenlenme ihtimali barındırır; ki bu da başka bir sanal olanın hayata geçirilmesine sebep olabilir. Sanatçının buradaki amacı yeni bilgi edinmek, karmaşıklıktan yeni bir anlayış kazanmaktır. Bu karmaşıklık glitch sanatının geleceğe yönelik gelişiminin özüdür (Blumenkranz, 2012, s. 24).

Diğer yandan, glitch sanatı söz konusu olduğunda yeni estetik ile ilişkilendirildiği gözlemlenebilir. Yeni medyanın özellikle son otuz yılda hızla gelişmesi, çeşitlenmesi sonucu yaratıcılık da değişmiştir. Deyim yerindeyse artık 'dijital aletler gibi görmek' önemlidir. Yeni estetik çoğunlukla depolanabilen, aktarılabilen ve işlenebilen ile ilgilidir. Üstelik bu sadece görülebilen değil, tüm duyularla deneyimlenebilendir. Yeni estetik robot kılığına girmiştir (Miyazaki, 2015, s. 219-220).

2.5.1. Glitchin hata, gürültü ve kaza ile ilişkisi

Hata aslında oldukça analog bir kavramdır. Nitekim iletişim teknolojiler geliştikçe kullanıcıların bu teknolojilerden beklentileri, makinelerin ve araçların hatasız çalışması isteği artmıştır. Kullanıcıların maksimum işlerlik mantığı söz konusudur. Bu mantık açısından yüzde yüz hatasız, etkili, doğru ve en önemlisi de tahmin edilebilir bir dünya beklentisi vardır. Maksimum işlerlik mantığına göre hata tahmin edilebilir bir yoldan sapma ya da oluştuktan sonra etkisiz kılınan bir olaydır (Lyotard, 1994, s. 13). Teknoloji ile kullanıcı her iletişime geçtiğinde herhangi bir hatanın aktive edilme ihtimali vardır. Bu ihtimal teknolojinin yanlış kullanılması ve/veya teknolojik aletin kendisinde bir sorun olması sebebiyle gerçekleşebilir. Ancak sebepler her ne olursa olsun kullanıcının isteği dışında bir şeye dönüşme ihtimali de mevcuttur (Barker, 2011, s. 20).

Aslında bir sistemin işlemesi için hatalar gereklidir; ancak bu sayede hataların felsefi, bilimsel, sosyal ve ekonomik sistemlerde nasıl işlediği analiz edilebilir. Bu da estetik alanında hataların sanat için yeni elementlerin işe koşulmasına teşvik edecektir. Bir sistem çalışması başarısız olduğunda kullanıcıya göndereceği dönüt, bu bir bilgi,

görsel, ses dosyası olabilir, ile durum anlaşılacaktır. Aksi takdirde kullanıcı hatadan haberdar olamaz. Limitler net değildir ve kullanıcı bununla yüzleşir. Hatalarını tanımlayan yapay bir makineden veriyi, dalgaları ve bilgiyi alır. Bu da bir hatayı öz değerini içinde barından biricik, devrimsel ve güzel yapmaktadır (Schianchi, 2010).

Makineler ve glitch söz konusu olduğunda da durum kaza, hata ya da başarısızlık olarak görülebilirken; William Kurtz'un 'elmas deneyimi' olarak tanımladığı kaza hazzını da sunabilir. Bu deneyim kaza geçiren kişilerin bu kaza anına tekrar tekrar dönmesi ve bundan haz duyması ile ilgilidir. Kurtz'un bu şekilde tanımladığı deneyimin çıkış noktası Ballard'ın 'Çarpışma'sıdır. Elmas deneyimindeki gibi makinelerin çalışma şeklinde kullanıcıların gideceği yollar, koridorlar belirlidir. Kullanıcı bir hata yaşadığında bu koridorun kapandığını ya da içinde bulunduğu holün ani çöküşünü deneyimlemektedir. Üzerinde ilerlenecek dijital kodlardan yazılmış olan yol yıkılmıştır. Genelde kullanıcının bu yıkımdan ve ilerlemesi beklenen yolun çöküşünden memnun olmaması beklenir fakat kullanıcı glitch ile kendini bir anda yeni ve estetik bir yolda bulabilir (Smith, 2012, s. 11-13). Bilgisayar programcısının sanatı mıdır, sanatçı kimdir, bu noktada sanatçının rolü nedir gibi pek çok soru tartışmalara yol açmıştır. Glitch sanatı makinenin sanatı değil; açık sistemin, ilişkilerinin ve bu sistemi olanaklı kılan kapasitenin sanatıdır (Nunes, 2011, s. 3). Makineler ve sanat söz konusu olması sebebiyle iki kategori oluşturulmuştur: Makinenin Sanatı/Hatanın Sanatı ve Hatalar/Potansiyeller/Sanallık. Makinenin sanatında ya da hatanın sanatında, sanatın oluşabilmesi için sanatçının uygun koşulları ayarlaması gerekmektedir. Bu bir zorunluluktur. Hatanın sanata dönüşmesinde sanatçının rolü vardır ve ancak bu rol ile yaratıcı hatalar oluşabilmektedir. Bu yüzden bu ilişkisinin odak noktası yaratıcı hatalardır. Sanatçının rolü ise sistemi ayarlamak, sistemde gömülü olan ve henüz görünmeyen hataları yaratıcı bir şekilde açığa çıkarmaktır. Sanat yapıtı, tamamen sanatçı ve makinenin etkileşimine bağlıdır. İkincisi hatanın belirli koşullar altında var olmasıyla ilgilidir. Yani makinenin de rolü vardır. Dijital teknolojiler içinde bu hatalar zaten gömülüdür ve ortaya çıkmayı beklemektedirler. Burada odak noktası süreçtir. Sanat makinenin içindedir, insan elinin yapıtı olan makine artık yaratandır (Barker, 2011, s. 42-59).

Diğer yandan hata, ağ toplumunda yaşamanın nasıl olduğuna dair eleştirel bir lens işlevi görmektedir. Bir sistemin başarısızlığı ve/veya işlemsel mantığı hata ile açığa çıkmaktadır. Glitch ve iletişim eksikliği açısından hata, sosyal ve kültürel pratikler

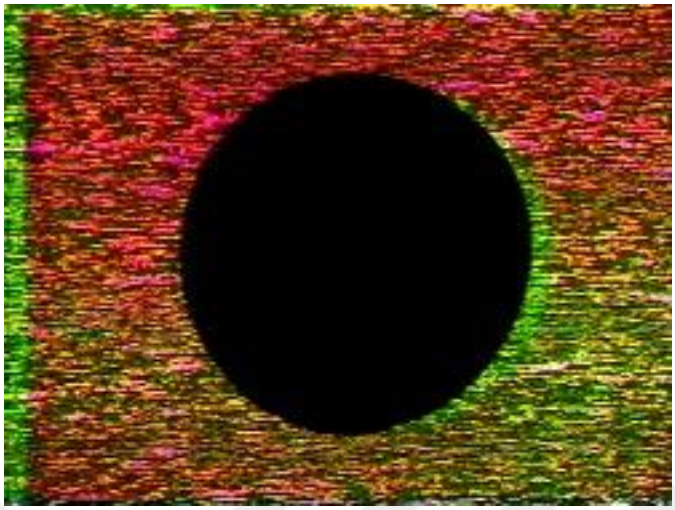
içerisinde yaratıcılığın yeniden kavramsallaştırılması gibi yeni pencereleri açmaktadır (Nunes, 2011, s. 3).

İletişimde hata gürültü şeklinde tanımlanabilir. Gürültü kısaca sinyalin aktarılması sırasında mesajın kaynağa düzgün ve temiz şekilde aktarılmasına engel olan öğeler olarak tanımlanabilir. Gürültü mesajın ulaşımı açısından varlığından memnun olunan bir öğe değildir. Ancak gürültünün tamamen giderilmesi, yani sıfırlanması olanaklı değildir. İletişim kanalı üzerinden ya da onunla verilen her tür sinyale gürültü eklenecektir. Ek olarak, bir miktar gürültü mesajın semantik içeriği açısından yıkıcı olmayabilir hatta bu gürültü arzu bile edilebilir. Çünkü sinyale gürültünün eklenmesi sinyalin daha iyi sıkıştırılmasına ve dolayısıyla iletişim kanalının etkililiğinin artmasına sebep olabilir (Hainge, 2007, s. 27).

Gürültü televizyon ekranında izlenmekte olan herhangi bir görüntünün durağanlaşması gibi basit bir şekilde gerçekleşebilir. Buna rağmen iletişim de olanaklıdır. Çağdaş iletişim sürecinde, yeni iletişim teknolojilerinde ya da görsel iletişim sürecinde de gürültü hep var olmuştur. Gürültü sisteme dahildir. İletişimin sakındığı bir öğe olarak görünmesine rağmen varlığı kaldırılamaz. Shannon gürültüyü şans varyasyonuna dayandırmaktadır. Bilgi kuramlar için gürültünün bir anlamı vardır; sanatçılar için de durum benzerdir. Shannon gürültüden Umberto Eco ise gürültünün yaratıcılığından söz etmiştir (Burrough, 2011, s. 80-96).

Her teknoloji kendi kusurluluğunun parmak izlerini barındırmaktadır. Gürültü bu parmak izlerinden biridir. Bilgi kuramı ile açıklandığından daha karmaşık bir anlamı vardır. Aslında farklı bakış açılarından farklı anlamlar yüklenmiştir. Etimolojik olarak gürültü saldırganlık ifadesi, alarm, doğadan gelen güçlü ses fenomeni gibi anlamlara sahiptir. Bazen de kabul edilmeyen sesleri ifade etmektedir (Menkman, 2010, s. 1). Genel olarak tanımlarına bakıldığında olumsuz bir çağrışıma sahip olduğu görülmektedir. Fakat gürültü Virilio açısından pozitif de olabilmektedir (Lotringer ve Virilio, 2005, s. 63). Çünkü alternatif iletişim anlamları oluşturma gücü vardır (Ballard, 2011, s. 66). Pozitif anlamıyla gürültü, adeta kendi zıttının (yeniden) tanımlanmasına olanak sunmaktadır. Bu zıtlık da anlamlar dünyasının her bir kavramı ile ilgilidir: ister güzellik, iyilik isterse normlar olsun. Gürültü olarak glitch bu noktada sıradan olanın formundan, söyleminden, işlevinden saptırılması ile var olur (Menkman, 2010, s. 3). Hatalar ve gürültüler tamamen negatif değildir. Aslında pozitiftirler; çünkü kazasız bir toplumda pek çok önemli yenilik açığa çıkamazdı. Kaza olmasaydı sanayi devriminin

de ulaşım devriminin de hayal edilemezdi (Lotringer ve Virilio, 2005, s. 63).



Görsel 7. *Noisefields by Steina and Woody Vasulka, Electronic Arts Intermix*

Menkman (2010, s. 3) dijital gürültüyü üçe ayırmıştır: Kodlama ve kod açılımı yapıtları, geri besleme yapıtları, glitch gibi 'diğer' yıkımlar. Bu gürültü türlerine, insan ve makine söz konusu olduğunda, toplumsal parametrelerin, bağlamın, algının ve estetik sorunların da etkisi vardır. Glitch gerçekleştiğinde kullanıcıya kaza ve kaos algısı verir. Glitch sanatı söz konusu olduğunda gürültünün, kazanın, hataların, başarısızlığın ve manipülasyonun birbirine yakın anlamlarda kullanıldığı görülmektedir.

Virilio (2007) yelkenli gemiyi icat etmekle onun karaya oturmasının da icat edildiğini; treni icat etmekle tren kazalarının da icat edildiğini savunur. Bilgi toplumunda özellikle bilginin, sanatın ve bilimin kazası söz konusudur. Sanat da bilgi ile işlediğinden diğer öğelerden ayırılması olanaksızdır. Toplumsal olarak, her geçen gün artan hızla çoğalan teknoloji ile birlikte her şeyin kazalardan nasibini alacağa bir döneme girilmiştir. Ancak kaza yeni bir kavram değildir. Yeryüzündeki her şey kazayı deneyimlemiştir. Hatta ilk 'orijinal' kazanın 'İlk İnsanın Dünyaya Düşüşü' olduğu ileri sürülmüştür (Virilio, 2007, s. 10). Kaza negatif çağrışımlarından sıyrılır ve pozitif olur. Çünkü kaza olmaksızın algılanabilecek önemli bir şeyler açığa çıkamaz. Bu açıdan kaza 'dünyevi' bir mucizedir. Kaza herhangi bir şeyin negatif algılanıldığında tekrarının istenmemesi gibi kaçınılan bir olgu olagelmiştir. Ancak glitch sanatı ile bu durum artık değişmekte; en azından glitch sanatçıları ve glitch hayranları kazayı bağırlarına

basmaktadırlar. Kazanın negatif algısı tamamen pozitif olmasa bile yerine estetik hazza bırakmıştır (Moradi, 2011, s. 151; Blumenkranz, 2012 s. 4).

Çağın teknolojilerinin en belirgin özelliklerinden biri hızlı olması, tek bir dokunuşla pek çok işlemi tek seferde yapmaya olanak sağlamasıdır. Bayık (2012, s. 101) açısından hız ile ve hız üzerine çalışıldığında kazalar üzerine de çalışılmaktadır. Çünkü önemli olan bu teknolojilerin kullanıcıları beklemedikleri bir kazayla karşılaştırmama sözü verebilmesidir. Bu sebeple kullanıcılar bozulmayacağının belli bir süre garantisi verilen ürünleri tercih etmekte, hatta bu oranda o aygıta para yatırmaktadır. Hız ise kontrolle ve duyguların kaybıyla ilişkilidir. Bugün hızın yarışı yapılmaktadır. En hızlısı, en güvenilir olanı, en hatasız olanı ve en başarılı olanıdır. Başarı neredeyse bununla ölçülür. Bu yarış üretim alanında, bilgi anlamında ve ulaşım anlamında da kendini öne çıkarmaktadır. Bugün belli bir sürede belli sayıda soruları hızlıca çözmesi gereken öğrencilerden; verilen mesai saati süresi içerisinde bir makine gibi hızlı ve hatasız üretim yapması beklenen işçilerden; mesafeleri kısaltan hız teknolojilerden söz edilmektedir. Hızın olduğu noktada kazalar da vardır. Asıl kaza modernitenin Medusa'sıdır. Ona bakmak için aynaya gereksinim vardır. Dijital teknolojiler algıyı modifiye eden birer filter haline gelmiştir. Hem görsel hem de plastik sanatları kapsayan geleneksel statik sanatların başarısızlığından çok daha fazlası söz konusudur. Her duyu sayıllaştırılacak ya da dijitalleştirilecektir. Algının makineye göre yeniden yapılandırıldığı bir dönem söz konusudur (Lotringer ve Virilio, 2005, s. 65).

Tim Barker (2011, s. 42-57) kazaları yaratıcı sürecin içerisine kolayca sızabilmesinin sebebinin önkoşulların hazırlanmasında yattığını iddia etmektedir. Bu sayede sanatçı sadece hatalar tarafından ansızın yakalanan pasif bir gözlemci değildir. Sanatçı burada yönetendir; kazaların olacağı durumları, araçları, içeriği ve yeni olanakların oluşabileceği ortamı kurandır. Glitch sanatı ile süreç odaklı sanatın tarihi arasında bir paralellik kurar. Ona göre sanatçı çıktıyı kontrol eden değil, süreci başlatandır.

Sanatçının, gözlemci, koleksiyoner ya da hataları tamamen kontrol eden bir mühendis olarak ele alınması sürece kontrol edilmeyen ve rastlantısal olanın entegre edilmesi demektir. Bu yaklaşım kazanın başlatılmasının da bir dereceye kadar olanaklı olduğunu göstermiştir. Yani bu çerçeve sadece sanatçı tarafından kazanın açığa çıkması için tasarlanmış bir gerçeklik olarak görülmemelidir. Bu yüzden Barker, De Landa'dan (2002) 'özgürlüğün dereceleri' kavramını ödünç almıştır. Bu da her sistemin içerisinde

özgürlüğün çeşitli açılarının olması demektir. Glitch sanatı ile ilişkisi ise yapılandırılan kazanın ortaya çıkma ihtimalinin de sanatçının bir dereye kadar özgür olması ile ilgilidir (aktaran Blumenkranz, 2012, s. 11-12). Fakat sanatçı artık bilerek ve isteyerek hatayı, kazayı, yıkımı üretim olarak kullanmaktadır (Kozlu, 2012, s. 57).

Glitch sanatının yaratıcı bir pratik olabilmesi adına Blumenkranz (2012) iki strateji belirlemiştir: kritik kaza ve tasarlanmış kaza. Kazaların arasındaki fark sanat eseri üzerinde bıraktıkları izlerin derinliğine göre değişmektedir. Kritik kaza yaratıcı sürecin başından sonuna tüm katmanlarına nüfuz eder. Sanatçının niyetliliğinin söz konusu olduğu kritik kazada, teknik, sosyolojik, politik, tarihsel ve estetik açıların gizli yanları açığa çıkartılır; eski düzenler sorgulanarak yeni bakış açıları tasarlanır. Bu yüzden kritik kazalar, tahmin edilemeyenin, görünmeyenin, kurgulanmaktan çok uzak olanın yaratılması ile ilgilidir. Tasarlanmış kazada, aksine, sanatçı sadece düzensiz estetiğe odaklanır; sanat eserinin istenilen görünümü kazanılmasını tetikleyecek kazasal uygulamalar yapar. Diğer yandan bu kavramlar aynı anda aynı sanat eserinde görülebilir (Blumenkranz, 2012, s. 23).

2.5.2. Glitch sanatının kökeni

1920'ler yeni medya için aslında önemli tarihlerdir. Yeni medya sanatının o tarihlerde açığa çıkan avantgartla ilişkili olduğu iddia edilmiştir. O dönemin avantgart sanatçıları bugün bile kullanılan görsel ve mekansal dil ve iletişim tekniklerini kurmuşlardır. Avantgart bakış açısı diğer pek çok şey gibi bilgisayarlarda maddileşmiştir. Kes-yapıştır, kolaj mantığı bilgisayarlarla yapılmaya devam eden avantgarde bir pratiktir. Bu yeni avantgartla yeni dünyayı yeni gözlerle görmek, onun temsilini yapmak, eski medya arşivlerini malzeme olarak kullanmak söz konusudur (Manovich, 2001a, s. 306). Avangart harekette olduğu gibi glitch sanatında da bir estetiğe karşı durabilmek için bir estetik olması gerekmektedir. Bu estetik de burjuva toplumunun yükselişiyle olmuştur. Avangartların parçalılığa vurgu yaptığı ve bütünlükten çok parçalılığı önemsediği iddia edilmiştir (Aktulum, 2008, s. 7). Yeni medya sanatının da montaj ve parçalı olduğu belirtilmişti. Glitch sanatının da yeni medya sanatı olması sebebiyle bu noktada örtüştüğü görülecektir.

Yeni medya sanatı olarak glitch sanatı çeşitli sanat akımları ile ilişkilendirilmiştir. Yeni medyanın yeniliği ile ilgili tartışmalardan söz edilmişti. Yeni

medya sanatında da ‘yeni’ bir şey söz konusudur. Bahsi geçen değişim sanat teknikleri ya da sanatın temsil sistemleri ile sınırlı değildir. Ustalık, yetenek üslup ile ilişkiliyken, aniden yenilik kavramı ile karşı karşıya kalmıştır. Sanat tarihi yetenek ve kaliteye işaret eden üsluplar ile doludur. Yeni olan ise ‘yenilik’tir. Yeni medya sanatındaki ‘yeni’ bu noktada sürpriz yapmakla eşdeğerdir (De Duve ve John, 2005, s. 26-27).

Dada sanat tarihine yaptığı girişimlerle adını kazımıştır. Fütürizme radikal bir şekilde karşı koymuşlardır (Alioğlu, 2011, s. 94). Ayrıca Dada seri üretim nesnelerini provokasyon amaçlı kullanmıştır. Bu sebeple neyin sanat olduğu soruları doğmuştur. Avangart söz konusu olduğundaysa en çok ‘yeni’ kavramı öne çıkmıştır. Adorno’nun yeni kategorisi açısından, hakimiyetini süren tüm eskilerden radikal bir şekilde kopuş ifade edilmektedir. Olumsuzlanan şey tüm sanat geleneğidir (Artun, 2003, s. 118). Diğer yandan bütün avangardların kübizmden türediği iddia edilmiştir (Alioğlu, 2011, s. 94). Kübizm, özellikle analitik kübizm şeklin parçalanması ile ilgilidir. Şeklin parçalanması parçalı algıya zemin hazırlamaktadır. Daha sonra birleşen parçalarsa nesneyi ilk halinden farklı bir forma sokmaktadır. Ancak zaten orijinal olana benzeme kaygısı gütmemektedir. Dijital bir dosyanın, görselin, metnin ya da herhangi bir nesnenin kodlanması da benzerdir. Glitch sanatı bu bağlamda analitik kübizm ile ilişkilendirilmiştir (Briz, 2011, s. 55). Orijinal kaynağın glitchlenmesi sonucu kübist sanat eserlerinin nihai hali gibi bir sonuç alınmaktadır. Bu sanat akımıyla anılan sanatçılar figüratif gerçekliğin dolaysız görsel temsillerinden kaçınır. Ancak glitch sanatı, kavramsal olarak temsilidir. Çünkü glitchlerin çoğu aslen bir verinin dolaysız tasviridir. Burada dijital temsilin ne olduğu ile ilgili sorular oluşmaktadır. Dijital temsil bilgisayarların egemen olduğu çağda, bir imgenin ya da benzerinin sonsuz bilgi halidir. Bu hal, değişen temsillerin görmeyi ve görüntüyü değişime uğratması ile ilgilidir. Teknoloji bilgisi olmayan bir izleyicinin gördüğü görüntülerin sürecini, amacını, bilginin yeni formunu ve nasıl nihai haline getirildiğini anlamama olasılığı vardır. Bu bir eleştiri olsa dahi, plastik sanatlarda da karşılaşılabilecek bir durumdur. Bugün pek çok galerideki yeni medya sanatı eserleri ya da çevrimiçi glitch sanatı eserleri izleyicisine anlamsız hatta işlevinden sapmış, bozuk bir görüntü verebilir. Glitch diğer yeni medya sanatı türlerinden farklılık göstermektedir. Bunun sebebi doğasında hacker kültürünü barındırmasıdır. Diğer yandan hacklenmiş, bozulmuş, kırılmış ve alışılmışın dışında bir estetik forma sahip sanat pratikleri pek çok izleyiciye tanıdık da gelebilir. Bunun pek çok sebebinden biri, izleyicilerin bir kısmının Nintendo kültüründen geliyor

olmasıdır. Bu kültüre aşina olanlar simgelerine de yakınlık duyacaktır. Ancak kodların, verinin bozulmasının, kırılıp çökertilmesinin estetik çıktısı belli tekniklere, jargona ve makine bilgisine sahip olmayanların algısında bir ışık yakmama olasılığı da yüksektir (Downey, 2002). Kavram, üretim ve teknoloji artık iç içedir. Yeni teknolojiler gibi zaten var olan teknolojiler de sanatsal pratiklerle sanat kavramlarına uygulanmaktadır. Yeni anlamlar, ikonolojiler ve bağlamlar oluşturulmuş ya da oluşturulmasına zemin hazırlamıştır. Sadece glitch değil yeni medya sanatı eserlerinin herhangi birini bile anlamak için sadece izleyicinin değil sanatçının da rolleri değişikliğe uğramıştır. Sanatçı artık mühendis, yazılımcı, grafik tasarımcısı, donanım kurucusu gibi rolleri de üstlenmiştir. Fakat bu bağlamda bunun bile yeni olmadığı ileri sürülmüştür. Yeni medya sanatçısı sanayi öncesi çağın sanatçısı gibidir. İhtiyaç duyduğu teknolojileri kendisi yaratmak durumunda ya da başkalarına bunun için muhtaç olmaktadır (Alioğlu, 2011, s. 102).

Glitch sanatçıları dadaistler ve sürrealistler gibi varolan sisteme başkaldırı için kazanın yaratıcı gücünü kullanmaktadır. Yazılımın kazasal yanını, yani akışı kesen ya da kıran yanını, keşfederler. Glitch sanatı işlevsel güzellik anlayışına karşı savaşmaktır. Kullanıcıyı rutine düşen davranışlardan, tüketime yönelten önemsiz uygulamalardan, eklentilerden, filtrelerden, dosya formatlarından azat eder (Blumenkranz, 2012, s. 11-12)

2.5.3. Glitch estetiği

Henri Matisse yaratıcı bir etkinlik olarak resmetme sürecini açıklamıştır. Öncelikle beyaz boş bir tuval alan sanatçı, ona uzun bir süre baktıktan sonra parlak bir kırmızı ile boyadığını söylemiştir. Sonrasındaysa, yeniden aklına heyecan verici bir fikir düşene dek beklediğini ifade etmiştir. Resim, tuval, fırça gibi 'pasif' sanat araçlarında dahi sanatçının araç ve onun sınırlılıkları ile ilgili bir sürece ihtiyacı vardır. Matisse'e göre bu bir 'program' ve 'heyecan' sürecidir (Flam, 1978, s. 37). Bilgisayarların 'aktif' ve yeni bir araç olması sebebiyle, nasıl yaratıcı olunabileceği gibi sorular yükselmiştir. Mühendisler bir bilgisayarın ve programlarının bir amaç uğruna programlandığını ve sınırlılığının da bu olduğunu söylemişlerdir. Ancak bu noktada insan girdisi de unutulmamalıdır (Noll, 1967, s. 90). İkili kodlarla her türlü girdi 0'lara ve 1'lere dönüştürülmektedir. Bu kodlar sanatçıların limiti olmamıştır. Glitchler tüm bu

programlanmış ve sınırlandırılmış sistemler içinde ortaya çıkmış ve beklenmedik estetik bir çıktı sunmuşlardır.

Görsel bir glitch estetik özellikleri çerçevesinde tanımlanabilen Moradi (2004, s. 3); önceden tanımlanan bir akıştaki bir kırılma Menkman (2011, s. 4); ya da bir 'glitch tekniği' ileri oluşturulan Austin (2015) şeklinde tanımlanabilir. Ancak bunların arasında da farklılıklar vardır.

Moradi (2004, s. 74) glitchin görsel özelliği ile estetik sayılabileceğini belirtmiştir. Menkman dönemine göre en güçlü glitch tanımlarından birini ileri sürmüştür; fakat o da glitchi teknolojik sınırları içerisine hapseder ve sadece kırılmanın nasıl oluştuğuna dair bir ipucu sunar. Austin ise, süreç ve ürün arasındaki mantıksal sürece işaret etmektedir (Sotiraki, 2014, s. 21). Örneğin, Ed Grant'ın *Sular Serisi* pixelsorting yani piksellerin ayrıştırılması ile önceden tasarlanmış bir teknik yoluyla yapılmıştır. Moradi'nin görsel estetiği açısından izleyicinin beklentisi 'kırıldığı' iddia edilebilir (Austin, 2015). Genel anlamda glitch sanatının kültür endüstrisiyle edilgen kılınan izleyicinin beklentisi kırdığı görülür ve bu doğrultuda Menkman ve Austin'in tanımları buluşturulabilir.

Düşünsel bir tasarım olarak estetik, hem güzelliğin hem de güzellik tasarımının atasıdır. Kant açısından estetik, bir şeyin güzel tasarımlanmasıdır, güzel bir şeyin tasarımlanması değil. Kant'ın estetiği yargı gücü ile ilgilidir. Güzellik yargısı da bu estetik yargının öznelliğinden kaynaklanmaktadır. Bu bağlamda herhangi bir şeyin güzel olabilmesi özneye bağlıdır (Bozkurt, 1995, s. 121; Delice, 2007, s. 9). Kant, öznelerin duyumları yoluyla güzel olana ulaştığını ileri sürmüştür. Bu süreç pek çok farklı etken tarafından yönlendirilmektedir. Güzel olan doğal olan, yani ona öykünendir. İnsan üretimi olan herhangi bir şey ancak doğaya öykündüğünde güzel olacaktır. Özneler de doğa ile bu benzeşimi hissettiğinde güzel yargısına varabilecektir. Ancak bu da güzel olanın sadece doğada var olabileceği eleştirisini getirmiştir. 'Yüce' olan sadece doğada olandır (Erzen, 2011, s. 86). Kant'ın evrensel güzelliği evrensel özne ile ilgilidir. O da idealize edilmiş olandır. Güzellik ise bu şekilde tanımlanamaz. Evrensel bir güzelden ya da özneden söz edilemez. Bu sebeple ayrı ayrı değişken güzellik anlayışlarından söz edilebilir. Bu da 'hoşlanmak'tır. Güzel bulunan, hoşa giden başkalarıyla da paylaşılır. Kişi estetik bulma sürecinde algısını etkileyen etkenlerin farkına varamaz ve bu süreç kendisine oldukça doğal bir süreç olarak görünmektedir. Burada doğal olan da olması gerekendir. Bu sebeple diğerleriyle de paylaşır çünkü

estetik nesnenin diğerleri tarafından da kabul göreceğini düşünmektedir. Ona göre güzel olan herkese göre güzel olmalıdır. Kant'a göre özne sonradan yaratılır. Yani özne ancak diğer öznelerle etkileşime geçtiğinde bir şekle girmekte, kendini ortaya koymakta ve varolabilmektedir. Onların yargılarını, kabullerini aynı şekilde benimsediğinde artık öznedir. Diğer öznelere kendini kabul ettirebilmesi bu oluşum ile olanaklıdır. İdeal özne artık yoktur. Çağdaş sanat da aslında bu konuya değinmektedir. Çağdaş sanatın güncel sorunları ele alması ve ideal bir dünya eleştirisi sunması söz konusu değildir. Çünkü özne hep bu andadır. İdeal olan güncel duruma bir eleştiri ve onun iyileştirmesi şeklinde tanımlanabilir (Zeytinoğlu, 2015).

İdeal öznenin olmadığı bu toplum gösteri toplumudur ve gösteri toplumunda her şey gösteriden ibarettir ve gerçeklik aldatıcıdır. Kopya ile model, gerçek ile sahte birbirine karışmıştır. Bu sebeple hiç kimse herhangi bir şeye ulaşmak için aklını kullanmak zorunda değildir. Algılar artık tembeldir (Debord, 2006, s. 38). Yeni sanat türleri bunu ters köşe etmektedir. Artık izleyici algısını kendisi sanatçıymış gibi işe koşmalıdır. Ancak bu şekilde eserleri anlamlandırmaları olanaklıdır (Erzen, 2011, s. 103). Marx'ın emeğin organı ve ürünü dediği el sanayileşmeyle birlikte yerini makinelere bırakmıştır. Mağara duvarlarına resim çizen o el gelişmiş, yapabilecekleri artmış, Paganini'nin müziğine araç olmuştur. Sanayileşme ile makineler elin yaptığını yapmaya ve kitleselleştirmeye başlamıştır. Bu da biçim ile içeriğin kopmasına sebep olmuştur. Bu kopuş insanın kendi üretimine yabancılaşmasıyla sonuçlanmıştır (Atik, 2008, s. 51). Yabancılaşma kapitalist üretim biçimiyle de ilişkilidir. Öznenin, tarihsel veya toplumsal gibi dışsal etkenler yüzünden kendi doğasından uzaklaşması söz konusudur. İnsan üretim sürecinde sadece üretmekle kalmaz aynı zamanda doğayı da dönüştürür. Ayrıca kendisi de dönüşür. Bu açıdan insan hem özne hem nesnedir. Yapan, dönüştüren, eden özne; değişen, dönüşen bir nesne olur. Sanayileşme ile de artık özne olma durumunu kaybetmiştir ve edilgen olmuş yani 'şeyleşmiştir' (Tolan, 2005, s. 318).

Yeni medya sanatı açısından, insan yeniden özne olabilir. Bu noktada daha önce bahsedilen üretüketici kavramından yola çıkılabilir. Yeni medya kullanıcılarını kitle iletişim araçlarındaki gibi şeyleştirmemekte aksine bir eylem alanı sunmaktadır. Yeni medya sanatı olarak glitch de öznelerin katılımı, müdahalesi ve etkinliliğiyle olanaklı olmaktadır. Tüm kurgulu ve yapılı sistem içerisinde özne kendine yeni bir alan yaratmakta adeta bu sistemi kırıp, genişletmektedir (Blumenkranz, 2012, s. 13-14). Orijinal bağlamından koparılan imgeler, manipülasyona uğratılarak değiştirilir (Ş.

Tunalı, 2012, s. 33). Ancak tüm mevzu sadece bununla ilgili değildir. Sanat bu işlemin sürecidir. Kullanılan teknikler de önem taşımaktadır. Kodlar işe koşulur; ancak bu noktada makinenin kod algısı ile insanın kod algısının farklı olduğunu belirtmekte fayda vardır. Sanatçının rolü burada sistemin mükemmel şekilde çalışmasını sağlamak ve sanat eserini sunmak değildir. Aksine makineye doğru kod girilmez ve doğru çıktı alınmaz. Yani makineye beklenilen mükemmel kusursuz sonuç için bir girdi sunulmamaktadır. Bu noktada Lacan'ın (1994) *boş imleyen* kavramına değinilebilir. Boş imleyen gösterileni olmayan bir gösteren olarak düşünüldüğünde, bilgisayara girilen bir veri de aynı şekilde salt o formda algılanmayacaktır. Bilgisayar üzerinde dijital bir nesneyi bozmak için bir işlem yapıldığında bilgisayar onu bir bozma işlemi değil bir görev olarak algılayacak ve buna göre bir çıktı sunacaktır. Aslında bilinen formda bir estetik mi olduğu, glitch formunda bir sonuç mu olduğu bilgisayarın insan kasıtlılığı tarafından nasıl kullanıldığına bağlı olacaktır. Glitch ve estetik konusunda, teknoloji ve dijital estetik konu dışı değildir (Mason, 2012, s. 3).

2.5.4. Glitch ve kültür endüstrisi

'Kültür Endüstrisi' kavramı Adorno tarafından ortaya atılmıştır. Bu kavram 'doğrudan doğruya üretim sürecini değil, kültürel malın standardizasyonunu ve dağıtım tekniklerinin rasyonelleşmesini anlatmak' ile ilişkilidir (Adorno, 2011, s. 112). Ayrıca bu kavram toplum üzerinde egemenlik kuran kurumla ile ilgilidir. Bu kurumlar da ekonomik ve politik güçlerin hakimiyetindedir. Soğan kabuğu şeklinde ilerleyen hiyerarşik bir yapı içerisinde kitleler için kültür üretilmektedir. Üretim sistemlerinin sahipleri kimse kültürü üretenler de onlardır. Katman katman yükselen bu sistem birbiriyle uyumludur; ona benzemeyeni de kendisine benzetmektedir. Bir sis gibi yayılarak onların üzerini kaplar ve değiştirir. Değişime ve dönüşüme uğrayan kitledir. Tekil özerk öznenin hiçbir anlamı yoktur. Kültür endüstrisi kitlelerin ve tüketicilerin kültürel ihtiyaçlarını üreten, yöneten, yönlendiren ve çeşitlendiren sistemdir. Kitle özne olduğundan edilgen kılınmıştır. Yani kitle artık sağır, kör ve dilsizdir. Onun adına konuşan, duyması gerekeni tasarlayan ve sunan, onun yerine gören bir sistem vardır. Özneler ise onlara verileni alan, yönlendirildiğinde sorgusuzca kabul edip o yöne giden, sadece tüketen ve inanandır (Sütcü, 2015, s. 278). Mattelart'ın (2003, s. 11) sayı tapıncı bakış açısından sadece istatistiklerle tasavvur edilen kitleler söz konusudur. Artık bu

kitleler de birer tüketim malzemesi olmuşlardır. Böylece hesaplanabilen kitleler araştırmalarla kategorize edilmişler; pazarlamacılar gibi kişilere birer ürün gibi sunulmuşlardır. Tüm bunlar birbirleriyle ilişki içerisindedir; sanatın yozlaştırılması ve günlük yaşama sızması ile olanaklı olmuştur (Horkheimer, Adorno, 1996'dan aktaran Resuloğlu, 2014, s. 32). Artık kitleler yaşamlarının öznesi değil nesnesi olmuşlardır; hükmeden roller kalmadığı için üretim de nesneler tarafından yapılamayacaktır. Kültür endüstrisi sanatın standartlaştırılması, sanat eserinin meta haline gelerek özerkliğini yitirmesi gibi anlamlara da gelmektedir. Ahmet Hamdi Tanpınar'ın deyişiyle 'çalışmanın ve kendi kaderi üzerinde söz sahibi olmanın çabası' artık yoktur (aktaran Oskay, 2014, s. 27). Bu kitlesel benzeşim görsel iletişimi de kapsamaktadır. Kültürel simgeler, semboller, imgeler, giyim, yaşam tarzları, sözlü kültür, ifade biçimlerinin de standartlaştığı ileri sürülebilir.

Sanat ürünü bir tüketim nesnesi olarak ele alındığında kültür endüstrisi ile olan ilişkisi de daha açık ortaya konabilir. Bu endüstri sanat ürününü de belirleme rolündedir. Kitle iletişim araçlarının da sanat eserlerinin de ulaştığı kitle özerk değildir. Aksine kültür endüstri tarafından onlar da merkezsizleştirilmiştir. Kültür endüstrisi bir ihtiyaç yaratırken, seri üretim de kitlenin tüketim ihtiyacına yanıt sunmaktadır. Ancak seri üretimin olduğu yerde yaratıcı ve ütopik beklentilerin olması olanaklı değildir; özellikle sanat söz konusu olduğunda. Adorno için sanatın görevi hem toplumun içinde bulunduğu güncel durumu ele almak hem de ütopya yaratmak, yani idealize edileni sunmaktadır. Kültür endüstrisi ile ütopya olanaklı değildir. Artık sanatın ve sanat eserinin hedefi piyasada ses getirmek, en yüksek karı sağlamaktır (Yavuz, 2011, s. 167).

Dada karşı-estetik düşüncesiyle güzel olanın biçimde ya da maddede değil zihinde, yani sanat eserinin ardındaki fikirde olduğunu savunmaktadır. Bu sebeple herhangi bir şeyin sanat eseri olabilmesi ardındaki sanatsal amaca ve kavrama bağlıdır (Erzen, 2011, s. 86). Tüm bunların ışığında glitch sanatının imge üretimi açısından beklentileri kırdığı söylenebilir. Genel estetik algısına uyum sağlamayan, benzemeyen, ve beklentileri yıkan çıktılar ortaya koymaktadır. Bu çıktılar tek bir malzeme ile çoklu üretim ve tüketim şeklinde yapılmaktadır. Genel anlamda üretim yeniden üretime, tüketim yeniden tüketime ve kendi içinde yeniden üretime dönebilmektedir (Menkman, 2011, s. 25). Örneğin, dijital bir imgeye beş kişi tarafından ulaşılabilir ve o bilgisayara kaydedebilir. Beş kişi de ortak bir platformda ya da birbirlerinden tamamen habersiz aynı imgeyi manipüle edebilir. Beş kişiden çıkan beş farklı imge çıktısı, sırasız olarak

yine beşi tarafından manipüle edilebilir ve bu tüm algoritmalar bozulana kadar bu şekilde ilerleyebilir. Her seferinde orijinal imgeden bozulma, kırılma, parçalanma söz konusudur. Ancak yeniden anlamlar yükleme, yeni yaratımlar, ardından sürecin yeni baştan alınması olanaklı olacaktır. Yeni medyanın özellikleri sanatsal anlamda buna izin vermektedir.

Glitch sanatı ile kitle iletişim araçlarıyla üretim ve tüketimin değişmesi Henry Jenkins'in (2006, s. 2-3) 'yakınsama kültürü' ile ilişki kurulabilir. Yakınsama ile herhangi bir içeriğin medya ortamları üzerindeki akışı ifade edilmektedir. Jenkins bu tanımıyla medyalar arası hikayelere vurgu yapmaktadır. Yeni medya kullanıcısının aktif katılım göstermesiyle güç sahiplerinin kurguladığı medya akışının tek yönlülüğü ortadan kalkmış ve etkileşim ile birlikte kullanıcılar medya üretimindeki rollerini yerine getirmeye başlamışlardır. Aslında, yeni medya ile yakınsamanın sunduğu etkileşim olanakları sayesinde tüm hikaye yazma sürecine katılım gösterebilmektedir. Sonrasında da medyalar arası aktarım devreye girmektedir. Çünkü ancak bu şekilde aktif kullanıcı üretim sürecine dahil olarak çıktısını farklı iletişim kanallarına aktarabilmektedir (Resuloğlu, 2014, s. 2). Medya kanalları ise bu noktada sadece yansıtma aracıdır. İçerik üreten yeni medya kullanıcısı ile yeni medya araçları birlikte ve eşzamanlı hareket etmektedir. Bu birlikte ve senkronize hareket ise birbirine bağımlı ve etkileşimli olmaktadır (Tezel, 2011, s. 19). Üretüketici içeriğini uygun mecralarda paylaşarak, sorumluluklarını yerine getirmekte ve kültür endüstrisinin sis gibi çöktüğü alanlara bir nefes üfleyebilmektedir. Aslında glitch sanatı ile üretüketicinin yaptığının bu olduğu da iddia edilebilir. Bu nefes ile yeni medya mecralarında kullanıcılara bir farkındalık sunulabilir. Glitch sanatının bir sanat akımı olarak hızla yayılması da bir noktada bununla ilişkilidir. Katılımcı rolündeki kullanıcıların kendini daha fazla ifade edebilmesi, toplumsal olaylar karşısındaki tepkisini daha yaratıcı bir şekilde ortaya koyabilmesi, katılımcı katkılarının değerli olması, tecrübesiz kullanıcılar ile tecrübeliler arasında informal bir bilgi akışının olması, bu kişilerin etkileşim yoluyla gruplaşmaya varan bir ilişkiye girmesi söz konusudur (Hoffman ve Novak, 1996, s. 1-23).

2.5.5. Glitch türleri

Glitch sanatını tanımlayabilmek için glitchi türlerine ayırmak önemlidir. Bu doğrultuda ileri sürülen türler aşağıdaki gibidir.

Tablo 1. *(Soldan sağa okunacak şekilde) Moradi, Menkman ve Sotiraki Glitch Türleri*

<table>
<tr><th colspan="8">GLITCH TÜRLERİ</th></tr>
<tr><td colspan="2">Görsel-tekniksel</td><td colspan="2">Yöntemsel</td><td colspan="4">Görsel Kompozisyon</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Saf glitch</td><td rowspan="2">Glitch-benzeri</td><td rowspan="2">Soğuk glitchler</td><td rowspan="2">Sıcak glitchler</td><td rowspan="2">Soyut</td><td colspan="4">Tortusal</td></tr>
<tr><td>Tipografik izler</td><td>Mekansal izler</td><td>İnsan izleri</td><td>Karma</td></tr>
</table>

Kaynak: *Sotiraki, 2014, s. 23*

Iman Moradi (2004, s. 8-11) görsel-tekniksel açıdan glitchleri ayırmayı tercih etmiştir. Eğer bir glitch fiziksel kanvas üzerinde yapılmak istenirse Mona Lisa'yı parçalara bölüp, bu parçaları kanvasın diğer kısımlarına yapıştırmak şeklinde olabilir. Bu da glitch değil glitch-benzeri olacaktır. Ancak bu dijital ortamda neredeyse her zaman yatay olarak yapılabilmektedir. Çünkü dijital görseller bilgisayar tarafından ancak yatay olarak okunabilmekte ve oluşturulabilmektedir. Bu da 'parçalanma'dır. Glitch-benzeri işler yatay olarak röprodüksiyon ya da tekrarlama şeklinde de yapılabilmektedir. Röprodüksiyon görsel klonlama ya da tekrarlama ile açıklanırken; bilgisayar glitchlerinin ancak bu şekilde doğadan ve fraktallardan ayrılması söz konusudur. Aslında dijital sanatın yeniden üretilebilirliği ön plana çıkmaktadır. Bu yeniden üretilebilirliğin içinde hem rastlantısal hem de biriciktir. Yataylık ise bilgisayarın imge gösterimini nasıl yaptığı ile ilişkilidir. Moradi'nin (2004, s. 11) açısından glitch türleri ve özellikleri şöyle özetlenebilir:

Tablo 2. *Saf Glitch ve Glitch-Benzeri*

Saf Glitch	Glitch-Benzeri
Kazara	Kasti
Rastlantısal	Planlanmış
Glitche uygun	Yaratılmış
Bulunmuş	Tasarlanmış
Gerçek	Yapay

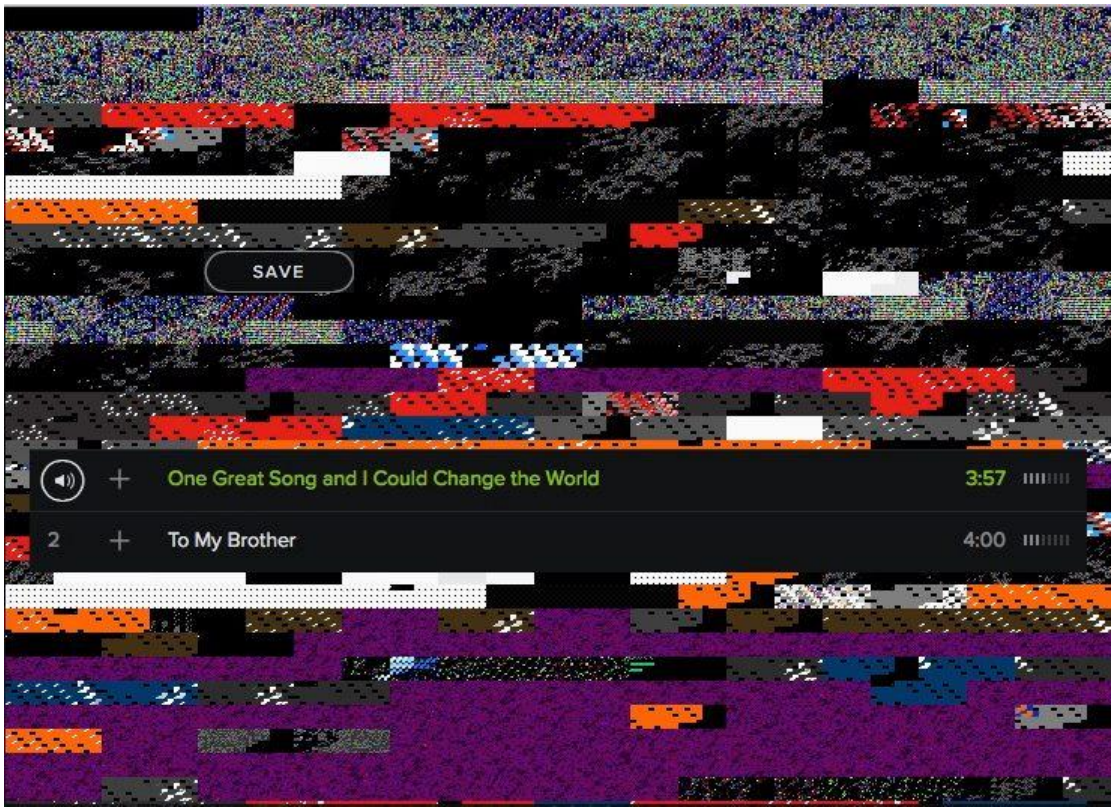
Kaynak: *Moradi, 2004, s. 11*

Optik sanatın görsel algıyı manipüle etmesi gibi, glitchler de dijital imgelerin iletimi esnasında görünmez bir şekilde fonda süreç devam ederken bir anda açığa çıkabilmektedir. Moradi'nin glitchler şeklinde ele aldığı 'Pure' yani 'Saf' glitchtir (Bkz. Görsel 8). Karmaşa doğada pek çok varlıkta da görülmektedir. Bu karmaşada şablonlar, dokular, birbirini tekrar eden ve göze oldukça ahenkli görünen renkler vardır. Glitchler de glitch-benzerleri de görsel olarak oldukça karmaşık olabilir. Ancak glitch-benzerlerinde karmaşıklığın taklit edilmesi zordur. Aslında pek çok yeni medya sanatçısını bu glitch-benzeri işler tedirgin etmektedir. Bu karmaşıklığın taklit edilebilmesiyle sanat eserleri dijital çöplerden farksız olacaktır (Moradi, 2004, s. 32).

Ancak dijial olarak yapılan her şeyin sanat eseri olabilmesini düşünmek risk taşımaktadır. Bu daktilonun icadının ardından dolmakalemin modasının geçmesi ve dolmakalem sahibi olan herkesin Nobel Edebiyat Ödülü kazandıracak bir eser yazma yeteneğine sahip olmasını düşünmeye eşdeğerdir. Daktilo ile herkes yazı hızlıca yazı yazabilecekken dolmakalem araç olarak farklı sınırlılıkları ile anılacaktır. Bu tutum, hem araçları büyüksemek hem de hayal gücünü küçümsemek olacaktır (Mul, 2008, s. 81). Ayrıca Somer'e göre (2013) bir şeyin sanat eseri olarak kabul edilir olup olmaması sanat eserleri üzerinde kontrolü olan galerilere, festivallere ve müzelere bağlıdır.

Diğer yandan internet veri transferi esnasında her bir dosya paketlerine bölünmekte, bireysel olarak adreslenmekte, gönderilmekte ve herhangi bir sorun çıkması halinde yeniden gönderilmektedir. Bu süreç ekran karşısındaki kullanıcı için tamamen görünmezdir ve güvenilirdir. Kullanıcı komutun yerine getirilmesini bekler, bunun yerine getirileceğinden neredeyse emindir. Günlük teknolojiler kullanıcıya sürecin garantisini sunmaktadır. Saf glitch gerçekleştiğinde bu sürecin yanlış

gidebileceğine dair bir uyarı gönderilir. Glitchler ve glitch-benzerlerinin görsel ve uygulamalı gösterimi ortamın belirli bir ayrımı vardır: nitelik. Bu nesneler diğer medyalarda da var olurlar ama bir mesaj taşıma, aktarma özellikleri vardır. Ortamı etkili kılan budur (Moradi, 2004, s. 35).



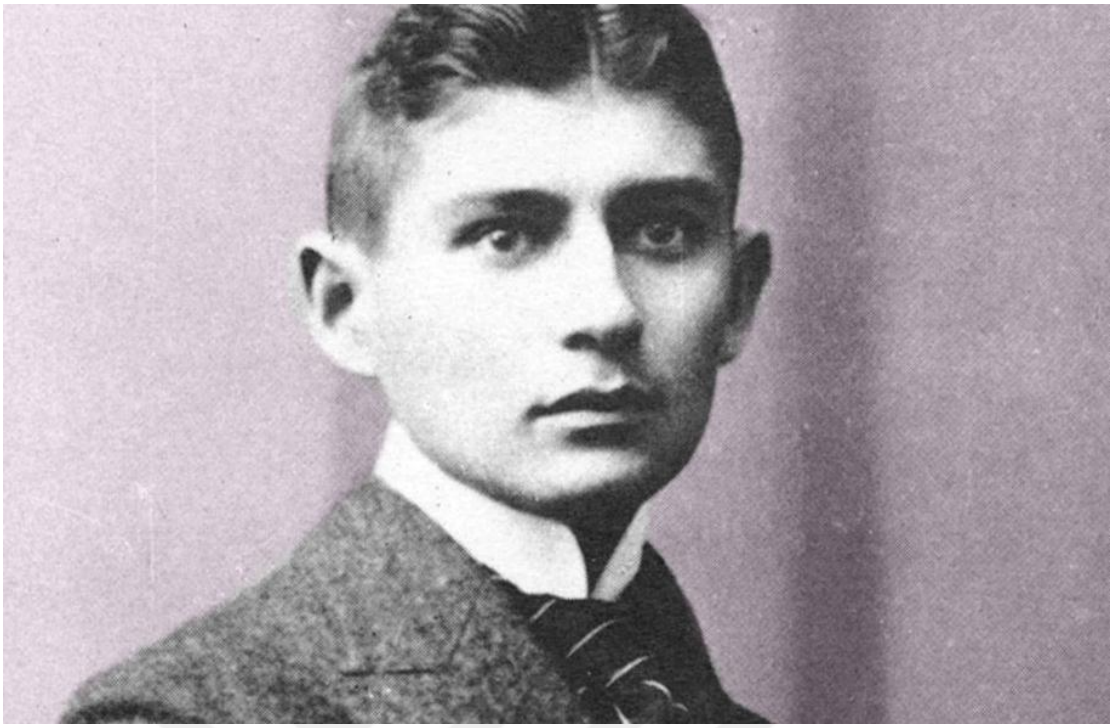
Görsel 8. *Saf Glitch Örneği*

Kaynak: *Yazar tarafından eklenmiştir.*

Glitch sanatı, yazılımda ve donanımdaki hataların veriye yansıtılmasıyla ortaya konmaktadır. Bu yansımalar beklenmedik bir anda, öngörülmeyen ancak perdenin arkasında bekleyen bir oyun karakteri gibi sırası gelince perdenin, yani ekranın önüne çıkmaktadır. Kasti olarak bu hataların oluşturulması da glitch-benzeri ile ilişkilidir. Bunu databending yani verinin kırılması/bükülmesi ile de yapmak olanaklıdır (Famuzaffar, 2014). Databending kelimesi ise circuit bending kelimesinden gelmektedir. Ucuz klavyelerin, oyuncakların, dijital aygıtların gürültü ve değişik sesler çıkarmaları için devreleri ile oynanmasıdır (Geere, 2010). Databending ve circuitbending kavramları, temelde, veriyi değiştirme işlemini ifade etmektedir. Circuitbending devreyi eğip bükmek, biçimden biçime sokarak yeni bir veri üretmek

demektir. Databending ise veriyi ya da veri kümesini çeşitli programlar aracılığıyla eğip bükmek anlamına gelmektedir. İki kavram arasındaki fark circuitbending yani devre bükmenin anlık işlenen verinin ya da sinyalin üretildiği devrelerin üzerinde değişiklik yapılması ve bunun sonucunda hasarlı, bozuk, estetik bir veri kümesine ulaşılmasını sağlayan yöntem olmasıdır (Somer, 2013).

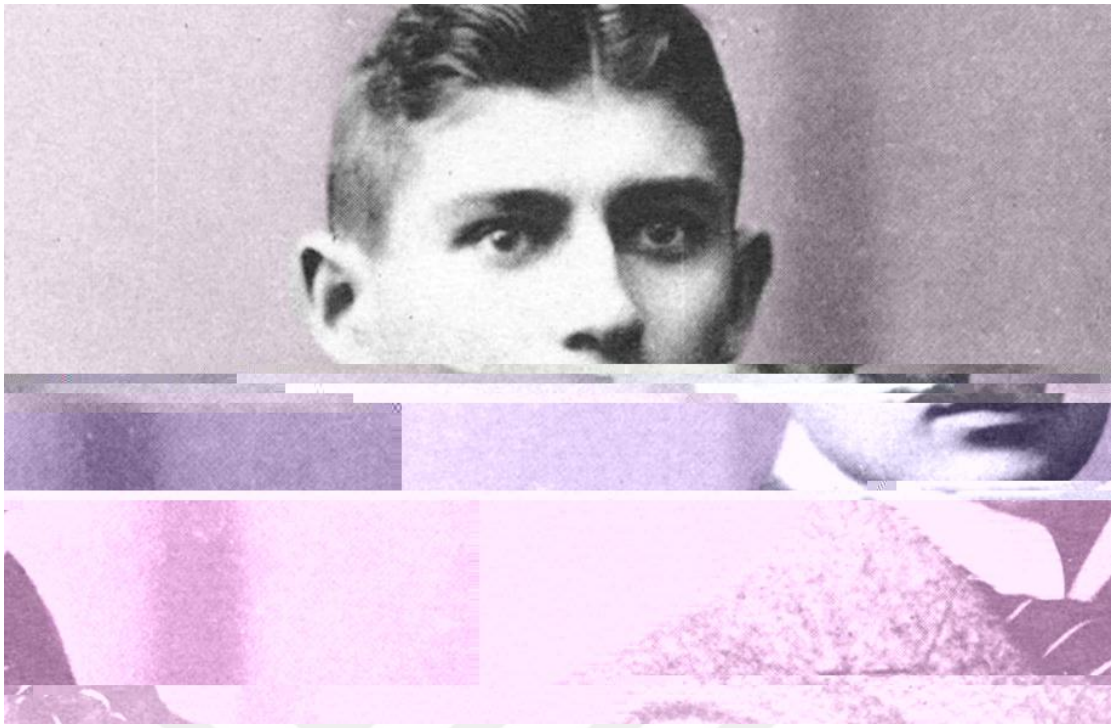
Databending glitch sanatı içinde çeşitli biçimlerde var olabilir. Buna imgenin değiştirilmesi, manipüle edilmesi, sesin ya da videonun uyumsuz programlarla çalıştırılması, düşük çözünürlüklü dosyaların editlenmesi dahildir. Circuit bending yani devre bükme donanım ile ilgiliyken, databending yazılım ile ilgilidir. Anahtar noktaysa insan kasıtlılığıdır. Her araç ve dosya bilgiyi farklı şekilde işlemektedir. JPEG dosya formatı genelde bilgisayar ortamında bir imge gösterimi için kullanılan düşük formatlardan biridir. Databending ile bu düşük format dosyası kolayca değiştirilebilir, bozulabilir (Mason, 2012, s. 2). Bu süreçte sanatçıların tercih ettiği araçlar, programlar ve yöntemler sonucu tamamen değiştireceği açıktır. Bir JPEG dosyası bir metin okuma programında açılabilir ve bu yolla dosyayı oluşturan kodlar bozulabilir. Bilgisayarı olan herhangi birinin deneyebileceği ve bilindik en yaygın yöntem budur. Sanatçı ise teknik bilgisiyle kodları, anahtar kodları ve değiştirilmemesi, silinmemesi gereken kod miktarını bilmelidir. Aksi halde dosya formatına rağmen okunmayacaktır. Bu yüzden imgenin kopyalanması faydalıdır. JPEG dosyalarının bu şekilde manipüle edilmesi en sık rastlanan yöntemlerdendir (Heijer, 2013, s. 2). Verilmek istenen mesaja göre, tekniği de yadsımaksızın, glitchlemek ve Moradi'nin bakış açısından glitch-benzeri bir iş ortaya koymak olanaklıdır.



Görsel 9. *Kafka*

Kaynak: *Google Görseller*

Orijinal görsel (Bkz. Görsel 9) JPEG dosya formatıyla bilgisayara indirildikten sonra TextEdit programı ile çalıştırılmıştır. Windows işletim sisteminde Notepad olması gibi farklı yazılımlarda farklı metin okuma programları vardır. Açılan metin dosyasında imgenin hangi tarihte ne tür bir kamera ile çekildiği gibi imgeyle ilgili neredeyse her tür bilgiye erişilme şansı vardır. Orijinal Kafka görseli arama motorları aracılığıyla bulunmuş; ardından formatına uyumsuz bir programda çalıştırılmaya zorlanmıştır. Burada açılan kod metinlerinin arasına tercihen Shakespeare'ın 26.Sone'si serpiştirilmiştir. Farklı bir kullanıcı Kafka'nın herhangi bir sözünü, öyküsünü de serpiştirme şansına sahiptir. Ardından metin dosyası eski formatında kaydedilmiştir (Bkz. Görsel 10). Orijinal görselin kopyası alındığında bu işlemin defalarca tekrarlanabilmesi olanaklıdır. Ortaya çıkan sonuç ile dijital imgenin hem metinsel hem de görsel anlamından uzaklaşılmış ve yeni bir çıktıya ulaşılmıştır. Bu görsel farklı bir kullanıcı tarafından indirilip aynı şekilde bir metin okuma programıyla açıldığında kodların arasındaki mesaja kolaylıkla ulaşabilecektir.



Görsel 10. *Glitchlenmiş Kafka*

Kaynak: *Yazar tarafından glitchlenmiştir.*

Orijinal görselin web üzerinden bulunmuş olması da yeni medya ortamlarının sunduğu bir başka özelliktir. Kafka'nın kendisi –bir bakıma orijinalinin orijinali- artık var olmamakta ve yaşadığı dönemde çekilmiş olan bir fotoğrafı bir yeni medya kullanıcısı tarafından bu ortama aktarılmıştır. Böylece bu imge de format değiştirmiş ve yeni bir bağlamda varlığını korumaya devam etmiştir. Burnett'in (2012, s. 135) ifadesi ile yeni bir yazar bu imgeyi kontrolüne almış ve onu yeniden tanımlayarak farklı yorumlar eklemiş, farklı yorumlara da açık hale getirmiştir. Burada glitch-benzeri bir sonuç alınmasa dahi yeniden-üretim olduğu söylenebilir. Melih Cevdet Anday (1982, s. 119) dilin satranç gibi işlev gördüğünü ifade etmiştir. Satrançta bir hamlenin bile tüm düzeni dağıtması gibi dildeki ufak bir değişiklik de tüm anlamı, tüm yapıyı değiştirmekte, yeni bir anlam kurgulamaktadır. Glitchin bu anlamda satranç gibi işlev gördüğü iddia edilebilir. Bir bütünü parçalamış, yeni bir anlam yaratmış, bir sonraki hamlede önceki bütünlüğü yeniden parçalamış ve yeni bir bütünlük oluşturmuştur. Dilin işlev görmesi gibi ilerleyen bu süreçte, tek bir harf değiştiğinde anlamın ve mesajın tamamen değişip yeni baştan yaratılması gibi yeni bir akış söz konusu olmuştur. Levy (1994) "Bir bilgisayarda sanat ve güzellik yaratabilirsiniz" demiştir. Bu noktada hacker

kültürü ve hackerların estetik bakış açısı akla gelmektedir. Programlamaya estetik bir bakış açısıyla bu hackerlar Samson'ın müzik programının kodlarındaki 1750.satıra RIPJSB yazmıştır. Bir süre gizemini koruyan bu ifadenin anlamı araştırıldığında Johann Sebastian Bach'ın 1750'deki ölüm yılı ile Rest In Peace kelimelerinin baş harflerinin koyulduğu ortaya çıkmıştır (Levy, 1994, s. 43). Kafka örneğindeki gibi bir estetik kaygı kendini göstermiştir. Bu yüzden de glitch sanatını hacker kültürü ile ilişkilendiren düşünceler ileri sürülmüştür. Sonuç olarak Burnett'in belirttiği gibi (2012, s. 176) dijital ortamlardaki nesneler ister müzik dosyası ister bir fotoğraf olsun sanat eserlerinin bilgisayar ile birlikte içeriği, sunumu, yorumlanması ve kökeni de değişmiştir. Bu sanat eserlerinin sonsuzluğa aktığı ve sanatın iletişim sistem ve ağlarına geçtiği iddia edilmiştir.

McLuhan özellikle eski çağlardaki iletişimin temel özelliğinin 'katı' kodlardan oluşmasıyla ilişkilendirmiştir. İletişim sürecindeki mesajın alıcısına mesajın açımlanması sürecine katılma şansı sunan teknolojiler sayesinde bu olanaklıdır. Yani mesajı alan kişinin rolü aktiftir. Bunlar 'Soğuk İletişim Araçları'dır. Ardından gelişmiş bir kodlama sistemine yani alfabetik yazı yazma tekniğine, sonra da kitaplara geçilmiş ve kitapların içindeki mesajların alımlayıcısının bu sürece katılma şansı kalmamıştır. Dolayısıyla kitabı okuyan kişinin katılımı kısıtlanmış ve engellenmiştir. Burada süreç adeta tek yönlüdür. Bunlar da 'Sıcak İletişim Araçları'dır. Kısaca iletişim araçlarının duyulara hitap etmesi söz konusudur. Bir duyuya hitap edenler sıcak iletişim araçları; birden fazla duyuya hitap edenler ise soğuk iletişim araçları olmaktadır. Televizyon soğuk bir iletişim aracıdır; gazete, radyo, fotoğraf, sinema ise sıcak araçlardır (Oskay, 2014, s. 14). Rosa Menkman McLuhan'ın iletişim aygıtlarına olan bakış açısı üzerinden glitch türlerini metodolojik-yöntemsel şekilde ayırma yoluna gitmiştir. Bir glitch, izleyicinin algısında kaza etkisi yaratırken, tanımlanması ve açıklanması oldukça güç bir gürültü yapıtıdır. Bilgiyi aktaran şeffaf arayüzler yaratmaktansa, bir glitch makinenin içindekini açığa koyarken onu yakalayandır. Bu transparanlığa en sağlam örnek televizyondur. Akış-merkezli teknolojik medyalar arasından en ideolojik olanıdır (Menkman, 2011, s. 28). İzleyici, teknolojinin akışına ve bağlamına tutulmuştur. Bu akış süreci tamamen doğal görünmektedir ancak bu sürecin ardında aslında oldukça büyük kurumlar ve güçler yatmaktadır. Bir akış (televizyon da dahil) kırıldığında, kullanıcı doğal giden süreçte aktarılan mesajın parçalanmasına şahit olmaktadır (Williams, 2003, s. 79).

Glitch sanatının içindeki glitch sadece teknolojiye dayanmamaktadır; ayrıca burada sanatçıların ideolojileri, estetik ve gösterge bağlamları da vardır. Soğuk glitchlerin özellikleri, hataların silindiği ya da göz ardı edildiği; engellendiği ya da kabul edilmediği; istenmediği, bardağı taşıran son damlanın öncesinde olan; varlığı henüz reddedilme aşamasındayken ya da tanımlanmamışken gerçekleşen şeklinde sıralanabilir (Menkman, 2011, s. 45). Soğuk glitchin güzel tasarımı gizemli ve görkemlidir. O anda gerçekleşir ve o anda bitecektir. Adı konulduğu an glitch artık glitch değildir (Menkman, 2010, s. 341). Soğuk glitchler bir hareketlilik anında gerçekleşir. Gerçekleştiği anda hala bir başarısızlık olarak algılanmamış ya da yeni bir forma bürünmemiştir. Estetik anlamın ya da değerin uygulandığı kıvılcım anında soğuk glitch artık 'muhafazakar glitch sanatının' 'yeni' biçimi ya da 'sıcak glitch sanatı' olacaktır (Menkman, 2011, s. 45). Sıcak glitch akışın yöntemsel ve politik kırılmasından daha çok tasarıma ve nihai ürüne odaklanmaktadır. Bu noktada önemli bir eleştiri ortaya çıkmaktadır: bir glitchi tasarlamak onu evcilleştirmektir. Glitch evcilleştiğinde, bir araç tarafından ya da insan yapımı bir teknoloji tarafından kontrol edilebildiğinde ise gücünü kaybeder ve tahmin edilebilir hale gelir. Pek çok kişi tarafından bu artık bir glitch değildir; sadece bir önayar ve varsayılanı barındıran bir filtredir (Menkman, 2010, s. 342). Kıvılcım anı ile sıcak glitche dönüştürülen glitch artık hem kurulu olmuştur hem de metalaşmıştır. Ancak tüm glitch sanatı soğuk glitchlerden ibaret yeni bir şey veya ilerleyici olarak düşünülemez. Bu yüzden popülerleşmesi kaçınılmazdır. Şu anda olan ya da olacak olanın sıcak bir glitch modası olması; yeniden üretilebilir, standartlaştırılmış, yazılımlar ya da eklentilerle otomatikleştirilmiş olması da söz konusudur (Menkman, 2011, s. 343). Baudrillard (1991) sanat ile ilgili düşüncelerini ifade ederken, sanatın bir yok oluş sürecinde olduğuna vurgu yapar. Sanatın orijinal olabildiği kısacık bir an olduğunu düşünen Baudrillard düşüncelerini şöyle açıklamıştır:

> "Bir şeylerin ortaya çıktığı ve bir anlamlarının bulunmadığı, çok güçlü, etkin oldukları, sürekliliklerinin olmadığı an ve bir de ortadan kayboldukları an. ...Yalnızca ortaya çıktıkları anda oluyor bu. Etkilerin coşkun oldukları ve nedenlerinin henüz ortaya çıkmadığı bir an bu an. Belki de bir neden yok. Neden-sonuç tarafından düzenlenen bir anlam yok o sırada." (Baudrillard, 1991, s. 79).

Glitch sanatı devam eden bir hareketlilik içerisindeki kıvılcım anından ibaret de değildir. Pek çok sanat eseri bu kıvılcım anını görmemiştir ve glitch sanatı pek çok farklı sistemler içerisinde açığa çıkabilmektedir. Sanatçı burada sadece glitch sanatını yapan ya da glitchten sorumlu olan değildir. 'Yabancı' bir girdi, yazılım ve donanım, ve

izleyici de sorumlu olabilir. Bu sebeple akışı bozan veya bozmak üzere planlanmış herhangi bir hata da glitch sanatı olarak tanımlanabilir (Menkman, 2011, s. 343). Baudrillard ve Menkman bakış açılarından değerlendirildiğinde, Baudrillard'ın bahsettiği ortaya çıkış anının Menkman tarafından *kıvılcım anı* olarak tanımlandığı söylenebilir. Menkman da glitchin kıvılcım anından sonra asla glitch olarak adlandırılamayacağını; Baudrillard'ın da bir anlam yüklemek zorunda olmaksızın kıvılcım anının tadının çıkarılabileceğini düşündüğü şekilde bir ilişki kurulabilir.

Sotiraki (2014, s. 23) glitch sanatı eserlerinin görsellerinden yola çıkarak iki ana türden söz etmiştir. İlk sınıflandırma tamamen soyut formlar ya da şablonlar ve tanınmayan nesnelerle ilgilidir. İkincisi ise bozulmuş insan figürlerinin imgeleriyle ya da 'tanıdık' uzamsal kompozisyonlarla ilgilidir. Buna semboller, kelimeler, rakamlar ya da cümleler de dahildir. Kısaca 'soyut' ve 'tortusal' şeklinde sınıflandırmaktadır. Bu ayrım yüzeysel görünse de glitch sanatı ontolojisine nereden başlanacağı konusunda bir fikir sunabilir. İzleyicinin glitch sanatı üzerinden gerçekliği nasıl algılayacağını ve okuyacağını etkileyen bu bakış açısı sanatı ve teknolojiyi merkeze koymaktadır. Soyut formlar subjektiftir ve kişisel anılarla ve/ya deneyimlerle kolayca şekillenebilirler. Artık türe girenler ise bir imgedeki 'kayıp' kısmı izleyiciye sunan ve onu restore etme isteğini uyandıran bir farklılığa sahiptir (Sotiraki, 2014, s. 25). Tortusal, Cloninger (2010) tarafından Platon dikotomileriyle ilişkilendirilmiştir. İnsanların ruhlarını yükleyebilecek olmaları fikri saf sinyal transferi ile ilgilidir. Bu mit ve tortusallık Platon dikotomilerinden alınmıştır. Fiziksel-metafiziksel, beden-ruh, donanım-yazılım, glitch etkinliği-glitch yapıtı ve işleyen kod-kaynak kod dikotomilere örneklerdir (Cloninger, 2010, s. 24). Glitchin tortusal olması Platon dikotomileriyle ilişkilidir. Barthes'ın (1964) *demirleme (anchorage)* kavramından yola çıkarak Fiske *parazitik ileti* kavramını kullanmıştır. Barthes için görsel imgeler çok-anlamlıdır. "Bu imgeler gösterenlerinin altında yüzmekte olan bir gösterilenler zinciri olduğunu ima ederler, okur bunlardan bazılarını seçer bazılarını ise görmezden gelir". Parazit ileti ise bir imgenin okuyucusuna pek çok muhtemel temsil arasından bir ihtimal sunması ile ilgilidir. Bir ya da daha fazla ikinci-düzey gösterilenlerle birlite imgeyi canlandırmak amacıyla düzenlenirler. Kısaca okuyucunun algısını yönlendirmektedir (Barthes 1964'ten aktaran Fiske, 2003, s. 146). Ancak glitch sanatında bu kompozisyonu daha az soyut yapmaktadır; bu esnada yıkımın kendisi haline gelir ve bir zamanlar metnin ve harflerin olduğu yerin fark edilmesi olanaklı olur (Cloninger, 2010).

Jackson (2011, s. 11) glitch türlerini tanımlarken daha detaylı bir yol izlemiştir. Spontan glitch özelliklerini dijital bilginin yeniden kodlanması aşamasında gerçekleşen, bir işaret vermeyen, bağımsız olan, kopyalanması olanaksız, kısa süreli, analog dünya ile dijital evren etkileşimini yansıtan, dijital bilginin bozulması, havanın bozulması ya da kötü bağlantı gibi gerçek dünyadan etkiler taşıyabilen şeklinde sıralamıştır. Spontan glitchleri: Bilgisayar yazılımı ile ilgili olanlar ve işletim sistemi ile ilgili olanlar şeklinde ikiye ayırmıştır. İşletim sisteminde spontan bir glitch gerçekleştiğinde kullanıcı bunu temsil eden bir ikon ile karşılaşmaktadır. Sistem sorunu tanımlayamazsa ikon kullanmayacaktır. Glitchler ikonografi ile de temsil edilebilir. Böylece gösterimsel olarak vurgulanmış olurlar. Glitchin ikonlarla göstergebilimi ise: yeldeğirmeni glitchi, yazılım glitchi, beklenilen (anticipated.htm) glitch, insan/bilgisayar iletişim eksikliğinden kaynaklanan glitch şeklinde sınıflandırılmıştır. Bunlara açıklamalarıyla aşağıda değinilmiştir.

Yel değirmeni iletişimsel ve bilişimsel süreçte artan boşlukları ifade etmektedir. Bazen dönen bir yuvarlak simge, kendi etrafında tur atan bir gökkuşağı, dönen bir gradyan şeklinde olabilmektedir.

Yazılım glitchi kullanıcı ile ilişkilidir. Kullanıcının işletim sistemine tanımlanmayan bir talimat girmesiyle gerçekleşir. Bu talimat sonucunda aktif olan uygulama durur. Yazılım glitchlerinin farkı her zaman bir ikon ile temsil edilmemeleridir. Donma ve beklenilen glitch türlerini kapsamaktadır. İşletim sistemindeki virüsler de bu glitchlere sebep olabilir. Bu tür gerçekleştiği anda yerine getirilmesi beklenen işlem ya da çalışması umulan uygulama otomatik olarak kapatılır ve kullanıcı ana ekrana atılır. En yaygın yazılım glitchi bilgisayar virüsleridir. Ancak hackleme ile de yapılmış olabilirler. Diğer bir fark ise yazılım glitchlerinde insan girdisi söz konusudur. Hatta bu sebeple diğer adı 'insan hatası glitchleri' olarak geçmektedir. İnsan ile etkileşim söz konusuyken, diğer insan etkileşimli glitchlerden farkı insan etkileşiminin zorunlu olmamasıdır. İnsan girdisi olmaksızın da gerçekleşebilirler. Dijital araçlar zarar görebilir, bozulabilir, zaten hatalı olabilir bu yüzden çalışan uygulamaların içinde saatli bomba gibidirler.

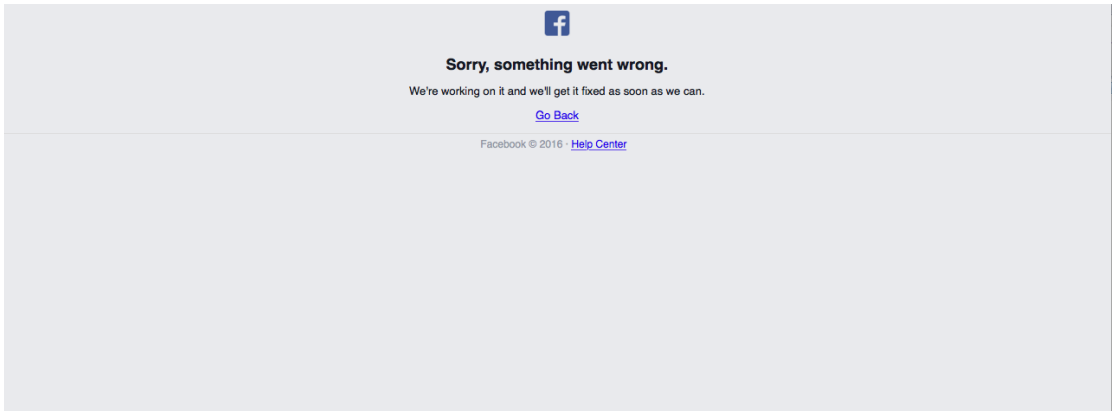
Beklenilen glitch türü ise gerçek bir yazılım glitchi değildir yani glitchimsidir ve yazılım glitchleri tarafından harekete geçirilir. Sunucu teknik bir sorun yaşadığında kullanıcıya bunu gösteren bir sayfa yükler (Bkz. Görsel 11). Genelde bu glitchler kullanıcıya sayfayı yeniden yüklemesini ya da daha sonra tekrar kontrol etmesini önerir.

Twitter'a girmeye çalışan bir kullanıcı bir uyarı ile karşılaştığında öngörülen.htm glitchi deneyimliyordur (Jackson, 2011, s. 43-61).



Görsel 11. *Twitter Glitch*

Kaynak: *What's New On Net*



Görsel 12. *Facebook Glitch*

Kaynak: *Facebook*

İnsan/bilgisayar iletişim eksikliğinden kaynaklanan glitch türü (IBG) ise IP glitchleri kadar çeşitlidir. İnsan hatalarından kaynaklanır. Takip edilebilirdirler ve göstergeleri vardır. Yazılım glitchi ile benzerdir. Aralarındaki fark ise yazılım glitchi insan yokluğunda meydana gelirken; IBG ise mutlaka insan girdisi gerektirmektedir.

Tüm bilgisayar kullanıcıları bir gün bu glitchi deneyimleyecektir. IBG analog ile dijital dünya arasındaki çöküşü en iyi temsil eden glitch türüdür.

Donanım glitchleri dijital araçların içeriği ile ilgilidir. Ekran kartı, zarar görmüş bir RAM gibi donanımın sorunsuz çalışmasını engelleyen pek çok etken sonucu meydana gelebilir. Kategorize edilmesi en zor glitch türüdür. Çizilmiş CDler ve DVDler en yaygın türüdür.

Donma glitchi bir uygulama cihaz tarafından desteklenmediğinde ya da uygulama çöktüğünde gerçekleşir. Akışkan bilgi ve veri transferi statikleşir ve donar. Herhangi bir ekran görüntüsü donma glitchi olarak düşünülebilir. Kasıtlı yapılmazlar ve yazarı olmaksızın meydana gelirler. Yaratıcısından bağımsızdırlar.

Pikselasyon (görüntü sayısallaştırması) glitchi imge dosyalarının veya video verilerinin çökmesi ya da sıkışması sonucunda oluşur. İmgelerin manipülasyonu ile hatalar oluşturulur. Dijital bir imgenin dijital kodlardan ve sayılardan oluşması sebebiyle onu bir araya getiren pikseller vardır. Pikseller formata göre artmakta ya da azalmaktadır. Bir imgenin ya da videonun gösterilmesi için gerekli olan piksel sayısı olması gerekenden az olduğunda çökme yaşanır. İmgeler yeni bir şeye dönüşür ya da dönüştürülür, bozulur ve bilinen imge bozulmuş ve karışık bir şeye dönüşmüştür. Hareketli imge piksellerine ayrışmaya başladığı anda iki şey gözlemlenebilir:

- Hareketli imge pikselleşmiş forma devam edebilir;
- Hareketli imge tamamıyla durur ve pikselleşmiş bir imgeye ayrılır. Bunun sonucunda sistem durur ve ekranı durağan bir imgeye siyaha döndürür.

Analog glitchler medyayı tamamen çökertip bozabilirken dijital olanlar sadece bozuntuya uğratır. Tasarlanan imgeler aslında hala tasarlanmış halde oradadır, ancak veri parçalanmıştır bu yüzden imge gösterilemez. Bu durumda bir kullanıcı bu glitchi deneyimlerken bir başkası deneyimlemeyebilir ve tasarlanan imgenin akışkan veri sürecinde hala orada olduğu gözlemlenebilir. Diğer glitch türleri arasında izleyicisini en çok şaşırtan glitch türü olabilmektedir. Çünkü tasarlanan imge ve medya hala oradadır ancak veri bozulmuştur.

Güzel sanatlar olarak glitchin görsel temsili sadece temsildir. Glitchin kendisi değildir. Bu yüzden üretilmiş (harvested) ile spontan glitchler birbirinden farklıdır. Üretilmiş glitchler spontan glitch estetiğinde yakalanan ya da onların taklit edilmesi ile üretilmesi olanaklı olandır (Jackson, 2011, s. 43-61).

Tüm bu türlere ek olarak Sangild (2004) glitchin etimolojik kökenlerinin peşine düştüğü bir çalışma yapmıştır. Bu çalışmasında glitchin özellikle müzik alanında üç farklı kategorisi ya da alt türü olduğunu iddia etmiştir. Bunlar: Kavramsal glitch, okyanussal glitch ve minimal tıklama şeklindedir. Kavramsal glitch kavramsal olarak glitch üzerinde çalışan ses sanatçılarının yaptığı işlerdir. Okyanussal glitch ise oldukça çeşitli sayıda seslerle çalışan, karışık ve katmanlı dokular, harmoniler ve işler çıkaran sanatçılar tarafından yapılmaktadır. Minimal tıklama normalde göz ardı edilen teknoloji ya da bilişim odaklı seslerin üretiminde kullanılan minimal yaklaşımları kapsamaktadır (Sangild, 2004, s. 200). Buradaki sınıflandırmanın glitchin müzik alanında doğuşu ile ilgili olduğu söylenebilir.

2.6. Glitch ve Görsel İletişim

Görsel iletişim, iletişim süreci içerisinde iletilerin görsel malzemeler yoluyla ulaştırılması şeklinde tanımlanabilir (Kenney, 2009, s. 1). Bu açıdan, bir iletinin duygu, düşünce ve kavram boyutunun sözel olarak yüklenmesinden ziyade imgeler, simgeler, semboller aracılığıyla iletilmesi öne çıkmaktadır. Nokta, çizgi, şekil, biçim, derinlik, hareket, ton, renk, orantı, doku, kütle, ölçü, yön görsel iletişim bileşenleridir. Bu öğeler aracılığıyla izleyicilerin belirli bir nesneye ya da konuya dikkatinin çekilmesi ve duygusal olarak etki yaratılması olanaklıdır. Görüntü düzenlenmesi, bu öğelerle bir görüntünün her detayının bir düzen ve estetik çerçevede düzenlenmesini ve izleyicide duygusal etki bırakılmasını sağlamaktadır. Elbette bu sebeple tamamen bilinçli ve kasti işleyen bir süreç söz konusudur. Ortaya çıkan kompozisyon ile belirtilen görsel iletişim öğelerinin estetik bir tasarımla konuya uygun şekilde hedef kitleye ulaştırılması planlanır. Yani kompozisyon izleyicilere mesaj taşıma sorumluluğundadır. İzleyicilerin gerçekliği, ona dair algıları, beklentileri, duyguları değişime uğrayacaktır. Görsel iletişim bileşenlerinden bazı öğeler bir sanat eseri kompozisyonu oluşturan ve gerçeklik algısını değiştiren öğeler olabilmektedir. Örneğin, bir sinema filminde, kompozisyonu oluşturan öğelerin bütünlüğü, dengesi, dengelenmemiş öğelerin kendi aralarındaki etkileşimi, ritmi, orantısı, kontrastı, dokusu, yönlülük ve derinliği izleyiciye verilmek istenen mesaja uyumlu bir şekilde tasarlanmalıdır (Künüçen, 2014, s. 335-336). Bu kompozisyon ve tasarımlar bugün de bir yandan devam ederken, iletişim teknolojilerin bilgisayar ve İnternet ile günlük yaşama ve pratiklerine dahil olmasıyla görsel iletişim

kendi ‘Big Bang’ini yaşamıştır (Uçar, 2011, s. 146). Bu patlamanın ardından ‘yeni anlatım dili’nin doğduğu söylenebilir. Yeni medya platformlarındaki üretüketiciler içeriklerini üretirken kasten ya da değil bu kuralları değiştirmeye, dağıtmaya, parçalamaya ve yeniden yazmaya başlamıştır. Sinema örneği üzerinden gidilecek olursa; yeni medya ve iletişim teknolojileri ile birlikte amatör kullanıcılar yeni bir dil ve gerçeklik algısı ile kendi kısa filmlerini çekmeye başlamışlardır. Çeşitli platformlarda kolayca paylaşmışlar, diğer kullanıcılara ulaştırmışlardır. Bu sayede izleyicilere ‘bunu ben de yapabilirim’ düşüncesi aktarılmış ve gerçekten yapılabilmesi için cesaret verilmiştir. Üstelik görsel iletişim bağlamında bir ürün ortaya koymak isteyen üretüketicilerin önündeki engellerin çoğu kalkmıştır. Çektikleri filmi yeni medya platformlarına yüklemelerine engel olabilecek kurumlar, maddi zorluklar, estetik kaygılar artık ortadan kalkmıştır. Anahtar nokta ise amatörlerin yeni bir dil oluşturma amacı gütmeksizin çekim yapmaları ve buna rağmen diğer kullanıcılar tarafından kabul görerek yaygınlaşmıştır (Künüçen, 2014, s. 32-33).

Yeni anlatım dili yeni anlamlar ve yan anlamlar ortaya çıkarmıştır. Bilgi toplumunun ‘enformasyon bombası’ (Virilio, 2003) ile hızlı akışı yakalamak, bilgiyi örgütlemek, görselleştirmek, iletişime dahil etmek ve alıcının iletiyi anlamlandırıp yorumlamasını sağlamak söz konusu olmuştur. Özellikle yeni medya ile küresel köy vatandaşlarının evrensel dilinin görsel iletişim aracılığıyla kurulabileceği ileri sürülmüştür (Uçar, 2011, s. 186). Yeni evrensel dil dijitaldir. Bu sebeple örneğin, grafik tasarımların eskiden düz, sabit, iki boyutlu yapılması söz konusuyken; bugün çoklu ve melez medyalarla ilişkili, yalnızca görsel değil diğer duyulara da hitap eden tasarımlar ön plana çıkmaktadır. Tasarımcının bir zamanlar iletişim sürecinde mesaj ile alıcı arasında nötr bir role sahip olduğu düşünülürdü. Önceden tek bir kültür ve onun alıcıya ulaştıracağı mesaj varsayımı mevcuttu. Bugün kitle iletişim araçları ve ardından yeni medya ile bu çok sesliliğe, çok ve farklı kültürlere ve mesajlara dönüşmüştür. Birden diğerine giden bir iletişim sürecinden ziyade birden çıkıp çok kişiye ve daha fazla kişiye sonra yeniden bire şeklinde giden bir iletişim süreci vardır (Pullman, 2005, s. 168).

Algı da görsel iletişim sürecinde önemlidir. Algı deneyimi özneldir. Bu deneyim ancak öznenin kendisi tarafından ifade edilebilir ve diğerleri tarafından bu deneyim anlaşılabilir. Bu açıdan algı ile ilgili ileri sürülen pek çok tanımın yanında, algının geleneksel tanımlarının gerçekliği ifade ettiği düşünülmüştür (Wade ve Swanston, 2001, s. 11). Gerçekliği algılama ve yorumlara biçimleri de özneden özneye olduğu gibi

kültürden kültüre de farklılık göstermektedir. Yeni medya platformlarında bir araya gelen ve imgeler üreten kullanıcılar farklı kültürlerden gelebilmektedir. Bir kullanıcı için bir imge kültürel açıdan farklı bir anlam taşırken, diğeri için başka bir anlam hatta hiçbir anlam taşımayabilir (Segall, Campbell ve Herskovit, 1968, s. 5). Görsel iletişim sürecinde mesajın alıcıya ulaşmasıyla, alıcının bu mesajı yorumlaması, deneyimleriyle örtüştürmesi ve sentezlemesi gerekmektedir. Bu süreç içerisinde imgenin retinaya yansımasıyla görsel alan ile görsel dünya ayrımı çizilmiştir. Görsel alan retinadır ve ışık buraya düşer; ancak görsel dünya ışık parçalarından ve öznenin gerçekliğinden oluşmaktadır. Burada algı gerçeklik ve özne arasında olmaktadır (Barry, 1997, s. 93-94).

Fotoğrafların ve diğer araçların gerçekliği yeniden üretebildikleri ilk zamanlardan bu yana oldukça değişiklik olmuştur. Özellikle dijital çağda fotoğraflar artık piksellerden oluşmaktadır. Bu da ışığın, rengin ve zıtlığın bir araya gelmesiyle olanaklıdır. Manovich'in işaret ettiği gibi dijital ortamda her dijital nesne manipülasyona açıktır. Bilgi toplumunun biriktirdiği ve ürettiği bilginin de dijital olduğu düşünüldüğünde, onu da depolamak, değiştirmek ve manipüle etmek oldukça kolaydır. Dijital bir imgenin ışığına, renklerin zıtlığına, boyutuna ve diğer bileşenlerine müdahale edilebilir. Bu imgeler tekrar tekrar manipüle edilmeye açıktır. Bu işlemler sürecinde çeşitli teknikler işe koşulabilir. İstenmeyen öğeler silinebilir, farklı öğeler eklenebilir, kes, yapıştır, kontrast artır gibi çeşitli komutlarla imgenin orijinali tamamen değiştirilebilir. Tüm bu değişimler hem değişim esnasında hem de sonrasında algısal sinyaller göndermektedir. Öncesinde ve sonrasında şeklinde ayrılabilecek imge artık orijinalindeki gerçekliği iletmiyor ve farklı bir gerçeklik algısı sunuyor olabilir. Her bir işlem öncesinde kopyası alınabilecek, çoğaltılabilecek olan bu görsellerin her biri bambaşka kültürel, metaforik, sembolik, kişisel, politik, örgütsel, zamansız mesajlar taşıyabilir. Barthes'ın deyişiyle her okuyucunun bir yazar olduğu ayrıca da Duchamp'ın iddia ettiği gibi de izleyici olması ve kendisi anlamları ile tamamlaması söz konusudur (Barry, 1997, s. 144).

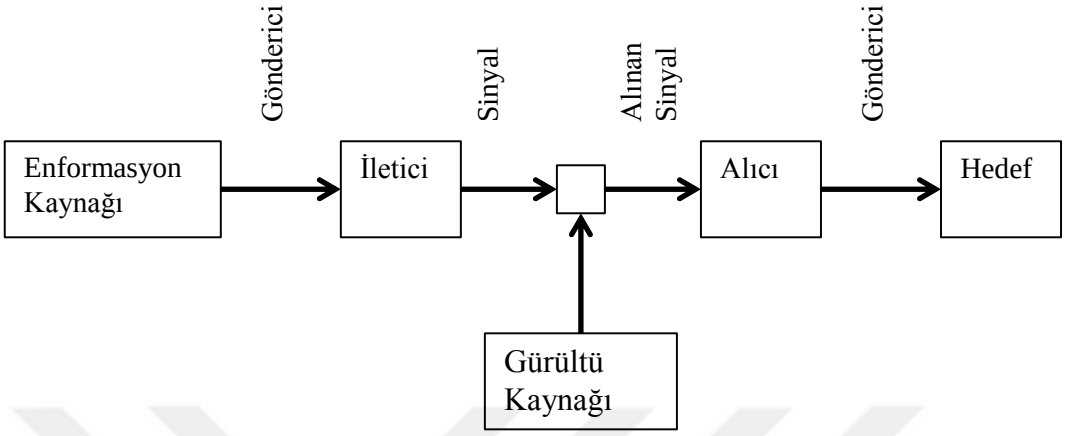
Görsel iletişim açısından anlamın, düzen ve kesinliğin önemli olduğu söylenebilir. Tasarımdaki her rengin, çizginin, biçimin ve tonun pratik işlevi vardır; tüm bu formlar herhangi bir yanlış anlaşılmaya veya yan anlama izin vermeyecek biçimde tasarlanmaktadır (Çağlayan, Korkmaz, Öktem, 2014, s. 160). Buna örnek olarak trafik lambaları verilebilir. Her bir rengin anlamsal sıralaması belirlidir ve kişiler görsel

mesajı alarak buna paralel davranışlarda bulunur (Çakır, 2004, s. 246). Diğer yandan farklı formlar, izleyicisine salt enformasyon, olası anlamların okyanusunu ve bolluğunu sunar. Sanatsal iletişim ve estetik bununla ilgilidir (Kozlu ve Benuğur, 2014, s. 251).

Yeni medya kullanıcıları gün içerisinde binlerce imgeyle karşılaşmaktadır. Ayrıca artık imgeler konuşmaya ve çağırmaya başlamışlardır. Bu noktada Platon'un mağarası ile Sibyl mağarası birbirinin içine geçmektedir. Sibyl'in mağarası konuşan ve sorular soran bir mağaradır ve bugün video imgeleri, infografikler hepsi konuşmaktadır. *İmgelem makinesi* yaratılmıştır. Yani bakış ve görüş olmadan bir makineye görüş alanı verilmiştir ve insanlar olmadan imgelere konuşma verilmiştir (Lotringer ve Virilio, 2005, s. 35). Her yerde olan ekranlardaki imgelerin hızla değişmesi izleyicilerin algısı üzerinde etki yaratmaktadır. Ekranlardaki kültürel sembollerin, anlamların, tasarımların hızı izleyicide her şeyin olduğu gibi devam edeceği, akışın süreceği algısını kurgulamaktadır (White, 2001, s. 2). Çünkü kitle iletişim ya da yeni medya fark etmeksizin izleyici bir tasarıma bakmaktadır. İzleyici kurgulanmış, manipüle edilmiş ve gizil olarak da olsa kurmacanın sürekli akış halinde olduğu bir sürece maruz kalmaktadır (Kılıçbay, 2005, s. 44). İster kitle iletişim araçlarının pasif izleyiciye olsun ister yeni medya ortamlarındaki aktif izleyiciye olsun imgeler aracılığıyla bir gerçeklik sunulur ve onun çizgisel devamlılığına olan güven sağlamdır. Aksi halde sistem 'hata' verecek ve başarısız olacaktır. Örneğin bir televizyon ekranı karşısındaki izleyici, süreci kontrol edememektedir. Ekrandaki programlar başkaları tarafından tasarlanmış ve koordine edilmiştir (Kılıçbay, 2005, s. 55). Bu devam eden süreç içerisinde televizyonu uyduya bağlayan kablo dışarıdan hafif bir rüzgarla sarsıldığında ekrandaki gerçeklik parçalanacaktır. İzleyicinin beklentisi kırılacak, kontrol edemediği akış dışarıdan bir etmenle bozulacaktır. Birinin 'beklentilerinden oldukça farklı olan tanıdık olmayan nesnelere' dikkat ettiği düşünüldüğünde bu bozuntu da öncelikle ilgi çekecektir. Böylece Menkman'ın (2010) ifade ettiği gibi izleyici bir teknolojinin geleneksel söylevinden ve amacından sapacak ve onun anlamını sorgulayacaktır. Gombrich'in hiçbir düzenin kaos olmaksızın oluşmayacağını söylemesi ve Virilio'nun içsel kazası olmaksızın hiçbir teknolojik sürecin olmayacağını söylemesi gibi glitch olmadan da herhangi bir kesintinin veya aksaklığın anlaşılamayacağı söylenebilir (aktaran Menkman, 2010, s. 11).

Shannon ve Weaver'ın iletişim kuramı açısından iletişim sürecinde enformasyon kaynağından çıkan iletinin alıcıya ulaşması sürecinde 'gürültü' etkeni görülür (Erdoğan,

2010). Ekran karşısındaki televizyon izleyicisi ‘gürültü’ ile karşılaşmıştır. İletişim sürecinde de kopma olmuştur.



Şekil 1. *Shannon ve Weaver’in ‘Matematiksel Modeli’*

Kaynak: *Shannon ve Weaver, 1949*

Shannon’ın iletişim kuramı, teknik ve teknik ilişkiyi ile ‘hata’ ve ‘gürültü’ arasında bağ kurması açısından önemlidir. Gürültü hatalı bir sinyaldir ya da Weaver’a göre yalancı bilgidir. Shannon, geri besleme sürecinde hatanın düzeltilmesi gerektiğini düşünür. İletişim sürecinde hataların gerçekleşmesiyle bir çeşit sanallık olasılığı ortaya çıkmaktadır. Mckenzie Wark’ın deyişiyle bu ‘potansiyelin potansiyeli’dir (akt. Nunes, 2011, s. 13). Bu açıdan hatalar sistemdışı bir eylemin gerçekleşme potansiyelidir ve aslında bu potansiyel hiç gerçekleşmeyebilir. Gerçekleştiğinde ise adı hata olacaktır ve her sistemin bu potansiyeli vardır (Barker, 2011, s. 51). Geri besleme sürecinde hata yalnızca sistemin dönütü değil, ayrıca sistemin kendisi içinde de hatalı bir sinyaldir. Bir makinenin kullanıcıları amaçlı davranış göstermektedir. Hata olduğunda da amaçlı davranış devam etmektedir fakat Shannon’ın kuramına göre bu bilgi ile hata arasında değişen ilişki ile ilgilidir. Bu süreçte hata sistemin bir parçası ve aslında kasti olmayan bir bilgi şeklinde iletişim kurmaktadır (Nunes, 2011).

Bilgi kuramında her bir ünite binary ve digit kelimelerinden türetilen ‘bit’ şeklinde anılmaktadır (Mul, 2008: 113). Umberto Eco (2001, s. 73-79) Shannon ve Weaver’ın bilgi kuramını gerçek iletişim (gönderilmiş ileti) ve onun sanallığı (ulaşması muhtemel iletileri) ayırmış ve detaylandırmıştır. Anlam ile bilgi aynı şey değildir ve birbirine

karıştırılmamalıdır. Bilgi anlaşılması gereken bir ileti değildir ve burada bir iletiyi seçmekteki özgürlük ölçüttür ve geri beslemeyi kışkırtır. Shannon'ın asıl uğraşı gürültüdür. Aslında sistem ne kadar karışıksa o kadar çok gürültü olacaktır. İletinin daha etkili transfer edilebilmesi içinse olabildiğince az gürültü unsuru olmalıdır. Gürültü olmasa bile enformasyonun iletilmediği durumlar vardır. Anlam bu sürecin en önemli öğesidir, olmaması halinde enformasyon sadece nicelikten ibaret olacaktır. Gürültü açısından estetik sanat yapıtlarında Eco'nun sözünü ettiği özgürlüğe değinilebilir. Estetik enformasyon göstergelerinin bütünlüğünden olanaklı olan en fazla öneri ve çağrışım çıkartılabilir. Yani, sanatçılar göstergelere yönelimlerine uyumlu her türlü kişisel tepkiyi yüklerler. Klasik sanat formlarıysa bunun tam tersidir (Nunes, 2011, s. 16). Eco, *Açık Yapıt* kitabında bir sanat yapıtının da iletişim yolu olarak incelenip incelenemeyeceğini sorgulamıştır. Açık sanat yapıtının özelliklerini üç ana maddede toplamıştır:

1. 'Açık' yapıtlar hareketlidir. İzleyicisini sanatçı ile birlikte yapıtı yeniden yaratmaya çağırmaktadır.
2. Yapıt tamamlanmış ve izleyicisine sunulmuş olmasına rağmen algılanma süreci bitmemiştir. İzleyicinin yapıttan gelen uyarıcıyı alarak bütün algılama sürecinde yaşadığı iç ilişkilerinin sürekli olarak yaratılması söz konusudur. Bu da ancak 'açık' yapıtlarla olanaklıdır.
3. Tüm sanat yapıtları sanal olarak sonsuz sayıda okumalara açıktır. bu sayede her bir sanat yapıtı bir bakış açısına, beğeniye, kişisel performansa göre yeniden canlandığı için pozitiftir (Eco, 2001, s. 34-35).

Manovich'in (2001b, s. 10) kültürel iletişim modeli üzerinden hatayı açıklamak olanaklıdır. Medya öncesi ve dijital öncesi kültürel iletişim modeli gönderici-mesaj-alıcı sinyalinin aktarımından söz etmektedir. Bugün dijital sonrası kültürel iletişim modeli gönderici-yazılım-mesaj-yazılım-alıcı şeklinde düşünülmelidir. Burada yazılımın kültürel olması önemidir. Örneğin Barker (2011) *jodi.org* websitesinin kullanıcıya, kendisine ulaşan enformasyonun sistem tarafından şekillendirildiğini, tasarlandığını ve ancak onun tarafından kullanıcıya ulaştırılabildiğini gösterdiğini söylemiştir. Kullanıcı bu websitesine girdiğinde websitesi tamamen çökmüş ve bozuk görünmektedir fakat bu görünüm tamamen sanatçıların vermek istediği mesaj ile ilgilidir. Makinenin kendini açığa vurduğu ve enformasyonun transparan bir arayüz olduğu mesajı vardır.

Makinenin içindeki hata aktifleştiğinde kullanıcı yaratıcı gücünü ortaya koyan bir makine görmektedir. Enformasyon bu aşamada yazılımın bir katmanı tarafından filtrelenmekte ve kullanıcıya ulaştırılmaktadır (Barker, 2011, s. 47-49).

2.6.1. Glitch ve teknoloji

İyi bir araç görünmezdir. Gözlük en görünmez araç olabilir. Bir gözlük kullanıcısı dünyaya gözlükleriyle ve onlarından ardından bakmaktadır; 'gözlüklere' değil (Weisner, 1993). Teknoloji özellikle iletişim teknolojileri oldukça kuvvetli arabulucu olabilmektedir. Fakat bu teknolojiler diğerleri gibi ancak sorunsuz çalıştıklarında görünmez olabilir. Bir telefon sorunsuz çalıştığı taktirde yeni bir taneye ihtiyaç duyulmaz; ya da bir dürbün ancak işlevini yerine getirdiğinde kusursuz sayılacaktır. Gözlüğün ardından dünyayı gören kişi, gözlük camına bir kırık, bir çizik gibi zarar geldiğinde, camı görmeye başlayacaktır. Kişinin bakış açısı değişecek, dünya artık pürüzsüz olmayacaktır. Her geçen gün hızla değişen teknoloji her değişen ve sürümü yükseltilen araç vaadler vermektedir. Bu vaadlerin en basiti mükemmel, hatasız ve kusursuz çalışması iken bu sekteye uğradığında kullanıcının memnuniyeti hasara uğrayacaktır. Kredi kartı kullanan ya da ATM kullanan biri ATM sorunsuz çalıştığı süre ondan memnun olacaktır. 'Ölümün Mavi Ekranı' ortaya çıktığında kullanıcı artık mutsuzdur, bu teknoloji vaadini yerine getirememiş ve başarısız olmuştur. Araç görünmez olduğunda kullanıcı ona dışardan bakmaktadır. Aslında bu bir çelişkidir. Teknoloji ile bu kadar birleşip, iç içe geçip, görünmezliği ile saadet sürerken, bir anda Baudrillard'ın deyişiyle *ölümcül hata*larla karşılaşılmıştır. İronik olarak kullanıcı ancak bu başarısızlık olduğunda ATM'yi yürüten sistemin Windows işletim sistemi olduğunu fark eder. Bu fark ediş ile kullanıcı artık sistemle yeni bir ilişki kurmuştur (Hill, 2011, s. 27). Menkman'ın da belirttiği gibi kullanıcı teknolojinin yerine getirmesi beklenen ve vaad ettiği işlevinden sapmasıyla anlam sorgulama sürecine girecektir (Menkman, 2011, s. 28). Sistemler ne kadar kusursuz tasarlanmaya çalışılsa da insanlar gibi onların da hataları olabilir. Her teknolojinin kendine has hataları vardır (Somer, 2013). Bu yüzden hiçbir teknoloji kusursuz değildir; insanların yaptığı bir araç olarak insanların kullanma biçimi veya niyeti yüzünden kusur yaşanılabilir. Üstelik bundan haz alan kullanıcılar da vardır.

3. Yöntem

Bu bölümde araştırma kapsamında kullanılan yöntem ile ilgili bilgi verilmektedir. Araştırma modeli, araştırmanın evreni ve örneklemi ile verilerin toplanması ve çözümlenmesi dair bilgilere yer verilmiştir.

3.1. Araştırma Modeli

Bu araştırma, yorumlayıcı nitel araştırma deseni ile gerçekleştirilmiştir. Yorumlayıcı nitel araştırma, katılımcıların araştırma konusunu nasıl yorumladıklarını ve nasıl yapılandırdıklarını sorgulamaktadır. Yorumlayıcı nitel araştırma sürecinde katılımcıların deneyimlerini anlamlandırma süreçleri önem taşımaktadır (Merriam, 1998). Yorumlayıcı nitel araştırma sürecinde araştırmacı görüşme, gözlem, döküman incelemesi ya da tasarım odaklı veri toplama yaklaşımları işe koşulmaktadır. Katılımcıların görüşleri, algıları ve etkileşimleri çok yönlü ve tanımlayıcı bir biçimde analiz edilmektedir ve katılımcıların yarattıkları anlamlar derinlemesine sorgulanmaktadır. Temel yorumlayıcı nitel araştırma sürecinde tümevarımcı bir yaklaşım öne çıkmaktadır. Araştırmacı katılımcıların bir olguyu, bir süreci ve bir bakış açısına ilişkin yorumlamalarını anlamaya çalışır (Bedir Erişti ve Tekin Akbulut, 2014).

Yorumlayıcı nitel araştırma yöntemiyle gerçekleştirilen araştırmanın verileri yarı yapılandırılmış görüşmeler ve doküman analizi ile elde edilmiştir.

Araştırmanın verileri üç aşamada elde edilmiştir. Birinci aşamada alan uzmanları tarafından belirlenen ölçütleri karşılayan ve glitchleme konusunda uzman olan tasarımcılardan açık uçlu görüşme formu ile görüşlerini ifade etmeleri istenmiştir; ikinci aşamada ise yine aynı tasarımcı grubunun gönüllü katılımı ile glitchleme temalı bir uygulama gerçekleştirilmiştir. Bu süreçte katılımcıların gerçekleştirdikleri glitchleme çalışmaları doküman yolu ile elde edilen verileri oluşturmuştur. Elde edilen bu veriler doküman analizi ile yorumlanmıştır. Doküman analizi, çerçevesinde araştırma sorunu ile ilintili olarak üretilen dökümanlar belirli bir süreç içinde elde edilerek analiz edilir (Yıldırım ve Şimşek, 2000, s. 140-143). Ayrıca araştırma kapsamında glitchleme yolu ile üretilen tasarımlar, belirli bir süreç içinde toplandıktan sonra, tasarımlara ilişkin katılımcılar ile derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiş ve katılımcılardan ortaya çıkan tasarımları glitchleme bağlamı ile yorumlamaları

istenmiştir. Bu bağlamda katılımcılarla ortaya koydukları tasarımlara ilişkin görüşleri ikinci bir açık uçlu görüşme formu ile belirlenmiştir. Araştırmanın üçüncü aşamasında ise ortaya çıkan glitchleme uygulamaları görsel iletişim tasarımı alanındaki uzmanlar tarafından görsel iletişim dili bağlamı ile değerlendirilmiş ve değerlendirme süreci araştırmacı tarafından yorumlanmıştır; bu çerçevede alan uzmanları ile odak grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir.

3.2. Evren ve Örneklem

Araştırma sürecinde katılımcıların belirlenmesinde amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme kullanılmıştır. Ölçüt örnekleme araştırma amacını derinlemesine incelemek için gerekli bir takım ölçütler ile katılımcıları belirlemeye yönelik bir yaklaşımdır. Ölçütlerin belirlenmesinde araştırmacılar ya da alanyazına belirleyici olabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2005). Bu araştırmada katılımcıların belirlenmesinde araştırmacı tarafından araştırma amacı ile ilintili bir takım ölçütler belirlenmiştir. Bu çerçevede katılımcıların araştırmaya gönüllü katılmayı kabul etmesi ve daha önce glitchleme çalışması içeren bir tasarım uygulaması ya da etkinliğinde bulunması olarak belirlenmiştir. Bu bağlamda sosyal medya üzerinden glitchle ilgili paylaşımlar, etkileşimler ve grup üyeliği olan tasarımcılara ulaşılmış, söz konusu araştırmanın boyutlarından bahsedilmiş ve gönüllülük ilkesine dayalı olarak süreçte yer alıp almayacakları sorulmuştur. Bu çerçevede toplam 21 katılımcı araştırma sürecinde yer almayı kabul etmiştir. Katılımcılardan üç tanesi glitchleme uygulaması gerçekleştirmelerine rağmen yarı yapılandırılmış görüşmelere katılmamışlardır. Bu nedenle glitchlemeye ve glitchleme yolu ile oluşturulan görsel iletişim diline ilişkin algılarını belirlemeye dayalı olarak gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış sanal ortam görüşmelerine toplam 18 kişi katılmıştır. Glitcleme ile uygulamayı ise katılımcıların tamamı gerçekleştirmiştir. Katılımcıların tamamı sosyal medya üzerinde sanal kimliklere sahiptirler. Bu nedenle kendileri ile yapılan görüşmelerde kendilerine ilişkin demografik özellikler ile ilgili sorulan sorulara verdikleri yanıtlar doğru kabul edilmiştir. Katılımcıların demografik özelliklerine ilişkin bilgiler Tablo 3'de verilmiştir. Araştırma katılımcılarının isimleri, cinsiyetleri ve baş harfleri göz önünde bulundurularak kodlanmıştır.

Tablo 3. *Katılımcı Bilgileri*

Katılımcı Kod İsmi	Cinsiyet	Yaş	Ülke
Adriel	Erkek	29	ABD
Andel	Erkek	37	İrlanda
Can	Erkek	27	Türkiye
Diana	Kadın	30	Hırvatistan
Drina	Kadın	30	Sırbistan
Endre	Erkek	25	ABD
Florence	Kadın	21	İrlanda
Gideon	Erkek	31	Macaristan
Harvey	Erkek	23	Belçika
Hector	Erkek	38	Almanya
Jake	Erkek	30	ABD
Jakub	Erkek	21	İrlanda
Kassim	Erkek	23	Fransa
Mario	Erkek	46	Brezilya
Tegwan	Erkek	39	Belçika
Tomi	Erkek	40	Polonya
Utku	Erkek	36	Türkiye
Vasil	Erkek	31	Hırvatistan

Tablo 3'te de görüldüğü gibi katılımcılar çok farklı ülkelerden, kültürlerden, cinsiyet ve yaş özelliklerinden oluşmaktadır.

3.3. Verilerin Toplanması

Öncelikle araştırmanın teorik çerçevesi alanyazına dayalı olarak oluşturulmuştur. Daha sonra veri toplama sürecine geçilmiştir. Bu araştırmada veriler açık uçlu görüşme formu ile ve doküman yolu ile oluşturulan tasarım çalışmaları yolu ile elde edilmiştir. Katılımcıların görüşlerinin belirlenmesi için araştırmacı tarafından açık uçlu görüşme formu oluşturulmuştur. Araştırmacı tarafından hazırlanan bu forma dair yapı ve kapsam geçerlik çalışmaları gerçekleştirilmiştir. Bu bağlamda açık uçlu

soruların araştırma amacına uygunluğu açısından görsel iletişim alanından bir öğretim elemanının görüşleri alınmış ve soruların anlaşılırlığının belirlenmesi için araştırma katılımcıları dışındaki bir katılımcı ile soruların anlaşılırlığına dair çalışma gerçekleştirilmiştir. Sorular üzerinde gerekli düzeltmeler yapılarak son hali verilmiştir. Ayrıca katılımcıların gerçekleştirdikleri glitchleme uygulamalarına ilişkin görüşlerinin belirlenmesi amacı ile ikinci bir açık uçlu görüşme formu hazırlanmış ve katılımcılara tekrar yollanarak görüşleri belirlenmiştir.

Araştırmanın uygulama aşaması üç aşamalı olarak planlanmıştır. Öncelikle katılımcıların glitchleme sürecine dahil olabilmeleri için bir sosyal ağ platform olan Facebook üzerinden bir gruba dahil olmaları istenmiş; ikinci aşamada katılımcılarla bu paylaşım sitesi üzerinde gerçekleştirilen glitchleme süreci ile ilgili görüşleri alınmış; üçüncü aşamada ise etkinliğe ve katılımcıların görüşleri uzman görüşünü sunulmuştur.

Araştırmacı, sosyal paylaşım sitesi üzerinden bir çağrıda bulunmuş, bu çağrıya ilk olarak toplam 21 katılımcı yanıt vermiş ve sonuç olarak 18 kişinin yanıtları doküman analizi tekniğiyle değerlendirilmiştir. 21-23 Şubat 2016 ilk çağrı için verilen süredir. Ardından 23-28 Şubat 2016 tarihine kadar katılımcıların araştırmacı tarafından gönderilen görselleri glitchlemeleri istenmiştir. Bu sürecin sonunda glitchlenmiş görseller araştırmacıya gönderilmiş ve araştırmacı da açık uçlu ve yarı-yapılandırılmış soruları katılımcılara göndermiştir.

3.4. Verilerin Çözümlenmesi

18 katılımcının görüşlerine dayalı olarak ana temalar ve alt temalar belirlenmiş; ardından tematik analiz ile çözümleme yapılmıştır. Tematik analiz, analiz için tematik bir çerçeve oluşturulması, bu çerçeveye göre verilerin analiz edilmesi ve elde edilen bulguların yorumlanmasıdır (Bedir Erişti ve Tekin Akbulut, 2014, s. 15). Elde edilen veriler ve yorumlar analiz için oluşturulan çerçeveye göre incelenmiştir. Ardından elde edilen veriler temalarla ilişkilendirilerek düzenlenmiştir.

Araştırma soruları ve araştırmanın kavramsal çerçevesi rehberliğinde katılımcıların yazılı görüşleri ve alan uzmanlarının katılımcı çalışmalarına ilişkin görüşleri betimlenerek sınıflandırılmış ve çözümlenmiştir.

Öncelikle araştırma sorusuna ilişkin elde edilen veriler tematik analiz için oluşturulan çerçeveye göre incelenmiştir. Bulgular tamamlandıktan sonra

yorumlanmış ve temalar ile bulgular arasındaki neden sonuç ilişkisi irdelenmiştir. Araştırmanın kuramsal çerçevesi bağlamında katılımcı görüşleri temalandırılmış ve bu görüşlerden doğrudan alıntı yapılarak yorumlanmıştır.

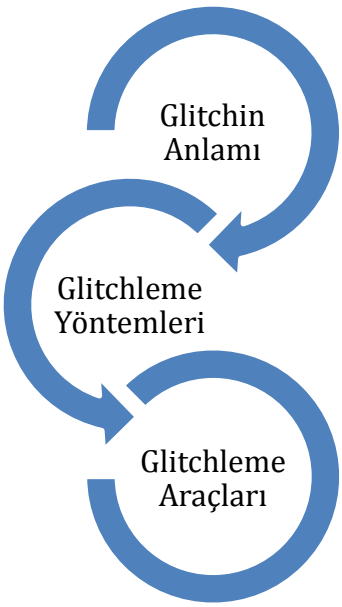
Ardından uzmanların katılımcı çalışmalarına dair görüşleri glitchlerle ilişkilendirilmiştir. Alan uzmanlarının görüşlerinden doğrudan alıntılar yapılarak yorumlanmıştır.

4. Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın bu bölümünde, araştırmada elde edilen bulguların çeşitli başlıklar altında temalandırılarak analiz edilmesi söz konusudur. Araştırma sürecinin betimsel analizinin yapılabilmesi için oluşturulan temalar araştırmanın alt problemleriyle ilişkilendirilmiş ve bulgular çerçevesinde yorumlar yapılmıştır (Türkkan, 2008, s. 86).

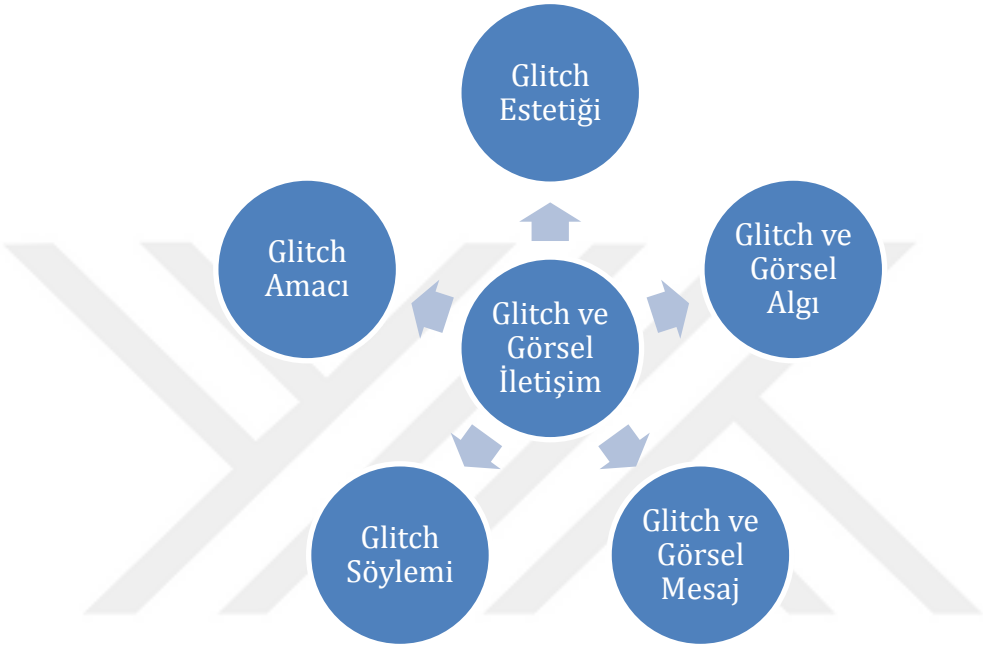
Araştırmada kendileri de aktif glitch tasarımcısı olan katılımcılarla gerçekleştirileni görüşmelerde ana temalar iki grupta yapılandı.

İlk grupta katılımcılar glitchleme deneyimlerine dayalı algılarını ortaya koydular. Aynı zamanda glitchleme uygulamasına dayalı ifade biçimlerinde işe koştukları araçlar ve yöntemler üzerinde de durdular. Bu bağlamda ilk grup ana temalar "*Glitchin Anlamı", "Glitch Yöntemleri", "Glitchleme Araçları"* olarak belirlendi (Şekil 2).



Şekil 2. *Glitche İlişkin Algılara Dayalı Temalar*

İkinci grup ana temalar yoluyla ise glitchleme sürecinin görsel iletişim dili sorgulandı. Bu çerçevede *"Görsel İletişim ve Glitch İlişkisi"* ana teması aynı zamanda *"Glitchin Görsel Algıya Etkisi"*, *"Glitch Estetiği"*, *"Glitchin Görsel Mesaj İçeriği"*, *"Glitch Söylemi"* ve *"Glitchin Amacı"* ana temalarını da besledi ve bu bağlam ile alt temalar zenginleşti (Şekil 3).



Şekil 3. *Yeni Medya Sanatı Olarak Glitchin Görsel İletişim Diline İlişkin Temalar*

4.1. *"Glitchin Anlamı"* Ana Temasına İlişkin Görüşlere Dayalı Bulgular

Araştırmada görüşme formu ile elde edilen verilere dayalı olarak katılımcıların glitch kavramına ilişkin algıları belirlenmiştir. Algılara dayalı olarak öne çıkan ilk ana tema *"Glitchin Anlamı"*dır. Bu ana tema ve bu temaya dayalı alt temalar Tablo 4'de verilmiştir. Görüşler çok çeşitlilik göstermekte ancak kavramsal bağlamda birbirini tamamlamakta ve temel olarak glitch sanatı anlayışı içerisinde ifade edilebilecek kavramları içermektedir. *"Glitchin Anlamı"* ana temasına ilişkin alt temalar detaylandırılarak ve katılımcıların görüşlerine dayalı her bir kavram ayrı ayrı ele alınarak verilmiştir:



Şekil 4. *Glitchin Anlamı Temasına İlişkin Alt Temalar*

Tablo 4. *"Glitchin Anlamı" Ana Teması ve Alt Temalar*

Glitchin Anlamı	*n*
Yıkım	*8*
Yeni estetik	*7*
Bozulma	*6*
Manipülasyon	*6*
Hata/Dijital Hata	*5*
Rastlantısallık	*5*
Yeniden Yaratım	*5*
Kaza	*4*
Kusurluluk	*4*
Öngörülemezlik	*4*
Gürültü	*3*
Planlanmamışlık	*3*
Belirsizlik	*3*
Veri Transformasyonu	*2*
Kodlama Aksaklıkları	*2*
Tanımlanmayan	*2*
Kasıtsızlık	*2*
Olağandışı Üretim	*2*
Hata Estetiği/Dijital Hata Estetiği	*1*
Hata Vurgusu	*1*
Engeller İnşa Etmek	*1*
Geçici Kusur	*1*
Kontrol Dışılık	*1*
Görünmezlik	*1*
Sanat Yozlaşması	*1*
Süreksiz Olmak	*1*
Teknolojilerin Kasıtlı 'Yanlış Kullanılması'	*1*
Sınırları Yeniden Tanımlamak	*1*
Teknolojilerin Amaçlandığından Farklı Kullanılması	*1*
Teknolojik Mutasyon	*1*
Makinenin İçindeki Hayalet	*1*
Toplam	*86*

Tablo 4'deki *"Glitchin Anlamı"* ana teması çerçevesinde çeşitlenen alt temalara ilişkin katılımcı görüşleri şu şekildedir:

Adriel "*Glitchin Anlamı"* ana temasının *"Yıkım"* ve "*Kontrol Dışı"* alt temalarına dayalı olarak ifade etmektedir: "*Benim için glitch bir formatı yıkım aracılığıyla genişletmektir. Bu da her sonucu kontrol edemeyeceğin, yeniden üretemeyeceğin veya açıklamayacağın anlamına gelmektedir"*

Andel "*Glitchin Anlamı"* ana temasının "*Veri Transferi", "Manipülasyon", "Hatalar", "Hata vurgusu", "Kazaralık", "Kasıtsızlık", "Öngörülemezlik", "Teknolojilerin kasıtlı olarak yanlış kullanılması"* ve "*Süreksiz olma", "Kusurluluk"* alt temalarına dair yorumlarını şu şekilde yapmıştır:

"Glitchleme büyük çoğunlukla görsel medya çeşitlerine dayalıdır ve bu süreç belli bir teknik spektrumun veri transferi yoluyla manipülasyonunu kapsar. Glitchlemenin sonucu estetik bir

stildir ve bu stile dayalı etkileşim sürecidir. Glitchleme sürecinde hatalar, kazaralık, kasıtsızlık, öngörülemezlik ve belli teknolojilerin amaçlandığının dışında yanlış kullanılması ya da amaçlandığından farklı kullanılması vurgulanmaktadır. Glitchin anlamı glitchleyecek öznenin seviyesine ya da glitchlenecek kaynağın niteliğine göre ister istemez bir belirsizlik taşır. Sanat ve medya üretimi açısından, glitchleme sürecinde üretilen anlam ve yaratılan algı bence yıkıcı ve süreksiz olmaya açıktır. Glitch temel olarak beklenmezliği ve kusurluluğu kucaklamaktadır*"*

Can "*Glitchin Anlamı"* ana temasının "*Kodlama aksaklığı"* alt temasına dair düşüncelerini şu şekilde ifade etmiştir:

*"*donanımsal veya yazılımsal (algoritmik) aksaklıkların tamamına verilen bir tanımdır. Yalnızca görsel bağlamda değil, kodlama ve şema içeren tüm elektronik cihazlarda meydana gelebilme ihtimali olan bir çeşit 'aksaklık' tır. Aslında yapıbozumculukla benzetilebilir; var olan veriyi alıp parçalarından yeni bir şeyler yaratmak*"*

Diana "*Glitchin Anlamı"* ana temasının *"Görünmezlik"* alt temasına dayalı olarak: *"Glitchin görünmez… kendi içinde iletişimi kurgulayan bir süreç olduğunu düşünüyorum"* demektedir.

Drina ise "*Glitchin Anlamı"* ana temasının *"Hata/Dijital hata"* ve *"Dijital hata estetiği"* alt temaları ile ilişkili görüşlerini: *"Glitch dijital bir hatadır. Dijital hatanın estetiğini taşıyan herhangi bir şey de glitch olarak düşünülebilir"* cümleleriyle vurgulamaktadır.

Endre "*Glitchin Anlamı"* ana temasının *"Sanatın yozlaşması"* alt teması için: "*Glitch dijital çağdaki sanatın yozlaşmasının devamıdır*" açıklamasını getirmiştir.

Florence "*Glitchin Anlamı"* ana temasının "*Sınırların yeniden tanımlanması"* ve *"Kaza"* alt temasına dair: "*Bence, glitch bir imgenin sınırlarını yeniden tanımlamaktır. Kazara görünmesi gereken ve bazen de öyle olan bir sanat biçimidir. Glitchlenmemiş ana imgede çizilen yeni sınırların altında yatan ikinci resimdir"* ifadesini kullanmıştır.

Tomi "*Glitchin Anlamı"* ana temasının *"Beklenmeyen", "Tanımlanmayan' "Olağandışı üretim", "Engelleri inşa etmek", "Yeni estetik" ve "Teknolojik mutasyon"* alt temaları için görüşlerini şu cümlelerle ifade etmiştir:

"Glitchlemek bir eylem olarak 'sistemi' 'beklenmeyeni', 'tanımlanamayanı' ya da 'olağan dışı' sonuçları üretmeye zorlayan bir süreçtir. Glitch estetiği yeni bir estetik türüdür. Benim bakış açıma göre 'doğal glitch' yoktur. Glitchle ilişkilendirilebilecek değişik terimler var: Teknolojik mutasyonlar, felaketler, çöküşler vb. Bu yüzden glitchi sadece teknoloji ile bağdaştırıyorum. Glitchleme sürecinin engelleri inşaa etmeye ilişkin bir manifestasyonu vardır."

Adriel "*Glitchin Anlamı"* ana temasının "*Makinenin içindeki hayalet"* alt temasına ilişkin: "*Şu anda glitch ya da onunla ilgili herhangi bir konu hakkında çok da geleneksel bir bakış açısına sahip değilim. Glitch, makinenin içindeki hayaleti ortaya çıkartmak gibi doğaüstü bir bakış açısı da olabilir"* demiştir.

Hector *"Glitchin Anlamı"* ana temasının *"Geçici kusur"* alt temasına ilişkin görüşlerini: *"Glitch bir sistemdeki kısa ömürlü kusurdur. Sıklıkla kendini düzelten geçici bir kusur olarak tanımlanabilir"* cümlesiyle ifade etmiştir.

Kassim *"Glitchin Anlamı"* ana temasının *"Bozma"* alt temasını: "*Yıkım yoluyla yeniden yaratma, bozarak düzeltme, kaza, hata ve gürültü oluşturma glitchin bir parçasıdır"* şeklinde ifade etmiştir.

"Glitchin Anlamı" ana teması ve bu temaya dayalı alt temalara ilişkin görüşler incelendiğinde temel olarak glitchin çoğunlukla yıkım etkisinden bahsetmişlerdir. Ayrıca yine temalar incelendiğinde glitch kavramının ortaya koyduğu yeni estetik kavramı da dikkati çekmektedir. Bu durum alanyazında glitchlemeye ilişkin yeni estetik vurgusu ile de desteklenmektedir (Miyazaki, 2015, s. 219-220). Glitchin anlamı ile ilişkilendirilen bozulma, manipülasyon, hata gibi kavramlar ayrı alt temalar olarak ele alınmıştır; çünkü bu temaların kendi içerisinde tamamen negatif, ya da tamamen pozitif alt anlamları yer almaktadır. Katılımcıların görüşlerine göre bozulma negatif bir içerik ile estetik kaygı taşımayan yeni bir sorgulama içerirken manipülasyon yeni estetik olarak nitelendirilebilecek bir kaygı ile ortaya konulan değişim ve dönüşümü ifade etmektedir. Sangild'e göre de (2004, s. 9) glitch genellikle hatalar ve çöküşler şeklinde tanımlanırken; yeni medya sanatı olarak glitchin yeni medyanın tüm özelliklerini taşıması sebebiyle manipülasyonu (Cascone, 2000; Menkman, 2010) barındırması da söz konusudur. Hata, dijital hata olarak vurgulanan alt temalar içerisinde hataya dayalı bir glitchleme vurgusu öne çıkarken bir başka alt tema olan dijital hata estetiğinde hata içerisinde aranan yeni estetik vurgusu öne çıkar. Hata vurgusu alt temasında ise önemli olan hata değil glitchleme ile hataya yapılan vurgudur. Cannon'e göre de (2013) glitch dijital medyanın güzel 'hataları' ve yetim çocuklarıdır. Raslantısallık alt teması ise aslında öngörülemezlikle örtüşmektedir ancak raslantısallıkta yola çıkışta amaçlanmayan ve glitchlemeyi gerçekleştiren bireyde tatmin oluşturan bir sonuca ulaşma varken; öngörülemezlikte bir bocalama ya da tahminlerin çok dışında oluşan bir estetik kurgunun yarattığı bir rahatsızlık durumu vardır. Alanyazına bakıldığında

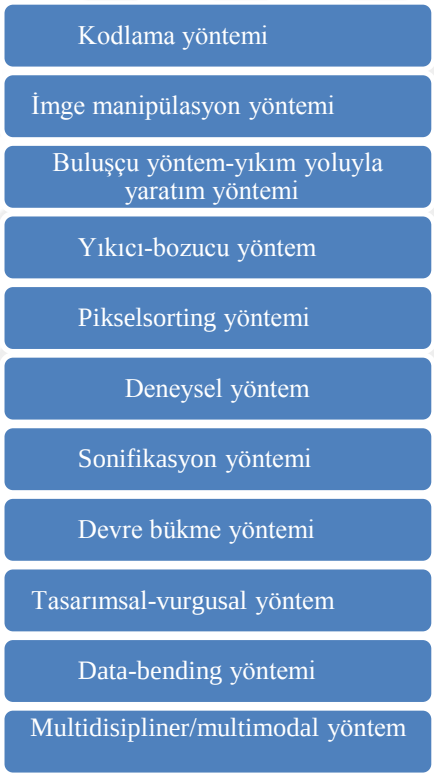
Blumenkranz'ın (2012, s. 11-12) da yeni medya sanatçısının pek çok role sahip olduğunu, sadece sanatçı değil, gözlemci, koleksiyoner ya da mühendis de olabileceğini ve rastlantısal olanı da sanatsal üretim sürecine entegre ettiğine değindiği görülmektedir. Yeniden yaratım yolu ile uygulamaya katılanlar onlara gönderilen orijinal imgeyi bozarak yeni anlamlar yüklemişler ve farklı bir görsel kurgulamışlardır. Bu noktada yeni medyanın aktif katılımcılara olanak sağlamasına ve bu yüzden insanı yeniden özne kıldığına değinilebilir (Blumenkranz, 2012, s. 13-14). Böylece özne olan insan hazır yeni medya nesnesine kendi anlamını yüklemekte ve üretüketici rolüyle kendi anlam dünyasını kurgulamaktadır. Kaza olarak vurgulanan alt tema ise daha çok planlanmamışlık ile ilişkilidir. Birbirine bu derece yakın olmasına karşın ikisini ayıran detaylar vardır. Alanyazında glitch türlerini sınıflandıran Moradi (2014), glitch-benzeri işlerde planlanmışlık olduğunu ancak rastlantısal olanın saf glitch olduğunu ileri sürmüştür. Kaza açısından bakıldığında bir glitch ile karşılan kullanıcı ya da sanatçı buna rastlamış ya da kazara ulaşmış olabilir. Glitch sanatçılarınınsa tasarlanılan amacın dışına çıkabilmek adına kazayı kurgulamaları da söz konusu olabilmektedir. Uygulamada kullanılan yöntem ve araçlar planlanmamış bir sonuç için kullanılmış olabilir. Almak istenilen sonuca dair herhangi bir müdahale olmaksızın kazara bir görüntü elde edilebilir. Kusurluluk alt teması ise orijinal imgeyi bozma isteği ile ilgilidir. Her şeyin mükemmel, tüm kurgunun ve renklerin olduğu görsel hazır bir dijital nesne olarak kalmamış ve yeni bir anlam kurgulanmıştır. Ancak belirsiz alt teması bu noktada ön plana çıkmaktadır. Kaynak imgeden yeniden yaratılacak olan imgenin belirsizliği söz konusudur. Bazı katılımcılar belli programları ve yöntemleri tercih etmişler ardından çıktıların makine tarafından otomatik olarak sunulmasını beklemişlerdir. Alanyazına bakıldığında Hill (2011, s. 27) mükemmel teknolojik aletin kusursuz çalışması ile ilgili olduğunu ancak o durumda görünmez olduğunu belirttiği görülür. Ama bu durumda kullanıcı dışarda kalmakta süreci dışardan izlemektedir. Glitch üretiminde ise kullanıcı sürecin içinde sayıldığı ve sürece müdahale ettiği ileri sürülebilir. Ancak bu yeni medya ortamında yüzde yüz bir kontrol anlamına gelmemektedir. Kasıtsızlık alt teması burada açığa çıkmaktadır. Glitchleyen kişinin niyet ettiğinin dışında ve öngöremediği bir sonuç alınabilir. Görünmezlik alt teması anlam olarak diğerlerinden ayrılmaktadır. Çünkü burada görünmezlik ile bahsedilen makinenin içinde halihazırda var olan yaratıcılığın, ruhun, hayaletin, komutun ya da imgenin açığa çıkartılmasıdır. Özne burada bu açığa çıkarmayı tetikleyen kişi olarak rol

almaktadır. Lotringer ve Virilio'nun (2005, s. 63) belirttiği gibi kaza bu noktada neredeyse tamamen pozitiftir. Çünkü kazanın gerçekleşmemesi durumunda açığa çıkmayacak olan bir estetik çıktı sunmaktadır. Veri transformasyonu yeni medyanın özelliklerine işaret etmektedir. Yeni medya nesnelerinin hepsinin dijital bir veriye dönüştürüldüğü (Lister, 2009, s. 22) düşünüldüğünde, sadece imgeleri değil sesleri ve diğer tüm yeni medya nesnelerini glitchleyenler aslında var olan bir veriyi başka bir şeye dönüştürmektedirler. Menkman (2010, s. 341) belirttiği gibi glitch burada anlamsal olarak herhangi bir nesnenin formunu bozan ve söylevinden ayıran bir kesinti olarak görülebilir. Kodlama aksaklıkları alt teması da görülmektedir. Bu dönüşüm esnasında glitchleyen kişi bazı aksaklıklar yaşayabilir ya da bu aksaklıkları kendisi kurgulayabilir. Tanımlanamayan alt teması da bu iki alt tema ile bu noktada ilişkilendirilebilir. Makineye bir dönüştürme esnasında aksaklık girilirse makine bu aksaklığı tanımlayamayabilir. Bu da glitch sanatına sebep olabilmektedir. Olağandışı üretim alt teması uygulamaya katılan kişilere olağan bir görsel gönderilmesi ile ilgilidir. Bu görsel makinenin dilinden yazılmış, bir sorunu ya da gürültüsü olmayan bir görseldir. Bu noktada Jackson'ın (2011) glitchi sınıflandırmaları akla getirilebilir. Jackson, glitch türlerini sınıflandırırken insan makine iletişimini göz önünde bulundurmuş ve makineye tanımlayamadığı bir girdi ile onun tanıdığı, kendi dilinden yazıldığı bir girdinin yaratabileceği glitch çeşidini ele almıştır. Olağandışı üretim yolunda giden her şeyi yolundan saptırmak ve konformizmin zarlarını parçalamak olarak görülebilir. Kontrol dışılık alt teması da makinenin içerisindeki bu konformist tutumlarla alakalıdır. Bilinenin bölgesinde, güvenilir çerçevede gezinin kullanıcılar kontrolün kendilerinde olmadığını gördüklerinde hoşlanmayabilirler. Ancak glitchleyen kişinin sınırları yeniden tanımlaması söz konusu olduğu için kontrol dışılık içinde bir kontrol mekanizması geliştirdiği söylenebilir. Bu da teknolojilerin kasıtlı olarak yanlış kullanılması ya da amaçlandığından farklı kullanılması ile ilgilidir. Yani kullanıcı bilerek kontrolü elinden bırakabilirken kontrol kendisinde değilmiş illüzyonu yaratabilmek için de makineyi araç edinebilmektedir. Bunun için de engeller inşa etmektedir. Süreksiz olmak alt teması ise geçici kusur ile yakın bir ilişkide gibi görünmektedir. Aslında her ikisi de birbirinden oldukça farklıdır. Çünkü süreksizlik kısa ömürlülük yani geçicilik ile ilgili olabilir. Ancak buradaki geçici kusur glitchlenecek kaynağa yapılan bir müdahale değil, Menkman'ın (2011) dediği gibi kıvılcım anında yaşanılması ile olanaklıdır. Glitch ile sanatın yozlaştığı da ileri

sürülmüştür. Teknolojik mutasyon alt teması teknolojinin sürekli değişmesi, gelişmesi ve farklı amaçlara hizmet etmesi ile ilgilidir. Gürültü alt teması da kaynağa yapılan müdahaleler ve manipülasyonlar ile kasıtlı olarak gürültüler eklemek ve bu şekilde yeni bir anlam katarak yapılmasıdır.

4. 2. *"Glitch Yöntemleri"* Ana Temasına İlişkin Görüşler

"Glitch Yöntemleri" ana teması ve alt temaları Tablo 5'de verilmiştir. Bu ana tema altında çeşitli yöntemler söz konusudur. Yöntemler farklılık gösterebilirken birbirinin devamı şeklinde de ilerleyebilmektedir.



Şekil 5. *Katılımcıların Kullandıkları Glitch Yöntemleri*

"Glitch Yöntemleri" ana temasına ilişkin alt temalar yorumlarla birlikte detaylandırılarak aşağıda verilmiştir.

Tablo 5. *"Glitch Yöntemleri" Ana Teması ve Alt Temalar*

Temalar ve Alt Temalar	*n*
Glitch Yöntemleri	
Kodlama yöntemi	8
İmge manipülasyon yöntemi	7
Buluşçu yöntem-yıkım yoluyla yaratım yöntemi	5
Yıkıcı-bozucu yöntem	5
Pikselsorting yöntemi	3
Deneysel yöntem	3
Sonifikasyon yöntemi	3
Devre bükme yöntemi	2
Tasarımsal-vurgusal yöntem	2
Data-bending yöntemi	2
Multidisipliner/multimodal yöntem	1
Toplam	41

Tablo 5'deki "Glitch Yöntemleri" ana teması çerçevesinde çeşitlenen alt temalara ilişkin katılımcı görüşleri şu şekildedir:

Adriel "*Glitch Yöntemleri"* ana temasının *"Tasarımsal vurgu yöntemi"* ve "*Yıkıcı-Bozucu yöntem"* alt temasına ilişkin: *"İster farklı dosya formatları olsun, isterse tek bir formatın kasıtlı ya da kasıtsız farklı şekillerde kullanımı olsun, glitchleme sürecinde tamamen yıkıcı-bozucu olan bir yöntem vardır. Bu hemen göze çarpmayan tasarımsal vurguya dayalı bir yöntem de olabilir"* yorumunu getirmiştir.

Andel "*Glitch Yöntemleri"* ana temasının *"Deneysel yöntem", "Buluşçu-yıkım yoluyla yaratma yöntemi"* ve *"Multi-disipliner yöntem"* alt temalarına dair düşüncelerini şu şekilde ifade etmiştir:

"Glitch içerisinden iki ana eğilim tanımlıyorum: Birincisi kaynak imge üzerinde sahnelenen kırılgan mozaiklerle, ustaca yapılmış matematiksel örüntülere sahip olan garip geometrilerle, sıklıkla harelerle, renk kaymalarıyla ya da diğer algoritmik müdahalelerle yapılan deneysel yöntemdir. Diğeri ise, yıkım yoluyla yaratmayı yücelten, gürültü, kaos ve şatafat durumunda açığa çıkan, saygısızca bir davranış gibi ve punk'tan çok da uzak olmayan bir yaklaşımdır. Bu yöntemler belki de sınırlı anlamlar içerisinden maksimum anlam çıkartır. Glitch ayrıca performansı, etkileşimi, şimdiye kadar hiç denenmemiş hatta düşünülmemiş bazı multi-disipliner multi-model yöntemleri de kapsamaktadır"

Diana'nın "*Glitch Yöntemleri"* ana temasının "*Kodlama yöntemi"* alt teması ile ilgili yorumlarını şu şekildedir:

"Belki de glitchleri tür olarak adlandırmazdım; daha çok iletişime farklı yaklaşımlar olarak adlandırırdım. (Estetik – imge manipülasyonu, teknik- kodlama, idelojik-databending, ve

bazen beyinsizce-popülistçi de –'sıcak' imge filtreleri diyebilirim. Ayrıca hepsinin kombinasyonu ve nihayetinde fantastik olabilecek bir şey glitch)"

Harvey "*Glitch Yöntemleri"* ana temasının "*Sonifikasyon yöntemi"* ile ilgili yorumda bulunmuştur: *"Bence gürültü glitch çeşitliliği içerisinde sonifikasyon ile ilgili, benim çok da aşina olmadığım bir stil"*

Diana "*Glitch Yöntemleri"* ana temasının "*Databending yöntemi"* alt teması açısından düşüncelerini şöyle belirtmiştir:

"Yöntemlerim çoğunlukla metin databendingi (kaynak kod editörleriyle) ve tersine çevrilebilir ham tekrar yorumlamalardan oluşuyor… Minimal müdahaleler, ekstra materyal/yazılım olmaksızın; sadece kaynağın kodunun içsel sentaksına müdahale ediyor ya da programın nesnenin içeriğine yanlış anlamlar yüklemesi için müdahale ediyorum."

Jakup "*Glitch Yöntemleri"* ana temasının *"Devre bükme yöntemi"* alt temasını *"...bozuk ya da çökmüş dosyalardan ya da devre bükme aracılığıyla rastgele hatalar beklediğini düşünüyorum ama bence diğer teknikler aracılığıyla bu hataları kullanarak bir stil yaratmaya çalışmak ve yeniden yaratmak"* olarak açıklamıştır.

"*Glitch Yöntemleri"* ana temasının "*Pixelsorting yöntemi"* alt temasına dair Mario *"...önce webp çöküşü ve sonra pixelsorting kullandım. En çok sevdiğim yöntemler bunlar olduğu için bu tercihi yaptım."* yorumunu yapmıştır.

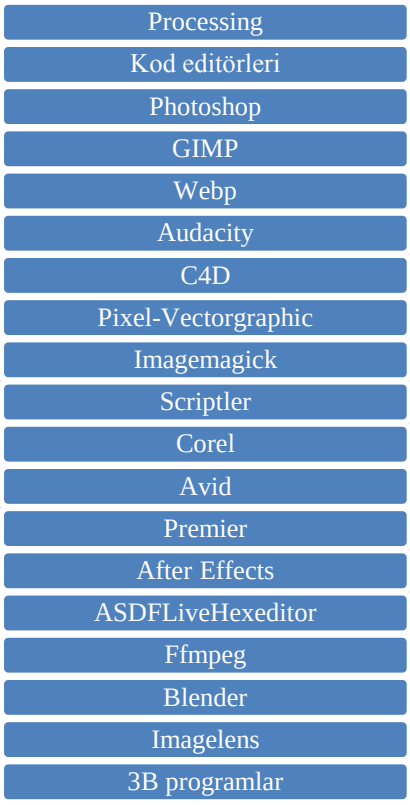
Heinz "*Glitch Yöntemleri"* ana temasının "*İmge manipülasyonu"* alt temasını oluşturan düşüncelerini "*Ama benim için farklı ışıklarda oluşan bir resmi manipülasyon/yıkım/kusur yoluyla güzelleştiriyorum"* olarak belirtmiştir.

"Glitch Yöntemleri" ana teması incelendiğinde en çok tercih edilen yöntemin kodlama olduğu görülmüştür. Kodların yeni medya nesnelerinin özü olduğu düşünülürse kaynağın özüne müdahale ederek bir çıktı oluşturulması söz konusudur. İmge manipülasyonu yöntemi alt teması bir imgenin herhangi bir araçla manipüle edilebilmesi demektir. Manovich'in (2001a) vurguladığı yeni medya özelliklerinden sayısal temsil ve değişkenlik burada özellikle kendisi göstermektedir. Yeni medya sanatı olarak glitchin de sayısal temsili söz konusudur. Kodlar da sayısal temsilin dili olarak yeni medya nesnesinin çeşitli formlara girmesine sebep olabilmektedir. Hangi aracın işe koşulduğu önemli olmaksızın buluşçu yöntem-yıkım yoluyla yaratım yöntemi de kullanılabilmektedir. Bu noktada öznelerin kasıtlılığı açığa çıkmaktadır. Buluşçu yöntemde planlamaksızın bir sonuca üstelik beklenmeyen ya da öngörülmeyen bir

sonuca gitme vardır. Yıkım yoluyla yaratım yöntemi de hazır nesneyi tamamen yıkarak yeni bir anlam ve nesne üretmekle ilgilidir. Yıkılmış olan da güzel olabilir ve aslında yıkılmamış olabilir. Bu açıdan Cowen (2002) yaratıcı yıkımdan söz eder. Deneysel yöntem ile buluşçu yöntem alt teması birbirlerine yakın iki alt temadır. Ancak deneysel yöntem de araçlar farklılık gösterebilmekte ve sonuç her zaman bir buluş gibi sunulmamaktadır. Kişi sonucu önce kendi estetik süzgecinden geçirmektedir. Ardından farklı bir yöntemi tercih edebilir. Yıkıcı-bozucu yöntem alt teması bazı durumlarda estetik ya da herhangi bir mesaj kaygısı taşımaksızın tamamen nesneyi bozuntuya uğratmakla ilgilidir. Eldeki imgeyi yıkmak önemlidir, ardından çıkacak sonuç nispeten önemsizdir. Bu yüzden süreç ve kullanılan araçlar ön plana çıkmaktadır. Debord'un kültürel etkinliği gündelik hatanın yapılandırılması için deneysel bir yöntem şeklinde ele alarak sanatın köleleştiren değil kişisel üretimlerde özgürleştirici kılması gerektiğine (Artun, 2009, s. 38) benzer bir tutum görülmektedir. Pikselsorting yöntemi alt teması açısından imgelerin piksellerine ayrıştırılması ve farklı bir çıktı alınmasını ifade etmektedir. Bilgisayar üzerindeki dijital bir imge piksellerden oluşur. Bu pikseller imgenin formatına göre artmakta ya da azalmakta bu sayede de kullanıcı görseli hiçbir bozulmaya uğramaksızın görebilmektedir. Ancak piksellerde oynamalarla imgenin manipüle edilmesinin ardından imge anlamını, mesajını ve kalitesini yitirebilir. Sonifikasyon yöntemi ile de bu imgeler ses programlarında açılarak formatın kasıtlı olarak yanlış kullanılması söz konusudur. Glitchleyen kişiler her zaman buluşçu ya da deneysel yöntemi tercih etmeyerek bir plan ve kasıt güdebilirler. Bu da kaynak imge kendilerine ulaştıktan sonra o imgede vurgulamak istedikleri noktalarda kendini gösterebilir. Genelde bunu kaynak imgeyi iyileştirmek güzelleştirmek olarak algılamaktadırlar. Tasarımı ya da vurguyu öne çıkartmak isteyerek bazen orijinal imgenin tamamına yakınını manipüle etmeksizin bırakabilirler. Devre bükme yöntemi donanımla ilişkilidir. İmgeye dijital olarak belirli araçlarla müdahaleden ziyade araca bir müdahalede bulunulabilir. Böylece bozuk bir LCD gibi araç imgeyi teknik sorunları yüzünden beklenildiği normallikte gösteremeyecektir. Databending yöntemi ile devre bükme yöntemi birbirlerine çok yakın anlamlarda kullanılmaktadır. Ancak databending yöntemi data kelimesinden da anlaşılabileceği üzere verilerle ilgilidir. Bu veriler makineler söz konusu olduğunda dijital olabilmektedir. Pek çok yöntemi kullanarak da bir sonuç alınabilir. Multidisipliner yöntem ile farklı araçlar, farklı kullanımlar ve daha uzun bir işlem süresi söz konusudur.

4. 3. "*Glitchleme Araçları"* Ana Temasına İlişkin Görüşler

"*Glitchleme Araçları"* ana teması ve alt temaları Tablo 6'da verilmiştir. Glitchleme sürecinde katılımcıların çok farklı araçlar kullandığı gözlemlenmiştir.



Şekil 6. *Katılımcıların Kullandıkları Glitch Teknikleri/Programları*

Ancak glitchleme sürecinde katılımcılar genelde tek bir araçla çalışmayarak birkaç tanesini işe koşmuşlardır. Processing en çok öne çıkan araçken onu kod editörleri takip etmektedir. Katılımcıların neden bu araçları tercih ettikleri aşağıda yorumlarıyla verilmiştir.

Tablo 6. *"Glitchleme Araçları" Ana Teması ve Alt Temalar*

Temalar ve Alt Temalar	*n*
Glitchleme Araçları	
Processing	*7*
Kod editörleri	*4*
Photoshop	*4*
GIMP	*3*
Webp	*3*
Audacity	*2*
C4D	*2*
Pixel-Vectorgraphic	*2*
Imagemagick	*2*
Scriptler	*2*
Corel	*1*
Avid	*1*
Premier	*1*
After Effects	*1*
ASDFLive	*1*
Hexeditor	*1*
Ffmpeg	*1*
Blender	*1*
Imagelens	*1*
3d programlar	*1*
Toplam	*41*

Tablo 6'daki "Glitchleme Araçları" ana teması çerçevesinde çeşitlenen alt temalara ilişkin katılımcı görüşleri şu şekildedir:

Adriel "*Glitchleme Araçları"* ana temasının "*Audacity*", "*Processing"* alt temalarına ilişkin:*"Bu imgeyi glitchlemek için Audacity ve Processing kullandım. İmge yoğun detaya sahipti ve ben de bu detayların bazılarını renklerle bulanıklaştırmak ve bir çeşit belirsizlik katmak istedim"* yorumunu yapmıştır.

Endre ise "*Glitchleme Araçları"* ana temasının "*3D programlar"* ve "*Webp*" alt temasına dair: *"3D programları ve webp çöküşü kullandım çünkü parçayı daha çok 'benim' yapacağını düşündüm. Köklü değişimleri seviyorum"* şeklinde yorum yapmıştır.

Gideon '*Glitchleme Araçları'* ana temasının *"Pixel/Vectorgraphic", "Photoshop", "Corel", "Avid", "Premier" "After Effects"* alt temalarına ilişkin yorumlarını şu şekilde ifade etmiştir:

> "…Pixel/Vectorgraphic, ses ve video editlemeyi keşfettim ve onlara aşık oldum. Her zaman meraklı bir teknoloji hayranı oldum. Photoshop, Corel, Avid, Premier, After Effects gibi pek çok normal araçla çalıştım ama genelde her zaman belli temel kuralları takip etmeliyim ve bu

durumda elim kolum bağlı hissediyorum ya da tekniği 'boş' hissediyorum. Glitchi keşfettiğimde (2013'te) sınırları kırabileceğimi hissettim"

Harvey "*Glitchleme Araçları"* ana temasının "*ASDFLive"* ve "*Photoshop"* alt temasına ilişkin yorumlarda bulunmuştur: "*ASDFLive, colorcrusher (renk kırıcı), eski bozuk bir JPG ve Photoshop'u kombine ettim"*

Jake "*Glitchleme Araçları"* ana temasının *"Processing", "Photoshop", "Gimp", "C4D"* alt temaları adına: *'Genellikle glitch yaratmak için ya da sanatsal sonuçlar üretebilmek için önce Processing sonra Photoshop kullanıyorum ya da editlemek için Gimp programını kullanıyorum. 3D glitchler için C4D kullanıyorum bu projede olduğu gibi"* açıklamasını yapmıştır.

Kassim "*Glitchleme Araçları"* ana temasının *"Gimp", "Processing", "Kod editörleri", "Hexeditor"* alt temaları için: "*Hex editor, Gimp, Processing, Python kod yazılımı, fotoğraf ve tarayıcılar kullandım"* demiştir.

Tomi "*Glitchleme Araçları"* ana temasının *"Ffmpeg", "Imagemagick", "Kod editörleri"* alt temalarına: *"Çoğu kez kendi yazılımımı ve bazı komuta zinciri destekleyen ffmpeg, imagemagick, sox ve bazı imge ve video kodlayıcıları gibi uygulamaları kullanıyorum"* yorumunu yapmıştır.

Drina "*Glitchleme Araçları"* ana temasının *"Imagelens"* alt teması yorumlarını: "*Processing ve Tomi'nin GenerateMe'in kod yazılımındaki Imagelens kullandım"* şeklinde vermiştir.

Vasil "*Glitchleme Araçları"* ana temasının *"Blender"* alt temasına ilişkin düşüncelerini: "*Blender ve bilinen renk tonlarının kombinasyonunu kullandım"* olarak sunmuştur.

"*Glitchleme Araçları"* ana temasını altında pek çok alt tema ile çeşitli araçlar görülmüştür. En çok tercih edilen Processing'dir. Reas ve Fry'a göre (2007) bu güncel sanatçılar tarafından son dönemlerde çok sık kullanılan bir programdır. Bu yüzden yeni medya sanatçılarının da bu araca yöneldiği söylenebilir. Tüm araçlar çeşitli amaçlarla tercih edilmiştir. Glitchleme amacı doğrultusunda ve verilmek istenen mesaja uygunluk durumuna göre seçim yapılmıştır. Yeniden yorum sürecinde katılımcı bazen renklerle oynamaya, bazen ton açmaya, bazen de kodları manipüle edebileceği araçlara yönelmiştir. Propaganda amaçlı yeniden yaratım sürecinde katılımcı bu amaca en uygun aracı tercih etmiştir. Ayrıca katılımcıların teknik bilgisi doğrultusunda da tercihler

yaptığı gözlemlenmiştir. Kod yazma ya da editleme gibi bilgilere sahip olmayan katılımcılar süreci kolaylaştıracak hazır programlara ya da yazılımlara yönelebilmektedir. Kaynak imgede daha radikal değişimler yapmak ve başkasından gelen kaynak imgeyi kendi imgesine dönüştürmeyi hedefleyen tercihler de söz konusudur. Bazı katılımcıların özellikle hazır programları tercih etmekten kaçındığı ve doğru bulmadığı da görülmüştür. Bu katılımcıların glitche bakış açısı kendini açığa vurmaktadır. Hazır programlar ile gerçek glitch yaratamayacağını düşünen ve teknik bilginin özellikle kod becerisinin olması gerektiğini düşünmesi buna sebep olmuştur.

4.4. "Görsel İletişim ve Glitch İlişkisi" Ana Temasına İlişkin Görüşler

Tasarımcıların glitch kavramının görsel iletişim diline ilişkin algılarına dayalı bulgular *"Görsel İletişim ve Glitch İlişkisi"* ana teması çerçevesinde verilmiştir.

GÖRSEL İLETİŞİM VE GLITCH İLİŞKİSİ
Yeni bir görsel iletişim biçimi-yolu
Keşfedilmesi gereken yeniliklere dayalı iletişim
Yeniden yorumlamaya dayalı görsel iletişim
İmge dilini parçalamaya dayalı iletişim
Yeni paradigma ortaya koyan iletişim
Yeni medyaya dayalı sorgulama içeren iletişim
Zıtlıklara dayalı iletişim
Dikkati üzerine çeken engellere dayalı iletişim
Yeni estetiğe dayalı iletişim
Kişisel deneyimlere dayalı görsel iletişim
Dağınıklığa ve belirsizliğe dayalı görsel iletişim
Tekbiçimliliğe karşıtlık oluşturan görsel iletişim
Bireysel kargaşayı dışavurucu görsel iletişim
Popüler medya karşıtlığı içeren görsel iletişim

Şekil 7. *Katılımcıların "Görsel İletişim ve Glitch İlişkisi"ne İlişkin Görüşleri*

"Görsel İletişim ve Glitch İlişkisi" ana teması ve alt temaları Tablo 7'de verilmiştir. Görsel iletişim açısından glitchin kişiler tarafından bir ifade biçimi olarak tercih edilmesinin çeşitli nedenleri vardır. Bu nedenler temalar çerçevesinde doğrudan aktarımlarla verilmiştir.

Tablo 7. *"Görsel İletişim ve Glitch İlişkisi" Ana Teması ve Alt Temalar*

Temalar ve Alt Temalar	*n*
Görsel İletişim ve Glitch İlişkisi	
Yeni bir görsel iletişim biçimi-yolu	*6*
Keşfedilmesi gereken yeniliklere dayalı iletişim	*2*
Yeniden yorumlamaya dayalı görsel iletişim	*2*
İmge dilini parçalamaya dayalı iletişim	*1*
Yeni paradigma ortaya koyan iletişim	*1*
Yeni medyaya dayalı sorgulama içeren iletişim	*1*
Zıtlıklara dayalı iletişim	*1*
Dikkati üzerine çeken engellere dayalı iletişim	*1*
Yeni estetiğe dayalı iletişim	*1*
Kişisel deneyimlere dayalı görsel iletişim	*1*
Dağınıklığa ve belirsizliğe dayalı görsel iletişim	*1*
Tekbiçimliliğe karşıtlık oluşturan görsel iletişim	*1*
Bireysel kargaşayı dışavurucu görsel iletişim	*1*
Popüler medya karşıtlığı içeren görsel iletişim	*1*
Toplam	*21*

Tablo 7 'deki "*Görsel İletişim ve Glitch İlişkisi"* ana teması çerçevesinde çeşitlenen alt temalara ilişkin katılımcı görüşleri şu şekildedir:

Andel "*Görsel İletişim ve Glitch İlişkisi"* ana temasının *"İmge dilini parçalamaya dayalı iletişim"* alt temasına ilişkin görüşlerini şu şekilde ifade etmiştir: "*Glitch bilinen görsel iletişim dilinin yapısını parçalayabilir. Bunun emsalsiz olup olmadığından emin değilim"*

Diana "*Görsel İletişim ve Glitch İlişkisi"* ana temasının *"Yeni paradigma ortaya koyan iletişim", "Yeniden yorumlamaya dayalı görsel iletişim", "Popüler medya karşıtlığı içeren görsel iletişim"* ve "*Yeni medyaya dayalı sorgulama içeren iletişim"* alt temalarına dair fikirlerini

> "Glitchin görsel iletişim sürecinde küresel seviyede yeni paradigmalar yarattığına eminim ve yeni medyanın geleceğine bakış açımızı da değiştiriyor, ayrıca eski medyanınkine de. Medya sisteminin toplum tarafından anlaşılması adına önemli; glitch bilginin ve anlamanın propagandasını ve olumlamasını aktarmak için en etkili görsel yol."

Jakub ise "*Görsel İletişim ve Glitch İlişkisi"* ana temanın *"Yeni bir görsel iletişim biçimi-yolu"* alt teması altında toplanan düşüncelerini şu şekilde sıralamıştır "*Glitch kesinlikle görsel iletişim için yeni bir yol yaratıyor; ayrıca kesinlikle tamamen yeni bir stil ya da sanat türünün başlangıcı"*

Utku "*Görsel İletişim ve Glitch İlişkisi"* ana temasının *"Dağınıklığa ve belirsizliğe dayalı görsel iletişim", "Tekbiçimliliğe karşıtlık oluşturan görsel iletişim",*

"*Bireysel kargaşayı dışavurucu görsel iletişim"* ve *"Dikkati üzerine çeken engellere dayalı iletişim"* alt temaları ile ilgili: "*İşimin dağınık ve belirsiz olmasını istiyorum; anlamın tekbiçimliliğinden tiksiniyorum. Yine de içimdeki kargaşayı ifade etmek istiyorum. Glitch dikkati üzerine çeken bir bozukluk"* yorumunu yapmıştır.

Adriel de "*Görsel İletişim ve Glitch İlişkisi"* ana temasının *"Keşfedilmesi gereken yeniliklere dayalı iletişim"* alt temasına ilişkin betimleme yapmıştır: *"...glitchin görsel iletişim sürecinde kullanılması görsel motiflerin büyük ve yeniden keşfi"*

Harvey "*Görsel İletişim ve Glitch İlişkisi"* ana temasının *"Zıtlıklara dayalı iletişim"* ve *"Kişisel deneyimlere dayalı görsel iletişim"* alt temalarına dair düşüncelerini açıklamıştır: "*Bir tasarımcı olarak her zaman saf ve temiz işler yapmak üzere eğitildim, ama düşüncelerim oldukça kaotik. Glitch görselleri bu bağlamda kendimi, tam zıttı şeklinde ifade etmemin bir yolu oluyor"*

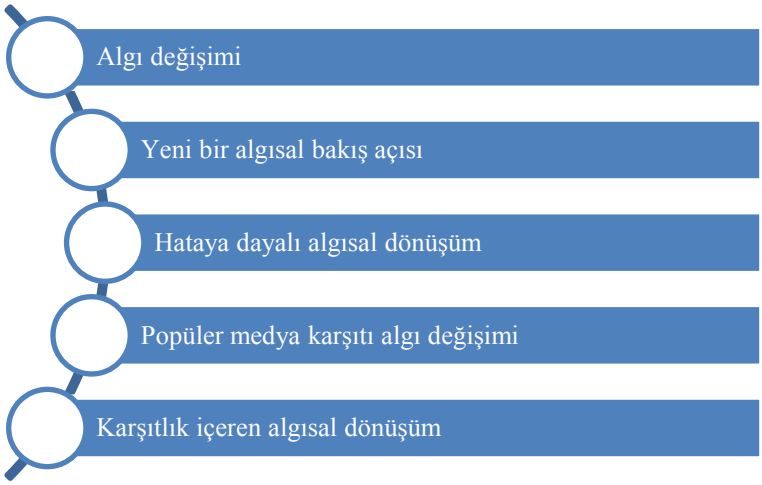
Kassim "*Görsel İletişim ve Glitch İlişkisi"* ana temasının *"Yeni estetiğe dayalı iletişim"* alt temasına ilişkin yorumlarını: *"Glitchin görsel iletişim ile ilişkisi kullanılan tekniğe göre değişir, ayrıca 'Yeni Estetik' ve benzeri pek çok altkültür hareketi de var ortalıkta"* olarak vermiştir.

"*Görsel İletişim ve Glitch İlişkisi"* ana temasının alt temaları incelendiğinde oldukça farklı yorumlar göze çarpmaktadır. Glitchleme yoluyla kişiler kendilerini ifade etmenin yeni bir biçimini oluşturmaktadır. En çok göze çarpan alt tema glitchin yeni bir görsel iletişim biçimi ve/ya yolu oluşturmasıdır. Pulleyblank (2008) dilin sıfırlardan ve birlerden oluştuğunu ve kelimelerin de bu bitlerden meydana getirildiğine değinmiştir. Bu açıdan glitch ile de yeni bir dil yaratıldığı söylenebilir. Bu dil bazen sadece glitchi bilen kişilerin kendi arasında konuşmasını sağlarken bazen de hiç ilgisi olmayan kişilerin dikkatini çekerek ilgi duymalarına sebep olacak şekilde etki bırakmıştır. Glitch ile yeniden yorum katmak, yeniden kurgulamak söz konusu olduğu için görsel iletişim sürecinde bunu göz önünde bulundurdukları görülmektedir. Bazıları ise bunu imge dilini tamamen parçalayarak ve yeni paradigmalar oluşturarak yapmaktadır. Kahraman'ın (2005, s. 185) sistemin sürekli olarak yıkılıp yenilen yapılandığını belirttiği düşünülürse burada glitch ile de sürekli yeniden kurgulamanın olduğu söylenebilir. Görsel iletişim sürecinde yeni ve yenidenlik kendini ön plana çıkartmaktadır. Taşçıoğlu'nun (2013, s. 117-118) değindiği gibi tasarımcının sürekli olarak kendini yenilemesi ve ancak bu açıdan kendini ön plana çıkartması gerekir. Yeni medyaya dayalı sorgulama ise daha çok kişisel bir bakış açısını göstermektedir. Yeni

medya ile eski medyanın özelliklerini, olanaklarını ve sanatsal üretimini sorgulayan kişilerce tercih edilmektedir. İmge dilini parçalayarak, tekbiçimliliğe karşı duruşunu vurgulamaya çalışarak dikkatleri kendi üzerine çeken ve engellere dayalı bir iletişim süreci kurgulanmaktadır. Bu noktada imgede renklere, arka plan, ön plan, desenler arasında zıtlıklar oluşmaktadır. Tüm bunlar da yeni bir estetik ortaya koymaktadır. Sanatsal üretimi ya da yeni bir estetiği amaçlamayan kişiler ise kişisel duyguları ve düşünceleri doğrultusunda glitchi kullanmaktadır. Duygusal durumlarını, bireysel kargaşasını ve deneyimlerini glitch ile aktarmaktadır. Genel olarak tüm görsellerin tek bir formda, düzende, belirli renklerde ve desenlerde olmasından memnun olmayan katılımcılar ise glitch ile bunu bozmayı hedeflemişlerdir. Bu şekilde dağınık, belirsiz ve izleyiciyi meraklandıran bir sürece sokmak istemişlerdir. Mükemmel işleyen bir sistemde, üretilen imgeler, sesler, biçimler ve kişisel ifade yolları da sistemin bir parçasıdır. Kontrol önemli bir noktadır. Kontrol kaybının yaşanması durumunda bilinmezlik açığa çıkacaktır. Kurgunun dışına taşan bu durum da izleyiciyi sistemle ve onun kurgulanmış ideolojik aktarımıyla karşı karşıya bulmaktadır. Bu sebeple katılımcıların farkındalığı amaçlanarak glitch görsel iletişim sürecinde popüler medya karşıtlığı olarak görülmektedir.

4. 5. *"Glitchin Görsel Algıya Etkisi"* Ana Temasına İlişkin Görüşler

Tasarımcıların "*Glitchin Görsel Algıya Etkisi"* ana teması ve alt temalarına dayalı görüşleri çeşitlilik göstermektedir.



Şekil 8. *"Glitchin Görsel Algıya Etkisi" Üzerine Katılımcı Görüşleri*

Glitchin görsel algıyı etkilediği ve algıyı değiştirdiği gözlemlenirken, Glitchleyen katılımcıların algı değişimi gibi alt tema detayları aşağıda verilmiştir.

Tablo 8. *"Glitchin Görsel Algıya Etkisi" Ana Teması ve Alt Temalar*

Temalar ve Alt Temalar	*n*
Glitchin Görsel Algıya Etkisi	
Algı değişimi	*4*
Yeni bir algısal bakış açısı	*2*
Hataya dayalı algısal dönüşüm	*2*
Popüler medya karşıtı algı değişimi	*1*
Karşıtlık içeren algısal dönüşüm	*1*
Toplam	*10*

Tablo 8'teki *"Glitchin Görsel Algıya Etkisi"* ana teması çerçevesinde ifade edilen alt temalara ilişkin katılımcı görüşleri şu şekildedir:

Can "*Glitchin Görsel Algıya Etkisi"* ana temasının "*Algı değişimi"* ve "*Karşıtlık içeren algısal dönüşüm"* alt temalarına dair düşüncelerini şu şekilde açıklamıştır:

> "Algıyı değiştiren unsurlara denk gelebiliyoruz, muareler, optik yanılsamalar glitchle rahatlıkla elde edilen görseller. Bilinçle teması durumunda ve bu maruz kalma sürecinin sonucunda algıyı güçlü bir şekilde olmasa da estetik algıyı değiştirdiği su götürmez bir gerçek. Bir arada barınamayacak iki kontrastlık var açıkçası ancak her şey zıttı ile var olur. Bu bir anlatım biçimidir. Neye benzediğinin –ifade yerini buluyorsa- hiçbir önemi yoktur"

Diana "*Glitchin Görsel Algıya Etkisi"* ana temasının *"Popüler medya karşıtı algı değişimi'* alt teması altında düşüncelerini şu şekilde açıklamıştır: '*Popüler filmleri izleyemiyorum ve popüler medyanın çoğuna artık katlanamıyorum. Sanırım bu da medya içeriğini algılama alışkanlığımı etkilemesi açısından önemli sayılabilir."*

Vasil "*Glitchin Görsel Algıya Etkisi"* ana temasının *"Hataya dayalı algısal dönüşüm"* alt temasına ilişkin yorumunu *"Hataları daha çok övmemi ve tadını çıkarmamı sağlıyor. Sadece görsel kaliteleri açısından değil ama potansiyeli kazandıran bilgileri için de"* olarak vermiştir.

Harvey '*Glitchin Görsel Algıya Etkisi'* ana temasının *'Yeni bir algısal bakış açısı'* alt temasına dair fikrini şu şekilde sunmuştur: '*Glitch pek çok şeye bakış açımı değiştirdi, bunun da çoğunlukla benim belli açılardan Photoshop/kodlama gibi kişisel gelişimim yüzünden olduğunu düşünüyorum. Bu da bir şeye ilgi duyuyor ve öğrenmek istiyorsan onda iyi olmanın o kadar da zor olmadığını gösterdi.'*

"Glitchin Görsel Algıya Etkisi" ana teması altında birkaç farklı alt tema oluşmuştur. Öncelikle katılımcılar, glitchin algılarını değiştirdiğini ve günlük yaşamda da her yerde glitchleme eğilimi gösterdiklerini, çoğu kez normal formdaki imgelerin de glitchlenmiş halde daha güzel olabileceği gibi arayışlara girdiklerini belirtmişlerdir. Katılımcılar, yeni bir bakış açısı edinmişler ve hatasız olan her şeyde hata aramaya ancak bunu estetik ya da yeni estetik kavramı ile bütünleştirmeye çalışmışlardır. Kozlu'nun (2012, s. 57) ifade ettiği gibi sanatçıların artık bilinçli bir şekilde yanlış ve yıkıcı olana yer vermesi söz konusudur. Bir başka deyişle tasarımcılar glitchleme sürecinde, hatalardan korkmamak temel felsefesi ile teknolojinin bozulmasından ya da beklenen işlevini yerine getirememesinden beslenmektedirler. Diğer yandan popüler ve kurgulanmış medyanın akışının kırılması ile alışılagelmiş görsel ileti sistemi dışında alternatif ve keşfetmeye açık bir görsel ileti sistemi açığa çıkmaktadır. Bu durumun nedeni ise popüler medyanın varolan durumundan rahatsız olan tasarımcıların glitch ile karşı koyma eğilimlerinin bir sonucudur. Böylece karşı çıkışa dayalı olarak kendini ifade etmenin bir yolunu bulan tasarımcılar da popüler medyaya ilişkin eleştirel sorgulamalarını glitchleme ile ortaya koymaktadırlar. Kişisel duygu ve deneyimlerini bu karşıtlık ile ifade eden tasarımcıların da algısı glitch ile değişmiştir. Glitchi bilen ve onu herhangi bir şey için araç edinen tasarımcılar eskisi gibi olamamaktadır. Sistemi, ideolojiyi, her şeyin düzenli ve sistematik olması gibi normal bilinen her şeye karşı bir ifade şekli öğrenmişlerdir. Sistemin içerisinde var olmak zorunda olmadıklarını, sanatsal görüşlerini, estetik algılarını ve karşı durma hallerini glitch ile ifade edebileceklerini öğrenmişlerdir. Tasarımcılarda asıl değişikliği sağlayan bu bakış açısı olmuştur.

4. 6. *"Glitch Estetiği"* Ana Temasına İlişkin Görüşler

"Glitch Estetiği" ana temasına ilişkin katılımcı görüşleri şu şekildedir:



Şekil 9. *"Glitch Estetiği" ne İlişkin Katılımcı Görüşleri*

Ana tema ve alt temaları Tablo 9'da verilmiştir. Glitch estetiğinin ne olduğu ve kişilerin neden böyle bir tanımlamaya gittiğine dair yorumları detaylarıyla aşağıya eklenmiştir.

Tablo 9. *"Glitch Estetiği" Ana Teması ve Alt Temalar*

Temalar ve Alt Temalar	*n*
Glitch Estetiği	
Estetik değişim	*2*
Geleneksel estetik karşıtlığı	*1*
Yeni estetik	*1*
Avangart estetik	*1*
Mücadeleye dayalı estetik	*1*
Toplam	*6*

Tablo 9'daki "Glitch Estetiği" ana teması çerçevesinde çeşitlenen alt temalara ilişkin katılımcı görüşleri şu şekildedir:

Adriel *"Glitch Estetiği"* ana teması altındaki *"Mücadeleye dayalı estetik"* alt temasına ilişkin şunları söylemiştir: *"Glitch ile estetik arasındaki ilişki daha çok bir mücadele. Glitchi daha anlamlı bir şekilde ya da basitçe estetik olarak hoşa gider şekilde koşumlama mücadelesidir."*

Jakup *'Glitch Estetiği'* ana teması altındaki *'Avangard estetik'* alt temasına ilişkin düşüncelerini *'Farklı bir avangard sanat yaratımı ve izleyici için iddialı bir parça yaratma hissi var. Sanırım geleneksel dijital sanata karşı duruyor ama yine de birbirlerine çok yakınlar'* olarak belirtmiştir.

Florence ise *"Glitch Estetiği"* ana teması altındaki *"Estetik değişim" "Geleneksel estetik karşıtlığı"* alt temalarına ilişkin görüşlerini *"Glitch düzen karşıtı ve geleneksel sanat biçimlerinden uzaklaşan bir mesaj"* şeklinde tanımlama yoluna gitmiştir.

Tomi *"Glitch Estetiği"* ana teması altındaki "*Yeni estetik"* alt teması ile ilgili yorumlarını: "*Yeni bir estetik türü olarak glitch estetiği"* olarak vermiştir.

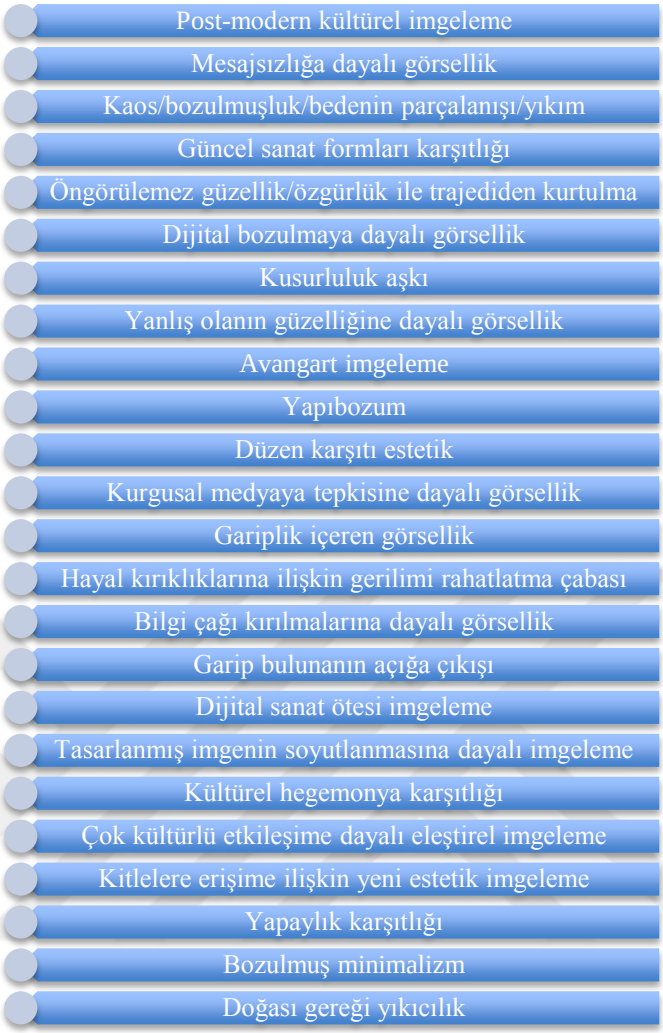
Vasil *"Glitch Estetiği"* ana teması altındaki '*Estetik değişim'* alt teması düşüncelerini: *"Hataları daha çok övmemi ve tadını çıkarmamı sağlıyor. Sadece görsel kaliteleri açısından değil ama potansiyeli kazandıran bilgileri için de"* olarak belirtmiştir.

"Glitch Estetiği" ana teması altında birbirinden oldukça farklı alt temalar ortaya çıkmıştır. Glitchin özellikle geleneksel estetik anlayışını değiştirdiği ifade edilmiştir. Burada glitchin tanımı ve işlevi önemlidir. Menkman'ın da (2011, s. 4) ifade ettiği gibi glitch ile bilinen formların yıkılması, bozulması, yeniden yaratılması ile plastik sanatlarda bilinen anlamlardaki estetik algısının değiştiği ileri sürülmüştür. Bunu Dada ile de görmek olanaklıdır. Ancak Dada ile Glitch sanatı arasında çeşitli farklılıklar vardır. Yeni medya sanatı olması açısından Glitch yeni estetik olarak düşünülmüştür. Miyazaki'nin (2015) tanımladığı yeni estetik makine ve insan iletişimi ile ilgilidir. Buradaki alt temanın da bu açıdan desteklendiği söylenebilir. Yeni medya sanatı içinde sistemin devamını sağlayan, estetik algıyı değiştirmeyen, kırmayan ve yıkarak yaratan bir sürece girmeyen sanatsal ifade biçimleri de vardır. Glitchin avangart estetik olarak düşünülmesi de farklı yorumlardan biri olmuştur. Yeni medyanın özelliklerini sıralayan Manovich (2003) yeni medyanın avangardı kodladığını belirtmiştir. Yeni medya sanatının temellerine inildiğinde Avangard Sanat'a da rastlanmıştır (Şangüder, 2014, s. 431). Avangartların parçalılığa vurgu yaptığını ve bütünlükten çok parçalılığı önemsediği düşünüldüğünde (Aktulum, 2008, s. 7) glitch ile avangard arasında bir bağ kurulabilir. Burada avangard yeni avangard olarak ifade edilmiştir. Tarihsellik ve kullanılan araçlar gibi çeşitli farklılıklar söz konusudur. Genel olarak bakıldığında glitch yeni bir estetik algı kurgulasa da kurgulamasa da glitchleme sürecinde estetik algının değişmesi söz konusudur. Çünkü glitchleme yaklaşımı ile tasarımcılar, alışılagelmiş estetik anlayıştan farklı olarak hatalı olanın ve kusurlu olanın da güzel olabileceği ve bundan da haz alınabileceği üzerinde durmaktadırlar. Estetiğin yeniden sorgulanmasına dayalı bakış açısı aslında geleneksel estetik karşıtlığı içeren bir

mücadeleye dayanmaktadır. Sistemin içerisinde var olmayı seçmeyen tasarımcılar, popüler algının ve popüler güzellik algısının dışında bir yaratım ve ifade yolu seçtikleri için mücadele etmek durumunda kalmışlardır. Menkman'ın (2010) belirttiği gibi glitch sıradan olanın formunu, söylemini, işlevini saptırmıştır. Ancak her geçen gün popülerleşen glitch de popüler kültürün bir parçası olmaya başlamıştır. Böylece bu mücadele yerini hızla kabul edilmeye bırakmıştır. Çok kısa bir süre içerisinde de glitchlemenin karşı koyma misyonunun ve mücadele etme özelliğini yitireceği öngörülebilir.

4. 7. *"Glitchin Görsel Mesaj İçeriği"* Ana Temasına İlişkin Görüşler

Glitchin görsel mesaj içeriğinin ne olduğuna dair farklı görüşleri çerçevesinde bulgular (Bkz. Şekil 9) elde edilmiştir. Bu bulgular doğrudan aktarımlarla desteklenmiştir.



Şekil 10. *"Glitchin Görsel Mesaj İçeriği"ne İlişkin Katılımcı Görüşleri*

Tasarımcıların *"Glitchin Görsel Mesaj İçeriği"* ana teması ve alt temalarına ilişkin görüşleri Tablo 10'da verilmiştir:

Tablo 10. *"Glitchin Görsel Mesaj İçeriği" Ana Teması ve Alt Temalar*

Temalar ve Alt Temalar	*n*
Glitchin Görsel Mesaj İçeriği	
Post-modern kültürel imgeleme	*5*
Mesajsızlığa dayalı görsellik	*4*
Kaos/bozulmuşluk/bedenin parçalanışı/yıkım	*3*
Güncel sanat formları karşıtlığı	*2*
Öngörülemez güzellik/özgürlük ile trajediden kurtulma	*2*
Dijital bozulmaya dayalı görsellik	*2*
Kusurluluk aşkı	*2*
Yanlış olanın güzelliğine dayalı görsellik	*2*
Avangart imgeleme	*2*
Yapıbozum	*1*
Düzen karşıtı estetik	*1*
Kurgusal medyaya tepkisine dayalı görsellik	*1*
Gariplik içeren görsellik	*1*
Hayal kırıklıklarına ilişkin gerilimi rahatlatma çabası	*1*
Bilgi çağı kırılmalarına dayalı görsellik	*1*
Garip bulunanın açığa çıkışı	*1*
Dijital sanat ötesi imgeleme	*1*
Tasarlanmış imgenin soyutlanmasına dayalı imgeleme	*1*
Kültürel hegemonya karşıtlığı	*1*
Çok kültürlü etkileşime dayalı eleştirel imgeleme	*1*
Kitlelere erişime ilişkin yeni estetik imgeleme	*1*
Yapaylık karşıtlığı	*1*
Bozulmuş minimalizm	*1*
Doğası gereği yıkıcılık	*1*
Toplam	*39*

Tablo 10'daki *"Glitchin Görsel Mesaj İçeriği"* ana teması çerçevesinde çeşitlenen alt temalara ilişkin katılımcı görüşleri şu şekildedir:

Adriel *"Glitchin Görsel Mesaj İçeriği"* ana temasının *"Doğası gereği yıkıcılık"* alt teması için *"Glitchin sadece üretim şekli sebebiyle ve hatta doğası gereği yıkıcı bir çağrışımı var"* demiştir. Ayrıca *"Hayal kırıklıklarına ilişkin gerilimi rahatlatma çabası", "Öngörülemez güzellik/özgürlük ile trajediden kurtulma" "Dijital sanat ötesi imgeleme"* ve *"Tasarlanmış imgenin soyutlanmasına dayalı imgeleme"* alt temasına ilişkin olarak da aşağıdaki yorumu katmıştır:

"Glitch yapıtlarım ile günlük yaşam içerisindeki gerilimlerimden kurtulma ve rahatlama duygusunu aktarmayı umuyorum. Bazı günlük hayalkırıklıklarımı bu şekilde bu glitchleri yaparak yatıştırıyorum. Glitchleme sürecinde vermek istediğim mesaj şu olabilirdi: öngörülemez olanda bir güzellik vardır ve bu günlük hayatın trajedisinden kurtulup bir özgürleşme yolu bulmak olabilir. Glitch, kesinlikle tasarlanmış imgenin soyutu"

Can *"Glitchin Görsel Mesaj İçeriği"* ana temasının *"Yapıbozum"* alt teması açısından düşüncelerini şu şekilde vermiştir: "*Aslında yapıbozumculukla benzetilebilir,*

var olan veriyi alıp parçalarından yeni bir şeyler yaratmak. Dijital olan her şey bozulmaya mahkumdur"

Florence *"Glitchin Görsel Mesaj İçeriği"* ana temasının *"Düzen karşıtı estetik"* "*Kültürel hegemonya karşıtlığı"* ve *"Güncel sanat formları karşıtlığı"* alt temalarına ilişkin "*glitch düzen karşıtı ve geleneksel sanat biçimlerinden uzaklaşan bir mesaj. Kesinlikle 'yüksek sanat' değil; hani şu müzede bulabileceğiniz türden, ama belki de daha çok insan için ulaşılabilir, belki de mevcut kültürel hegemonyaya karşı duruyordur"* diyerek düşüncelerini aktarmıştır.

Utku *"Glitchin Görsel Mesaj İçeriği"* ana temasının *"Kaos-bozulmuşluk-bedenin parçalanışı-yıkım"* ve *"Kusurluluk aşkı"* alt teması altında düşüncelerini şöyle tarif etmiştir: "*Çıktının çoğunluğu birkaç olası mesaja dönüşüyor; bedenin parçalanması, yıkım, doğa, etrafımızdaki gerçeklik. Glitch çoğu kez kaosa ve kusurluluğa olan aşkımı bağdaştırıyor ve uygarlaşma olarak düşündüğümüz illüzyona katılım sağlama arzusu veriyor"*

Tomi *"Glitchin Görsel Mesaj İçeriği"* ana temasının *"Garip bulunanın açığa çıkışı" "Gariplik içeren görsellik"* ve "*Dijital bozulmaya dayalı görsellik"* alt teması düşüncelerini aşağıdaki gibi açıklamıştır:

> "Saklamak istediğin şey senin hayatının bir parçası. Gariplik gerçekliğin bir parçası. Buna alışmalısın. Yeni bir şekilde keder/nostalji dokunuşu veriyor. Sanatta şahsen aradığım bu. Glitch süreci gürültü/gariplik/bozulmuş olmanın bölgesine geçiş demek. İşlerimin pek çoğu bir tema ve teknik üzerinde kuruluyor. Ama bazen (nadiren) bir anlam yüklüyorum. Hala kendi kelime hazinemi kuruyorum"

Diana *"Glitchin Görsel Mesaj İçeriği"* ana temasının *'Yapaylık karşıtlığı'* ve *"Kurgusal medyaya tepkisine dayalı görsellik"* alt temalarına dair yorumlarını şöyle yapmıştır: *"Kurgulu medyanın bilinçliliğini transfer etmek istiyorum. Neredeyse tüm popüler medya kötücül bir manipülasyon stratejisi içermekteedir. Glitch görsel mesajıyla yanlış görüntüler ve iletişim manipülasyonuna karşı duruyor; yapaylığının içinde gerçek ve yıkıcı."*

Endre ise *"Glitchin Görsel Mesaj İçeriği"* ana temasının *"Mesajsızlığa dayalı görsellik"* alt temasına ilişkin düşüncelerini *"Glitch söz konusu olduğunda genelde mesajlara karşıyım; en azından bir mesajımın olmasına. Bence sanat sadece farkına varılması gereken hoş bir şey olarak var olabilir"* şeklinde ifade etmiştir.

Jakup *"Glitchin Görsel Mesaj İçeriği"* ana temasının *"Bilgi çağı kırılmalarına dayalı görsellik"* ve *"Avangard imgeleme"* alt temasına ilişkin fikrini "*Glitch sanatımın bilgi çağının kırık duygularını, saykodelik şablonlar ve stiller ile mesajlaştırdığını düşünüyorum. Farklı bir avangard sanat yaratımı ve izleyici için iddialı bir parça yaratma hissim var"* olarak belirtmiştir.

Vasil *"Glitchin Görsel Mesaj İçeriği"* ana temasının *"Yanlış olanın güzelliğine dayalı görsellik"* alt teması yorumunu: "*Bence glitch neredeyse her zaman spesifik bir hikaye yaratıyor ve bozulmuş bir şeyi, yanlışı ama yine de güzel olanı kendi yöntemiyle temsil ediyor"* diyerek aktarmıştır.

Andel *"Glitchin görsel mesaj içeriği"* ana temasının "*Postmodern kültürel imgeleme" "Çok kültürlü etkileşime dayalı eleştirel imgeleme"* ve *"Kitlelere erişime ilişkin neo-estetik imgeleme"* alt teması ile ilgili şu yorumu yapmıştır:

> "Glitch çağdaş dijital medya arasında belki de en benzersiz olanıdır, dolayımlanmış ve işlenmiş imgeyle kendi durumunu ön plana çıkartır; sinsice kendi dijital durumunu bağırır; her imgenin manipülasyona duyarlılığını vurgulayarak fısıldar; aslında onun bir yapıt olduğunu belirtir. Glitch, bence, genelde postmodern kültürel uygulamalarla bazı ortak temelleri paylaşıyor. Bu da yeniden yaklaşımlar, remixler, öykünme ve bir kültürden diğerine ödünç verilen genel şeylere olan eğilim demek. Bu kültürel formlar teknolojinin toplum, medya uygulaması ya da kültür grupları içinde sanat sahnesini, estetik bölgeleri ya da medya formlarını nasıl kullanıldığı ile de ilgili olabilir"

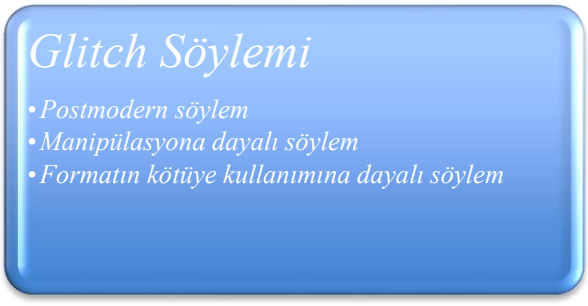
Harvey *"Glitchin Görsel Mesaj İçeriği"* ana temasının *"Bozulmuş minimalizm"* alt temasına dair yorumunu "*Glitch görsel iletişim açısından belki de normal 'temiz' sanata karşı duruyordur. Bazıları onu karşı kültür ve 'minimalistliklerini bozuk şeylerle gösterme' olarak görüyor ama bilemiyorum, glitch yapan pek çok kişi var, bazılarının glitch mesajı var"* olarak aktarmıştır.

"Glitchin Görsel Mesaj İçeriği" ana teması altında pek çok alt tema ortaya çıkmıştır. Kendilerini hatalar ve yanlışlarla ifade etmekten haz alan tasarımcılar için kusurluluk aşkı ve yanlış olanın güzelliğine dayalı bir görsellik söz konusudur. Virilio (2005)'ya göre tasarımcılar, glitcheleme ile kazanın pozitif etkisini keşfetmekte ve bundan haz almaktadırlar. Bireysel deneyim, haz ve estetik algıyla kurgulanan dijital imgenin ardından izleyiciye de bu mesajlar aktarılmak istenmektedir. Yapıbozum, var olan yapının tamamen yıkılması ile ilgilidir. Ancak sadece yıkım işlevi görmez, tekrar tekrar parçalara ayırma işlevi de görür (Yarar, 2013, s. 40). Glitch açısından ele

alındığındaysa görsel imgelerin çökertilmesi, yıkılmış hazır dijital nesnelerden yeni bir yapı ve yeni bir nesne kurgulanması ile ilişkilidir. Bunlar olurken planlanmayan, öngörülemeyen sonuçlar almak da olanaklıdır. Ancak kişiler bunların da hoşa gidebileceği ve estetik olabileceği mesajını aktarmayı seçmişlerdir. Güncel sanat formlarına bir karşıtlık mesajı vermek isteyen kişiler bir karşı duruş sergilemektedir. Yüksek sanat olmaması, müzelerde olmaması ve aslında bilgi çağını yansıtması sebebiyle tercih edilen glitch sanatı, güncel olmasına rağmen diğer sanat formlarından kusurluluğa olan tutumuyla ayrılmaktadır. Bu yüzden de bilinen düzene bir karşıtlık sunmaktadır. Tasarlanan imgelerin soyutlanması yoluyla garip bulunan açığa çıkartılmak istenmiş ve aslında garipliğin, yıkımın, çürümenin her yerde olduğu aktarılmak istenmiştir. Bunu aktarmayı hedefleyen tasarımcıların günlük yaşamın geriliminden, hayal kırıklıklarından sıyrılması söz konusudur. Tasarımcılar toplumun kendilerine biçtikleri rolleri, dikte ettikleri güzellik ve estetik algısını yadsıyarak da var olabildiklerini fark etmişler ve glitch ile bir nevi ruhsal özgürlüğe ulaşmışlardır. Kültürel hegemonyalara karşı duruş bu noktada kendini göstermektedir. Bu yüzden glitchleme sürecinde dijital sanat ötesi imgeler ve görsel mesaj aktarımı vardır. Kaosun ve parçalılık durumunun da postmodern bakış açısı ile birleştiği görülmektedir. Kaos her yerdedir ancak ona rağmen ve yine onu araç edinerek bir estetik dışavurum olanaklıdır. Bu nedenle her ne kadar doğası gereği yıkımı, bozulmayı çağrıştırsa da yeni bir oluşum vardır. Tasarımcılar, yeni medya sayesinde farklı kültürlerden ve coğrafyadan oldukları halde bir araya gelebilirler. Bu durumda kültürel simgelerin etkileşimi gerçekleşir. Bu sayede çoklu kültür izleri taşıyan bir sonuç elde edilir. Tasarımcının bir kültüre ait izlenimlerine dayalı olarak gönderdiği kaynak imge, farklı pek çok kültüre dağıtılabilir, paylaşılabilir, dönüştürülebilir ve etkileşimli bir yapı çerçevesinde farklı tasarımcıları sanal yolla bir araya getirebilir. Bir başka deyişle farklı tasarımcılcrın paylaşımına dayalı olarak birden çoğa giden imge, çoktan bire geri ulaştığında artık tamamen farklı bir imge ve anlam yüklüdür. Kitlelere erişim alt teması bu şekilde de olanaklı olabilir. Ancak bu alt tema ile ifade etmek istenen sadece bu değildir. Yeni medya ortamları ile bu sonuçların glitchle ilgilenen ilgilenmeyen herkese, o ortamda var olan tüm tasarımcı ve izleyicilere ulaştırılması söz konusudur. Her şey dijital olduğu için; zaman ve mekan tanımadığı için azımsanmayacak muhteşem bir izleyici kitlesine ulaşmak olanaklıdır. Yapaylık içinde gerçeklik alt teması ise kurgulu sistemde her şeyin yapay ve yapma olduğu düşünülmesi; bu evrenin içerisindeki

gerçeğin de onu yıkarak yaratılmaya çalışılmasıyla ilgilidir. İmge ve bilgi bombardımanına tutulan kişiler sadeleşmeyi arzu edebilir. Bu yüzden minimalist arayışlara giden kişiler de bozulmayı tercih edebilmektedir. Mesajsızlık alt teması bunların hiçbirini arzu etmeyen kişilerle ilgilidir. Baudrillard'ın (1991) ifade ettiği gibi sanat eseri ortaya çıkış anıyla ve bir neden-sonuç ilişkisi olmaksızın orijinal olabilir. Aksi halde bir anlamlandırma ve gerçekliğini yitirme sürecine girecektir. Mesajsızlık yorumlarıyla da katılımcı tasarımcılar bu ortaya çıkış anından söz etmektedirler. Katılımcıların kıvılcım anını (Menkman, 2011) deneyimledikleri söylenebilir. Glitchleme sürecinde tasarımcılar salt bireysel olarak deneyimledikleri estetik hazza odaklanabilirler; glitchin doğasını ya da mesajını değil kişisel duygu ve deneyimlerini kaynak olarak kullanıp dışa vurabilirler. Bu durumda bile propagandanın, sisteme karşı duruşun (Kahraman, 2005, s. 185) yapaylığın ve postmodern toplumda birey olmanın (Menkman, 2010) koşullarının farkında oldukları görülmüştür. Yani tasarımcı sadece bireysel olarak estetik hazzını, kişiel deneyimlerini ve duygularını yansıtırken bir mesaj iletme kaygısı taşımasa dahi mesaj aktarma durumundadır.

4. 8. *"Glitch Söylemi"* Ana Temasına İlişkin Görüşler



Şekil 11. *Katılımcıların "Glitch Söylemi" Ana Teması ve Alt Temalarına Dayalı Görüşleri*

Tasarımcıların *"Glitch Söylemi"* ana teması ve alt temalarına dayalı görüşleri Tablo 11'de verilmiştir. Üç farklı söylemin alt tema şeklinde yorumlanması söz konusudur. Tasarımcıların temalara ilişkin doğrudan aktarımları aşağıda verilmiştir.

Tablo 11. *"Glitch Söylemi" Ana Teması ve Alt Temaları*

Temalar ve Alt Temalar	*n*
Glitch Söylem	
Postmodern söylem	*4*
Manipülasyona dayalı söylem	*3*
Formatın kötüye kullanımına dayalı söylem	*1*
Toplam	*8*

Tablo 11'deki *"Glitch Söylemi"* ana teması çerçevesinde çeşitlenen alt temalara ilişkin katılımcı görüşleri şu şekildedir:

Adriel *"Glitch Söylemi"* ana temasının *"Formatın kötüye kullanımına dayalı söylem"* alt temasına ilişkin görüşlerini şu şekilde vermiştir: "*Glitch manipülasyonu sadece formatın suiistimal edilmesiyle ulaşılabilecek bir seviyeye kadar arttırabilir"*

Florence *"Glitch Söylemi"* ana temasının "*Postmodern söylem"* alt temasına dair "*Glitch kesinlikle postmodern, bildiğimiz sanatın postmodern versiyonu, ama bu ne pozitif ne de negatif"* demiştir.

Jakub *"Glitch Söylemi"* ana temasının *"Manipülasyona dayalı söylem"* alt teması ile ilgili yorumunu yapmıştır: "*Glitchin özünde bence manipülasyon var, ne kadar basit olursa olsun bir kaynakla neler yapabileceğinizi gösteriyor; kaynağı görsel olarak harika bir şeye ve yapıtlarla dolu bir şeye dönüştürebilirsin"*

"Glitch Söylemi" ana teması altında üç farklı alt tema çıkmıştır. Postmodern söylem alt teması parçalılık, yıkım ve yeniden yaratım ile ilişkilidir. Tüm bu süreçte glitchleyen tasarımcılar, bir şeyleri özellikle dijital nesneleri manipüle etmektedir. Manipülasyon ise verili formatın suistimal edilmesi yoluyla yapılmaktadır. Glitch yöntemleri ve araçları ile bu formatın nasıl suistimal edildiği ortaya konmuştur. Ancak bu şekilde kendi söylemini oluşturabildiklerini ifade eden tasarımcılar, bilinen geleneksel sanatın yeni ve postmodern bir versiyonunu yarattıklarını düşünmektedirler.

4. 9. *"Glitchin Amacı"* Ana Temasına İlişkin Görüşler

Glitchleme yapan kişilerin pek çok amacı olabilmektedir. Bu amaçların çeşitlilik gösterdiği ve birbirlerinden oldukça farklı olduğu görülmektedir. Bu amaçlara ilişkin doğrudan aktarımlar aşağıda verilmiştir.

Teknolojiye ilişkin bilgi artışı
Yeniden yorumlama
Hata-Yıkım yaratma
Yeni yöntemleri-teknikleri keşfetmek
Karşı duruş sergileme
Orijinali bozmak
Keşfetme olanağı sunması
Rastlantısallığa dayalı dışavurum
Spesifik bozulmuş bir hikaye yaratma
Plansız kurgulama olanağı
Anlam değişimi yaratma
Bozulmaya dayalı yan anlam oluşturma
Tepki koymak
Deneysel sorgulama
Propaganda oluşturmak
Yeni bir dil oluşturma
Kendi yorumunu keşfetme
Yeni/alternatif bir dil oluşturma
Hata/başarısızlık/veri kaybına dayalı bir dil oluşturma
Kontrolden çıkmak
Rahatsız edici zihinsel egzersiz
Manipülasyon ilgisi
Estetik karşıtlığı dışavurma

Şekil 12. *Katılımcıların "Glitchin Amacı"na İlişkin Görüşleri*

Tasarımcıların *"Glitchin Amacı"* ana teması ve alt temasına dayalı görüşleri Tablo 12'de verilmiştir.

Tablo 12. *"Glitchin Amacı" Ana Teması ve Alt Temaları*

Ana Temalar ve Alt Temalar	*n*
Glitchin Amacı	
Teknolojiye ilişkin bilgi artışı	*8*
Yeniden yorumlama	*7*
Hata-Yıkım yaratma	*6*
Yeni yöntemleri-teknikleri keşfetmek	*5*
Karşı duruş sergileme	*4*
Orijinali bozmak	*4*
Keşfetme olanağı sunması	*4*
Rastlantısallığa dayalı dışavurum	*3*
Spesifik bozulmuş bir hikaye yaratma	*2*
Plansız kurgulama olanağı	*2*
Anlam değişimi yaratma	*2*
Bozulmaya dayalı yan anlam oluşturma	*2*
Tepki koymak	*2*
Deneysel sorgulama	*2*
Propaganda oluşturmak	*2*
Yeni bir dil oluşturma	*1*
Kendi yorumunu keşfetme	*1*
Yeni/alternatif bir dil oluşturma	*1*
Hata/başarısızlık/veri kaybına dayalı bir dil oluşturma	*1*
Kontrolden çıkmak	*1*
Rahatsız edici zihinsel egzersiz	*1*
Manipülasyon ilgisi	*1*
Estetik karşıtlığı dışavurma	*1*
Toplam	*63*

Tablo 12'deki "Glitchin Amacı" ana teması çerçevesinde çeşitlenen alt temalara ilişkin katılımcı görüşleri şu şekildedir:

Diana "*Glitchin Amacı"* ana temasının *"Hata-başarısızlık-veri kaybına dayalı bir dil oluşturma"* ve "*Teknolojiye ilişkin bilgi artışı"* alt temalarına dair şu şekilde yorum katmıştır:

> "Glitch hatalardan özel bir dil olarak söz etmek demek; ayrıca glitch yeni bir okuma ve yazma şekli, bir yan etkidir. Yeni kültürel paradigmaların algılanması ve alışını destekler. Hataların çalışmasını sağlamak (teknik olarak ve/ya estetik olarak) engelleri aşmak için mükemmel. Disiplinler ötesi yaklaşımlar aracılığıyla teknolojik becerilerin çeşitliliği seni ileriye götürebilir ve kod yaratman için ilham verebilir. Benim için zihinsel bir egzersiz gibi"

Gideon "*Glitchin Amacı"* ana temasının "*Hata-Yıkım yaratma" ve "Yeni yöntemleri-teknikleri keşfetmek"* alt temalarına ilişkin *"Belki de glitch hatanın ve yıkımın*

metaforudur. Yeni şeyler keşfetmeyi seviyorum ve gerçekten tahmin edilemez sonuçların çoğundan hoşlanıyorum. Bence her zaman ruh halimin, sağlık durumumun, zihinsel durumumun bir yansıması" şeklinde fikirlerini sunmuştur.

Tomi "*Glitchin Amacı"* ana temasının "*Yeni-alternatif bir dil oluşturma", "Kendi metaforlarını üretme", "Spesifik bozulmuş bir hikaye yaratma"* alt temalarına dair *şunları demiştir: "Her yeni dil kendi metaforlarını ve hikayelerini üretir. Glitch sanatı daha çok fikirleri ifade etmek için alternatif bir dil. Hataları kontrol etmek ve beklenmeyeni açığa çıkarmak için bir yöntem olarak ve gürültü ve düzen arasındaki sınır glitchtir"*

Vasil ise "*Glitchin Amacı"* ana temasının "*Bozulmaya dayalı yan anlam oluşturma" "Rastlantısallığa dayalı dışavurum" "Orijinali bozmak"* ve *"Yeniden yorumlama"* alt temaları altında fikirlerini şöyle iletmiştir:

> "Bence glitch neredeyse her zaman spesifik bir hikaye yaratıyor ve bozulmuş bir şeyi, yanlışı ama yine de güzel olanı kendi yöntemiyle temsil ediyor. İsteyerek bir şeyi dağıtmak istediğimde ne olacağını keşfetmek için glitchliyorum. Hiç de bozulmamış bir şeyden bozulmuş ve güzel bir şey yaratmak için… Bazen planlanan bir mesajım oluyor, ama sıklıkla çocukça bir oyuna ve rastlantısallığa dönüyor"

Tegwan "*Glitchin Amacı"* ana temasının "*Deneysel sorgulama"* ve *"Anlam değişimi yaratma"* alt temalarına dair düşüncesini şöyle aktarmıştır: "*Ortam nötrdür, sanatçı esere negatif, pozitif ya da postmodern, alternatif anlam ekleyebilir. Orijinal imgeyi iyileştirmek için glitchliyorum; eğer birkaç şey denedikten sonra imge kaynağa bir şey eklemiyorsa, yayınlamıyorum."*

Andel "*Glitchin Amacı"* ana temasının *"Plansız kurgulama olanağı"* alt temasına ilişkin *"Açık-sonlu keşfi vurgulamak, rastlantısallık, planlanmamış etkiler ve aslında gürültü için glitchliyorum, elektronik ses donanımından ziyade imge dosya veri sahasında zaten var olanı açığa çıkartıyorum"* şeklinde özetlemiştir. Ayrıca "*Propaganda oluşturmak"* ve *"Tepki koymak"* alt temaları ile ilgili olarak şunları demiştir:

> "Bu imgeyi glitchlerken, aklımdan birkaç anı ve fikir geçti, ve şüphesiz imgenin son halini yaratmamı etkiledi. Buna uçma korkum da dahil (imge bir uçaktan çekilmiş gibi göründüğü için uçma korkumu tetikledi). Görsel düşüncelerimi katastrofa ve alev alan şeylere götürdü. Birinci Körfez Savaşı'ndan sonra Kuveyt'teki petrol tarlalarının telegörsel imgeleri aklımdan geçti, bu da propaganda amaçlı imgeleri yaratmamda etkili oldu. Glitchin doğası gereği yansıttığı imge nötr de olsa propagandancı olduğu düşünüldüğünde, imgede propoganda arayışına girdim. Ayrıca bazı eylemlerin nasıl propagandacı

görünüm oluşturabileceği (petrol tarlalarının tartışmalı bir şekilde Batı'nın sözde 'özgürleşim' amaçlarıyla Kuveyt'e müdahalesinin altını çizebileceği gibi) ve görsellerin arabulucuk ve iyileştirme amacıyla nasıl kullanılabileceği benim için çıkış noktası oldu. Bu çerçevede görseli propaganda ile bağlamlama amacı güttüm. Glitch çağdaş dijital medya arasında belki de en benzersiz olanıdır, dolayımlanmış ve işlenmiş imgeyle kendi durumunu ön plana çıkartır, sinsice kendi dijital durumunu bağırır, her imgenin manipülasyona duyarlılığını vurgulayarak fısıldar, aslında onun bir yapıt olduğunu belirtir."

Adriel "*Glitchin Amacı"* ana temasının *"Kendi yorumunu keşfetme" "Kontrolden çıkma"* ve "*Keşfetme olanağı sunması"* alt teması açısından aşağıdaki yorumu getirmiştir:

"Her parçada amacım değişiyor. Bazen belirli bir doku ya da renk tasarlamayı istiyorum. Diğerlerinde de orijinal görseli bozulmadan tutmak amacım olabiliyor. Orijinal bir parça yaratıyorsam, o zaman kişisel deneyimlerimden ve duygulardan yola çıkıyorum. Benim için glitch, bir formatı yıkım aracılığıyla genişletmektir. Her sonucu kontrol edemeyeceğin, yeniden üretemeyeceğin veya açıklamayacağın anlamına gelmektedir."

Hector "*Glitchin Amacı"* ana temasının "*Karşı duruş sergileme" "Manipülasyon ilgisi"* ve "*Tepki koymak"* alt temaları altında düşüncesini şöyle ifade etmiştir: "*%80'i mesajımı iletmek ya da kavramsal bir şekilde çalışan bir şeye tepki göstermek oluyor. Ama genelde farklı ışıklarda oluşan bir resmi manipülasyon/yıkım/kusur yoluyla güzelleştiriyorum"*

Can "*Glitchin Amacı"* ana temasının "*Estetik karşıtlığı dışavurma"* alt teması açısından "Glitch *maruz kalınan ürün teknolojilerinin kuluçkasından çıkmadır. Glitch ile algı arasındaki ilişki yalnızca estetik algının perspektifiyle ilgili. Glitch bir estetiktir. Her teknoloji ise kendi estetiğini getirir"* demiştir.

"*Glitchin Amacı"* ana teması ile pek çok alt tema belirmiştir. Glitchleyen tasarımcılar yeni yöntemler ve araçlar kullandıkça becerileri ve ilgileri artmış bu da kullandıkları teknolojiye ilişkin bilgilerini genişletmelerine yardımcı olmuştur. Glitch ile yeniden yorumlama yapan ve bu şekilde hatayı yıkımı kurgulayan tasarımcılar sadece orijinali bozmak amacıyla da glitchleyebilmektedir. Glitchin amacı verilmek istenen mesajla da ilişkili olabilmektedir. Anlam değişimi yaratma alt teması yeni bir dil oluşturma alt teması ile de ilişkilidir. Yeniden yorumlama ile yeni bir anlam kurgulanır. Ancak bu da yeni bir dil ile yapılmaya çalışıldığı için amaç öncelikle yeni bir yaratmaktır. Keşfetme olanağı sunması alt teması ise glitchin glitchleyen kişiyi

özgürleştirmesi ile ilgilidir. Böylece kişi kendi yorumunu keşfedebilir, estetik karşıtlığını ve karşı duruşunu ifade edebilir. Kontrolden çıkmak alt teması da bu noktada ön plana çıkmaktadır. Kontrolden çıkan kişi bunu bir sorun olarak görmemekte, plansız kurgulama olanağı ile bu kontrolsüzlüğü yaratıcı olmak için bir çıkış noktası olarak görmektedir. Rastlantısallığa dayalı dışavurum alt teması glitchleyen tasarımcının geleneksel sanat formunu ve estetik algısını takip etmek istememesi ve bunu deneysel bir sorgulamaya dışavurmasıyla alakalıdır. Tasarımcı ancak bu şekilde propagandasını yapabilmektedir. Güncel olaylara, geleneksel sanata, toplumsal yaptırımlara ve akışkan sisteme tepkisini bu yolla ortaya koymaktadır. Akışkanlığın içinde estetik bir kırılma ve yıkım yaratan kişi spesifik bozulmuş bir hikaye tasarlar. Üstelik bu hikaye hem etkileşimli, hem çok kültürlü, hem de manipülasyona olan ilgiyi rahatça ve sınır tanımaksızın ortaya koyan bir yapıttır. İzleyiciye de bu noktada bu süreci, mesajı ve amacı algılama sunulmuş, sürecin olumlu sonuçlanması durumunda yeni yöntemleri, teknikleri ve yeni bir ifade yolunu keşfetme olanakı verilmiş olmaktadır.

4. 10. Katılımcıların Glitchleme Çalışmalarına İlişkin Görüşlerine Dayalı Bulgular

Araştırma kapsamında görüşleri alınan tasarımcı grup ile glitchleme odaklı bir uygulama çalışması gönüllülük esasına göre gerçekleştirilmiştir. Daha önce görüşleri alınan ve sosyal ağ üzerinden iletişim kurulan tasarımcıların böyle bir uygulamaya gönüllülük esasına göre katılıp katılmayacakları sorulmuştur. Kendileri ile görüşme gerçekleştirilen 26 kişiden 19'u uygulama çalışmasına katılmayı kabul etmiş; bunlardan 1 katılımcı da sanat görüşü sebebiyle araştırmacının gönderdiği soruları cevaplmak istememiştir. Uygulamaya katılanların 3'ü Amerika Birleşik Devletleri'nden, 3'ü İrlanda'dan, 2'si Türkiye'den, 2'si Hırvatistan'dan, 2'si Belçika'dan, diğerleri de teker teker Sırbistan, Macaristan, Almanya, Fransa, Brezilya, Polonya şeklinde dağılım göstermektedir (Tablo 13).

Tablo 13. *Araştırmaya Katılan Tasarımcılar ve Çalışmalarına İlişkin Bilgiler*

Tasarımcının Adı	Kullandığı Teknik	Format	Çalışma Sayısı
Adriel	Audacity, Processing	Jpg	1
Andel	Webp	Png	1
Can	Audacity, C4D, Processing	Bmp, png	8
Diana	Databending	Png	1
Drina	Processing, GeneretaMe	Jpg	1
Endre	Webp	Png	1
Florence	Photoshop, Audacity	Jpg	1
Gideon	Photoshop, Corel, Avid, Premier, After Effects	Jpg	3
Harvey	ASDFLive, Photoshop	Jpg	2
Hector	-	Png	1
Jake	Processing, C4D, GIMP, Photoshop	Png	1
Jakub	Processing, GeneretaMe, GIMP, Photoshop, Imagemagic	Jpg	1
Kassim	Hex Editor, GIMP, Processing, Python	Jpg	1
Mario	Webp, Pixelsorting	Jpg	1
Tegwan	Databending, Processing, Kod Programları, Hex Editor, Audacity, Analog sonifikasyon	Png	1
Tomi	Ffmpeg, Imagemagic, Sox, Kod Programları	Jpg	8
Utku	-	Png	1
Vasil	Blender	Png	1

Öncelikle tasarımcılara glitchleme çalışmasının gerçekleştirilmesi sürecine ilişkin yönerge hazırlanmıştır. Bu yönerge araştırmacı tarafından çekilen yüksek çözünürlüklü

dijital bir fotoğraf ve bu fotoğrafın glitchlenmesine ilişkin ölçütleri içermektedir. Hazırlanan yönerge araştırmacı tarafından sosyal ağ üzerinde *'Glitch as New Media Art and It's Reflection to Visual Communication'* ismi ile oluşturulan kapalı grup üzerinden gönderilmiştir. Yönerge gönderilen görselin araştırmacı tarafından belirlenen çözünürlükle glitchlenip geri gönderilmesi, glitchleme çalışmasına ilişkin sayı konusunda sınır olmaması, format konusunda sınır olmaması, araç konusunda sınır olmaması şeklinde sıralanan ölçütleri içerecek şekilde düzenlenmiştir. Yönergede çalışmaların araştırmacı tarafından belirlenen tarihe kadar gönderilmesi de ayrıca belirtilmiştir. Araştırmanın katılımcısı olan tasarımcılardan glitchledikleri çalışmaya ilişkin görüşlerini de kendilerine gönderilen açık uçlu soru formu çerçevesinde ifade etmeleri istenmiştir. 23-28 Şubat 2016 tarihleri arasında gerçekleştirilen uygulamaya katılan tasarımcılar, araştırmacı tarafından gönderilen görseli glitchleyerek araştırmacıya geri göndermişlerdir. Tasarımcılar glitchledikleri çalışmayı anlatmaları amacıyla kendilerine gönderilen açık uçlu soru formunu da doldurarak araştırmacıya göndermişlerdir. Katılımcıların glitchleme çalışmaları ve çalışmalarına ilişkin yorumları aşağıdaki gibidir:

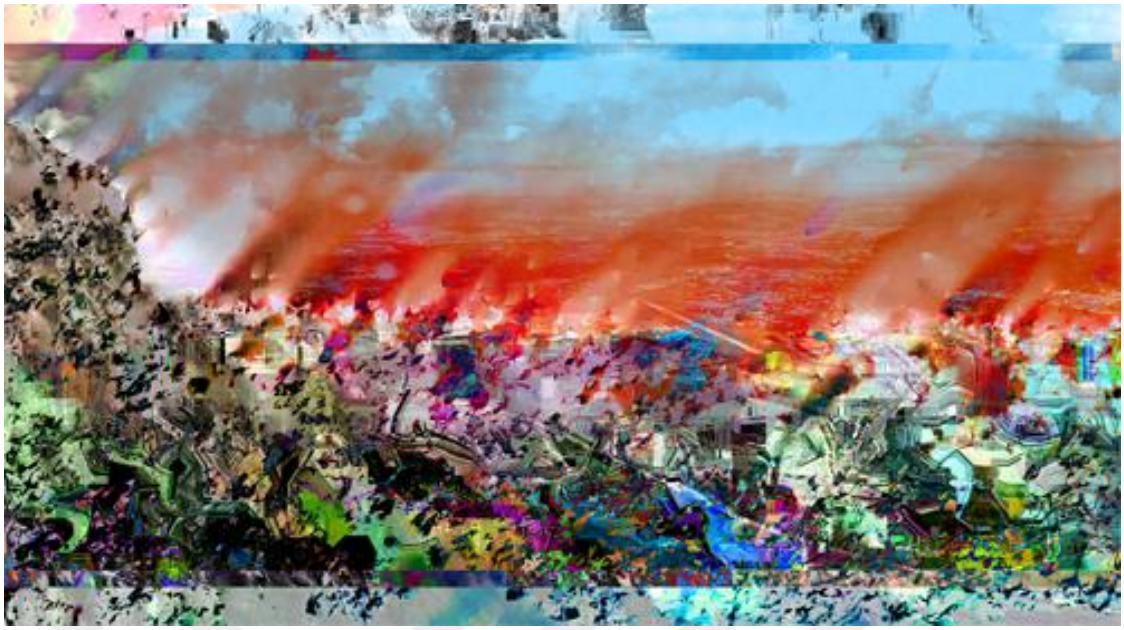
Katılımcılardan Adriel glitche dayalı güzellik ve estetik anlayışı, öngörülemezlik çerçevesinde ele almıştır. Kişisel deneyimleri, yeni bir görsel anlatı arayışı, görsel sorgulama, görselin belirli kısımlarını öne çıkarma eğilimleri ile araştırmacı tarafından kendisine gönderilen görseli yorumlamış ve sonuç olarak bu sorgulama ve yorumlamaya dayalı bir glitcheme gerçekleştirmiştir (Bkz. Görsel 13). Adriel'in çalışmasına ilişkin görüşleri çerçevesindeki doğrudan aktarım aşağıda verilmiştir:



Görsel 13. *Adriel'in Glitch Çalışması, ABD (29 yaş)*

"Glitch yapıtlarım ile günlük yaşam içerisindeki gerilimlerimden kurtulma ve rahatlama duygusunu aktarmayı umuyorum. Bazı günlük hayalkırıklıklarımı bu şekilde bu glitchleri yaparak yatıştırıyorum. Glitchleme sürecinde vermek istediğim mesaj şu olabilirdi: öngörülemez olanda bir güzellik vardır ve bu günlük hayatın trajedesinden kurtulup bir özgürleşme yolu bulmak olabilir... Özellikle tasarladığım bir mesaj yok. Bana gönderilen imge tanımadığım birinin bir tatil görseli olabilirdi ama bu görseli olduğu gibi kullanmadım, yozlaştırmadan duyguyu yansıtmak istedim. Silik ve puslu, renklere indirgenmiş, duyguları benim bakış açımla temsil eden bir imge oluşturmak istedim. Heyecan, memnuniyet gibi birbirine karışan duyguların hepsini içeren hatıra fotoğrafındaki bu duyguları, canlı renkler oluşturarak ya da pastel renkleri birbirine karıştırarak yakalamak istedim…"

Katılımcılardan Andel, kişisel düşünce ve duygularından yola çıkarak, bir fobisini yansıtmaya çalışmıştır. Ayrıca katılımcı, araştırmacı tarafından gönderilen görselin orijinalini Körfez Savaşı ile ilişkilendirmiş ve bu savaşa ilişkin propaganda içeren bir mesaj vermek için glitchlemiştir (Bkz. Görsel 14). Andel'in çalışmasına ilişkin görüşleri çerçevesindeki doğrudan aktarım aşağıda verilmiştir:



Görsel 14. *Andel'in Glitch Çalışması, İrlanda (37 yaş)*

"Bu imgeyi glitchlerken, aklımdan birkaç anı ve fikir geçti, ve şüphesiz imgenin son halini yaratmamı etkiledi. Buna uçma korkum da dahil (imge bir uçaktan çekilmiş gibi göründüğü için uçma korkumu tetikledi). Görsel düşüncelerimi katastrofa ve alev alan şeylere götürdü. I.Körfez Savaşı'ndan sonra Kuveyt'teki petrol tarlalarının telegörsel imgeleri aklımdan geçti, bu da propaganda amaçlı imgeleri yaratmamda etkili oldu. Glitchin doğası gereği yansıttığı imge nötr de olsa propagandancı olduğu düşünüldüğünde, imgede propoganda arayışına girdim. Ayrıca bazı eylemlerin nasıl propagandacı görünüm oluşturabileceği (petrol tarlalarının tartışmalı bir şekilde Batı'nın sözde 'özgürleşim' amaçlarıyla Kuveyt'e müdahalesinin altını çizebileceği gibi) ve görsellerin arabulucuk ve iyileştirme amacıyla nasıl kullanılabileceği benim için çıkış noktası oldu. Bu çerçevede görseli propaganda ile bağlamlama amacı güttüm..."

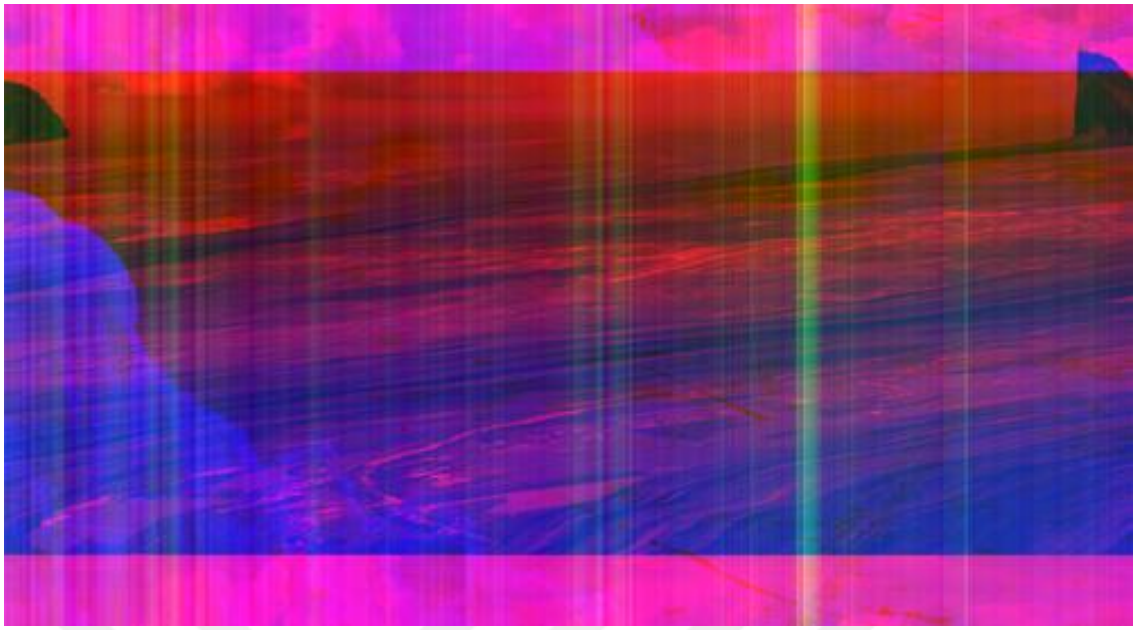
Katılımcılardan Can, dijital olan her şeyin bozulmaya mahkum olduğunu vurgulamıştır (Bkz. Görsel 15). Yeni medya nesnesinin var olan görsel iletişim dilini glitchleyerek açığa çıkardığı ve çok çeşitli şekillerde bu dilin tekrar tekrar kullanılarak farklı sonuçlar almanın olanaklı olduğunu belirtmiştir. Can'ın çalışmasına ilişkin görüşleri çerçevesindeki doğrudan aktarım aşağıda verilmiştir:



Görsel 15. *Can'ın Glitch Çalışması, Türkiye (27 yaş)*

"*Bir imajın barındırdığı datanın varyasyonlarını görmek cazip bir fikir her zaman. Var olan datanın soyut veya kontrollü şekilde maruz kaldığı algoritmanın rengini yansıtması glitchin nedenini yanıtlıyor. Dijital olan her şey bozulmaya mahkumdur."*

Katılımcılardan Diana, sistem içerisindeki herkesin maruz kaldığı medyanın kurgulanmış olduğunu ve bunu da glitchleyerek açığa çıkarmak istediğini belirtmiştir. Hataların ve kazaların katılımcılar için mücevher olduğunu vurgulayan Diana'nın çalışmalarında mücevher olarak tanımladığı hata ve kazaları kullanıldığı görülmektedir (Bkz. Görsel 16). Diana'nın çalışmasına ilişkin görüşleri çerçevesindeki doğrudan aktarım aşağıda verilmiştir:



Görsel 16. *Diana'nın Glitch Çalışması, Hırvatistan (30 yaş)*

"Kurgulu medyanın bilinçliliğini transfer etmek istiyorum. Neredeyse tüm popüler medya kötücül bir manipülasyon stratejisi içermektedir. Glitcheleme yaparken kaynağa göre databendliyorum (veri bükme) ve duruma göre de kaynağı seçiyorum (ideolojik, politik, profesyonel) ve/ya o andaki (kişisel) güncel bakış açıma göre. Neredeyse her zaman görsel iletişim için glitchlemeyi kullanıyorum: Görselleri yeniden kazandırmak için, yeniden yorumlamak için, yeni bir glitch yöntem ya da yol ile yeni bir görsel iletişim dili yakalamak için… Glitchleme sürecinde gerçek hatalar ve kazalar, mücevherlerdir; izlediğim yolu doğal hatayı gerçekten sunan/belgeleyen ya da onu yaratan bir performans/sunum, hatayı deneyimleme ve onunla birlikte yaşayan yaratımdan faydalanma olarak açıklayabilirim."

Katılımcılardan Drina da glitch ile aklını özgürleştirdiğini savunanlar arasındadır. Ayrıca katılımcı güzel ve estetik bir çıktı için glitchlediğini belirtmiştir (Bkz. Görsel 17). Drina'nın çalışmasına ilişkin görüşleri çerçevesindeki doğrudan aktarım aşağıda verilmiştir:



Görsel 17. *Drina'nın Glitch Çalışması, Sırbistan (30 yaş)*

"*Glitchleme aklımı özgürleştiren bir yol. Çoğu zaman amacım onu duvarıma asacak ya da duvar kağıdı olarak kullanacak kadar güzel yapmak."*

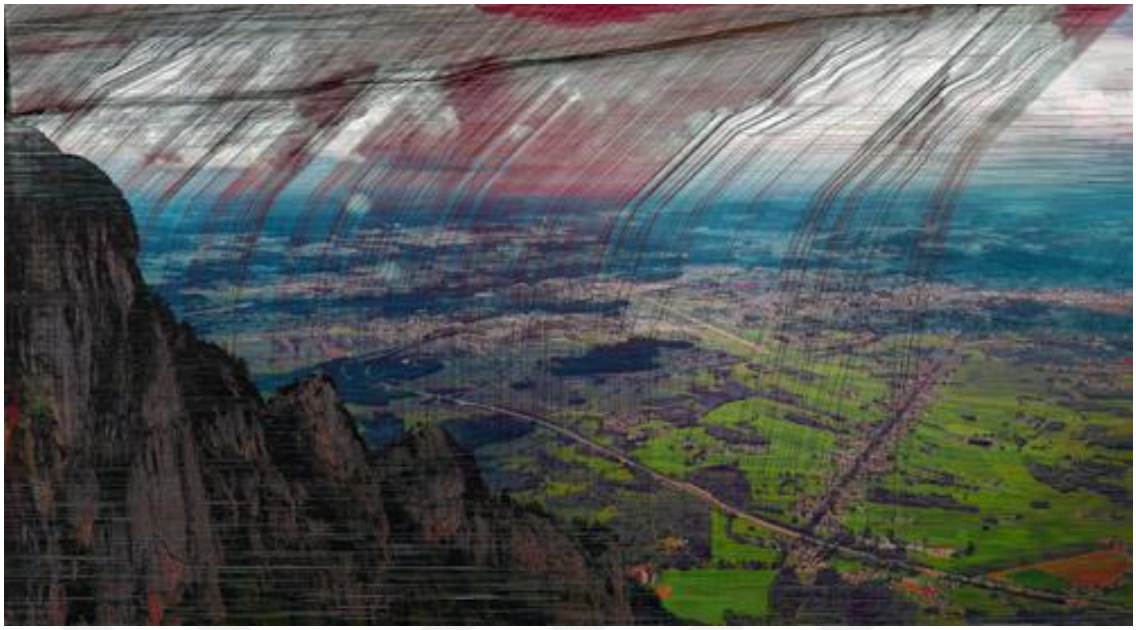
Katılımcılardan Endre'nin yorumlarına ve glitch görseline bakıldığında araştırmacı tarafından gönderilen görselin orijinalinden oldukça farklı ve bambaşka bir görsel dile sahip olduğu görülmektedir (Bkz. Görsel 18). Endre için de glitchleme süreci zihinsel olarak bir özgürleşim yaratırken, terapi olma özelliğinin olduğu da belirtilmiştir. Endre'nin çalışmasına ilişkin görüşleri çerçevesindeki doğrudan aktarım aşağıda verilmiştir:



Görsel 18. *Endre'nin Glitch Çalışması, ABD (25 yaş)*

"Köklü değişimleri seviyorum. Benim için iyileştiri (terapi gibi). Kırıp dökmeyi seviyorum. Genelde mesajlara karşıyım; en azından bir mesajımın olmasına. Bence sanat sadece farkına varılması gereken hoş bir şey olarak var olabilir. Bazı politik/sosyal mesajları dönüştürmek istediğim durumlarda rahatlatıcı bir araç. Benim için çoğunlukla bir terapi. Glitch sürecindeki sürprizlerin tadını çıkartıyorum."

Katılımcılardan Florence, hazır nesnelerden yeni nesneler üretmeyi sevdiğini belirtmiştir. Tasarımcının bu doğrultuda kaynak görseli değiştirdiği görülmektedir (Bkz. Görsel 19). Glitchleme süreci esnasındaki deneme yanılmaların sanat adına kendisine cesaret verdiğini ifade etmiştir. Florence'in çalışmasına ilişkin görüşleri çerçevesindeki doğrudan aktarım aşağıda verilmiştir:



Görsel 19. *Florence'in Glitch Çalışması, İrlanda (21 yaş)*

"Farklı ortamlarla oynamayı seviyorum ve bu resmi güzel yapıyor. Çünkü imgeleri editlemeyi ve onları daha yeni yapmayı, eski bir imgeden garip imge çıkartmayı seviyorum. Mesajım yok! Bu yeni imgelerin görünüşünü seviyorum. Glitchlemenin yeni tekniklerini bulabilmek için glitchliyorum. Deneyimlemeyi seviyorum ama bu sanat formuna kendimden fazla bir şeyi katmıyorum. Sanatımı deneylemem için cesaretlendiriyor. Kod bilgisi ediniyor ve yeni programlar öğreniyorsunuz bunları farklı şekillerde de kullanabilirsiniz."

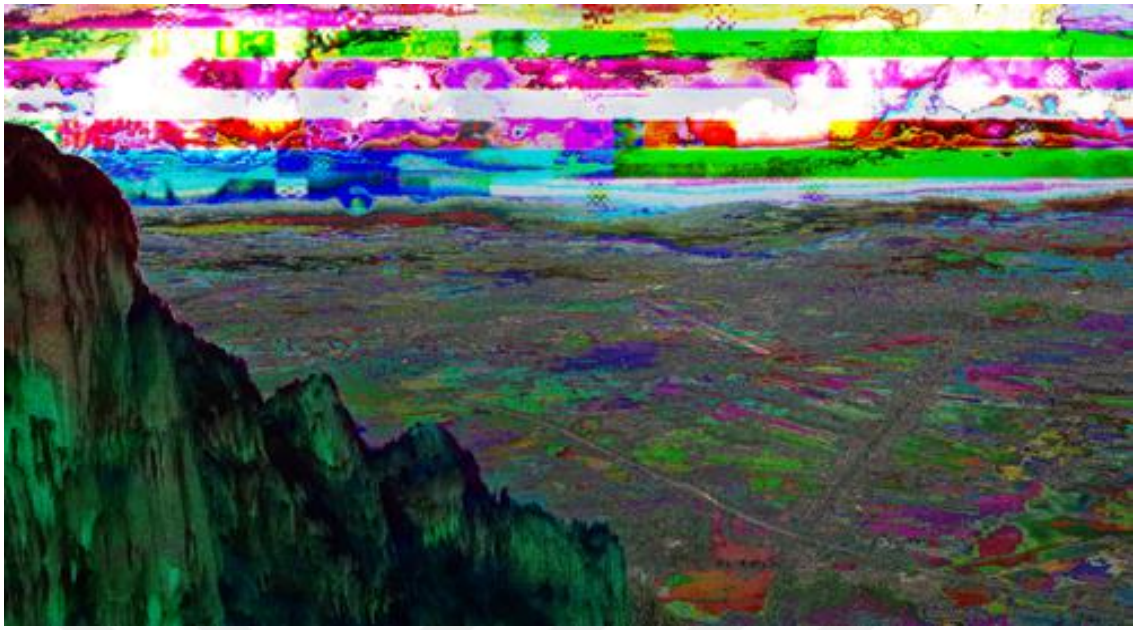
Katılımcılardan Gideon da keşfetmeyi, tahmin edilemezliğin hazzını sevdiğini ve kişisel deneyimleri ile duygularından yola çıktığı için bunun glitchleme sürecinde görsele yansıdığını belirtmiştir. Genel olarak glitch işlerindeki kaos ve yıkım görüntülerinin katılımcılara olumlu yansımaları olduğu görülmüştür (Bkz. Görsel 20). Gideon'un diğer katılımcılara benzer yorumda bulunduğu görülmüştür. Gideon glitch sürecinin ardından bakış açısının değiştiği ifade etmiştir. Bu durum glitchelemeye ilişkin görsel anlatım dili ile yeni, özgürlükçü ve sıradışı bir yol bulma amacını taşımaktadır. Bu doğrultuda Gideon'un çalışmasına ilişkin görüşleri çerçevesindeki doğrudan aktarım aşağıda verilmiştir:



Görsel 20. *Gideon'un Glitch Çalışması, Macaristan (31 yaş)*

"Yeni şeyler keşfetmeyi seviyorum ve gerçekten tahmin edilemez sonuçların çoğundan hoşlanıyorum. Bir şey yarattığımda mesaj hakkında hiç düşünmüyor sadece yaratıyorum. Bence her zaman ruh halimin sağlık durumumun zihinsel durumumun bir yansıması. Glitch sanatı beni keşfedilmemiş bölgelere götürüyor. Glitchlemeye başlamadan önce programlamadan nefret ediyordum şimdi seviyorum. 'Hatalarla doluyum. Hayat hatalarla dolu.' Bence glitch kusurlarımı, korkularımı ve duygularımı ifade etmenin en etkili yolu."

Katılımcılardan Harvey, glitchleme sürecinde karşı karşıya olduğu yeni estetik anlayış üzerinde durmuştur (Bkz. Görsel 21). Bu çerçevede yeni bir görsel iletişim dili kurgulamak adına yıkarak yarattığını belirtmiştir. Katılımcının çalışmasına ilişkin görüşleri doğrudan aktarım ile aşağıda verilmiştir:



Görsel 21. *Harvey'nin Glitch Çalışması, Belçika (23 yaş)*

"Manzaranın renkler kırıldığında daha iyi görüneceğini düşündüm ve bozuk jpg'leri kullanmayı seviyorum. Ara sıra insanları güldürmeyi seviyorum. Ama bunun haricinde, sanat yapıtlarımda gerçek bir mesaj yok. Kesinlikle zihnimi boşaltmak için. Yaptığım normal şeylerden farklı. Önceki sorularda dediğim gibi, işimde bulunabilecek büyük bir mesaj yok. Kaos ve bozulmuşluk mesajı var ve bu insanların (özellikle daha genç kuşakların) dünyayı görme biçimine uyuyor."

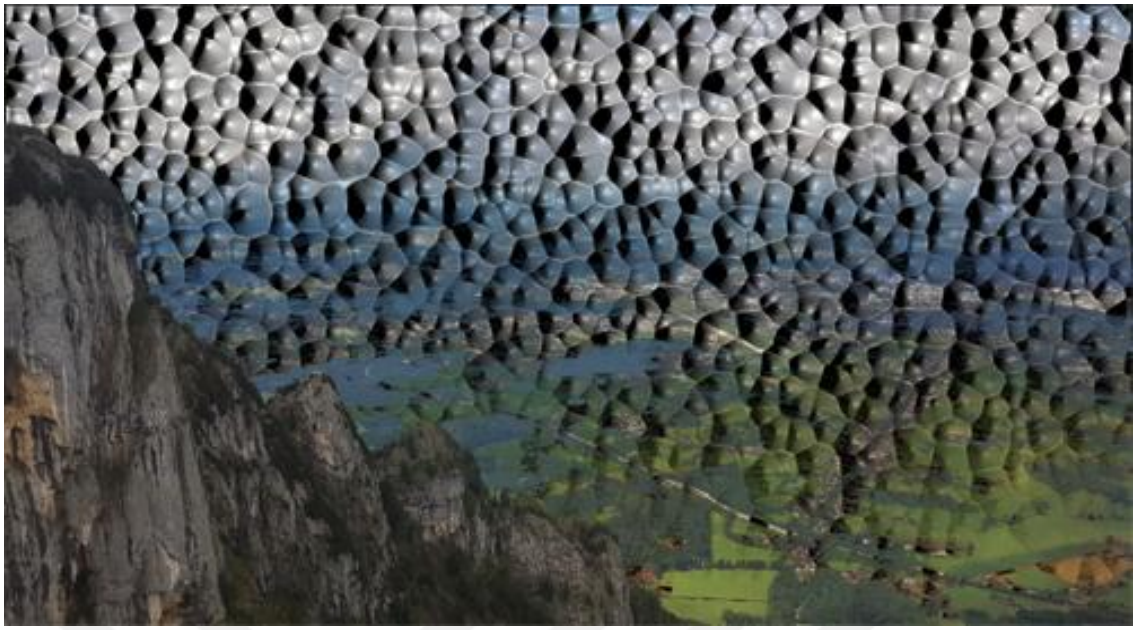
Katılımcılardan Hector, diğer katılımcılara kıyasla farklı bir yorumda bulunmuştur. Resim yapma becerisinin olmaması sebebiyle glitchi tercih ettiğini ve güzellik anlayışını bu şekilde dışa vurduğunu belirtmiştir. Tasarımcının glitchlediği görsele de bu sürecin yansıdığı görülmektedir (Bkz. Görsel 22). Hector'un çalışmasına ilişkin görüşleri aşağıdaki gibidir:



Görsel 22. *Hector'un Glitch Çalışması, Almanya (38 yaş)*

"Benim için farklı ışıklarda oluşan bir resmi manipülasyon/yıkım/kusur yoluyla güzelleştiriyorum. Çizim yapamadığım için daha çok yaparak öğrenmeyi deniyorum… Keşke eğlenerek resim yapabiliyor olsaydım. Farklı resimlere bakmaktan ve güzellik anlayışıma göre orijinal kaynaktan daha güzel bir şey yaratmaktan hoşlanıyorum. Kendi bakışımı göstermek istiyorum. Duygularımı hatta mesajlarımı aktarmak istiyorum. Glitch yapma nedenimin %80'i o an vermek istediğim mesajı iletmek ya da kavramsal bir şekilde o an için çalışan bir şeye tepki göstermek."

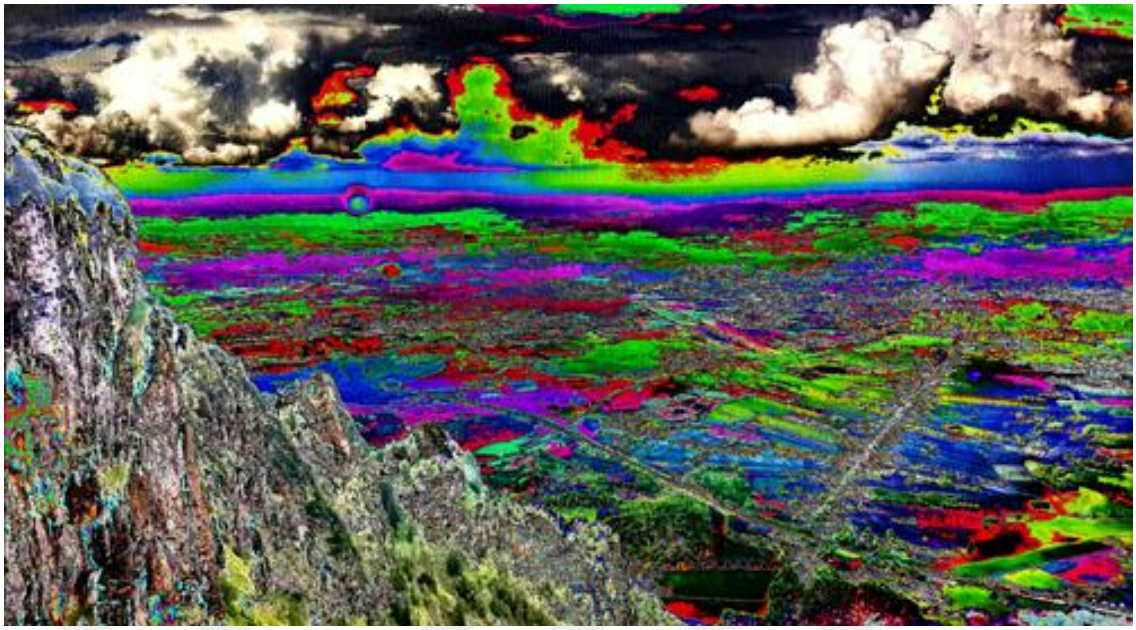
Katılımcılardan Jake de glitch ile bakış açısının değiştiğini belirtmiştir. Ayrıca katılımcının glitch ile günlük algısının değiştiği bu nedenle günlük görsel iletişim sürecinde glitchle ilgili çağrışımlar yaşadığı ve zihinsel olarak glitchleme süreci yaşadığı görülmektedir (Bkz. Görsel 23). Katılımcının çalışmasına ilişkin görüşleri aşağıdaki gibidir:



Görsel 23. *Jake'in Glitch Çalışması, ABD (30 yaş)*

"Benim için yaratıcı bir çıkış. Bir imge gördüğümde kafamda farklı glitch türlerini nereye koyacağımın görüntüsü oluşuyor. PS/gimp'I fotoğraf manipülasyonlarına glitch katmak için kullanıyorum. Glitchi ön plana çıkartmak için ya da biraz daha doğal görünmesini sağlamak için oldukça güçlü bir araç."

Katılımcılardan Jakub da Hector'a benzer bir görüş sunmuştur; ancak aradaki fark ise resim yapma becerisi olsa bile süreç olarak tercih etmemesi ve glitchi daha uygulanabilir bulmuş olmasıdır. Bu da glitchleme sürecinin görsel iletişim açısından kendisine getirdiği avantajlarla ilişkilendirilebilir. Katılımcının, yeni estetik açısından pek çok öğe barındıran bir çıktıya ulaşmak amacıyla glitchlediği söylenebilir (Bkz. Görsel 24). Tüm süreç boyunca katılımcı, hem diğer tasarımcılardan öğrendiği teknik ve yöntemler, hem de yeni bir görsel iletişim dili kurgusu nedeniyle glitchlemektedir. Jakub'un çalışmasına ilişkin görüşleri doğrudan aktarım ile aşağıda verilmiştir:



Görsel 24. *Jakub'un Glitch Çalışması, İrlanda (21 yaş)*

"Glitchledim çünkü elle bir imge yaratmak ya da çizmek için saatler harcamadan hızlıca harika imge sonuçları görmek gerçekten ilgimi çekti. Daha sonra harika glitch sanatçıları topluluğundan pek çok farklı teknikler öğrendim, glitch sanatı ile ilgili farklı tekniklere ve uygulamalara daha da ilgi duydum. Kaynak imgeyi glitchlerken amacım içinde pek çok şey olan bir şey yaratmak, çoklu sayıda katmanla izleyiciye saatlerce bakabilecekleri ve yapbozda hala yeni parçalar bulabilecekleri bir şey vermek"

Katılımcılardan Kassim yeniden yorumlamala olarak gördüğü glitchleme sürecinde yeni medya nesnesine ikinci bir anlam da kattıklarını ileri sürmüştür. Yani katılımcı glitchleme sürecinde yıkarak yeniden yaratmakta, var olan bir görseli bozarak yeni bir anlam yüklemektedir (Bkz. Görsel 25). Katılımcının çalışmasına ilişkin görüşleri doğrudan aktarım ile aşağıda verilmiştir:



Görsel 25. *Kassim'in Glitch Çalışması, Fransa (23 yaş)*

"Bu sadece geri dönüşüm değil, ayrıca yeni bir şey yapıyoruz ve ona ikinci bir anlam veriyoruz. Glitchlerken kafamı boşaltıyorum ama bunun mesajla bir ilgisi yok."

Katılımcılardan Mario genel estetik ve görsel iletişim diline karşı bir duruş sergilemiş ve bunun için glitchlemiştir (Bkz. Görsel 26). Yanlış olarak algılanan ve genel geçer kuralları yıktığı düşünülen görsellerin de estetik olabileceğini glitch ile ifade etmiştir. Katılımcının çalışmasına ilişkin görüşleri doğrudan aktarım ile aşağıda verilmiştir:



Görsel 26. *Mario'nun Glitch Çalışması, Brezilya (46 yaş)*

"Karışık teknikler kullandım, önce webp çöküşü ve sonra pixelsorting. En çok sevdiğim yöntemler bunlar; ve doğal bir tercihti. Yanlış olan güzeldir aktarmak istediğim ana mesaj bu. Modifiye edilmiş bir deneyim için yaptım."

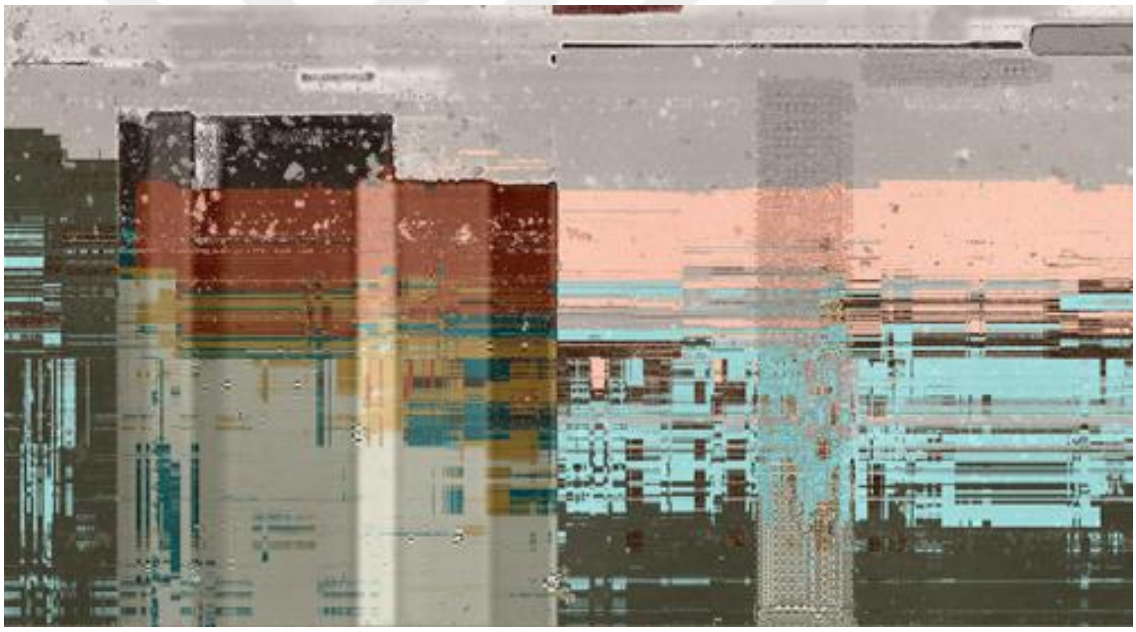
Katılımcılardan Tegwan, glitch ile hacker zihin yapısına sahip olduğunu ve teknolojik kusurlarla karşılaştığında artık olumsuz duygulara kapılmadığını bunun tadını çıkardığını belirtmiştir (Bkz. Görsel 27). Tegwan'ın çalışmasına ilişkin görüşleri doğrudan aktarım ile aşağıda verilmiştir:



Görsel 27. *Tegwan'ın Glitch Çalışması, Belçika (39 yaş)*

"Orijinal imgeyi iyileştirmek, eğer birkaç şey denedikten sonra imge kaynağa bir şey eklemiyorsa, yayınlamıyorum. Tek bir açıdan, teknoloji hata yaptığında beni kızdırmak yerine ilgimi uyandırıyor. Aslında her zaman şu 'hacker zihin yapısına' sahip oldum. Bu nedenle, bir dijital kod çözücü görseli çökerttiğinde ve engeller çıkarttığında, of çekmektense 'ah işte bu güzel bir şey' diyen ben oluyorum."

Katılımcılardan Tomi diğer katılımcılardan farklı bir yorum getirmiştir. Glitchleme sürecinde diğerlerinin ya da kısaca sistemin gizlemeye çalıştığını açığa çıkarma isteği olduğunu belirtmiş ve bu süreçte matematiğin olmasından mutlu olduğunu belirtmiştir. Diğer bir deyişle, yeni medya nesnesinin dilinin 1 ve 0' lardan oluşmasının yeni görsel iletişim dilinde yeni bir estetik kurgusu için kullanılabileceğini ifade etmiştir (Bkz. Görsel 28). Katılımcının çalışmasına ve glitchleme sürecine ilişkin görüşleri aşağıda doğrudan aktarım ile verilmiştir:



Görsel 28. *Tomi'nin Glitch Çalışması, Polonya (40 yaş)*

"Bozulmuş şablonları arıyorum. Bu basitliğin karmaşıklığı yarattığı yer olan fraktalları seviyor olmamdan ileri geliyor. Ya da daha genel olarak beklenmeyenlerin dünyasıyla dolu matematiğe olan cazibemle ilgili. Ya da farklı yanıtlar: Diğerlerinin saklamak istediğini açığa çıkarmak istiyorum. Yeni şeyleri programlayabileceğim bir ortam istiyorum. Eğlendirici bir hobi olarak görüyorum. Kaynağı geliştirmek için glitchliyorum. Glitchi gürültü/gariplik/bozulmuş olma hali olarak görüyorum ya da bu bozulmuş alana geçmek olarak görüyorum. Işlerimin pek çoğu bir tema ve teknik üzerinde çalışıyor. Ama bazen nadiren bir anlam yüklüyorum."

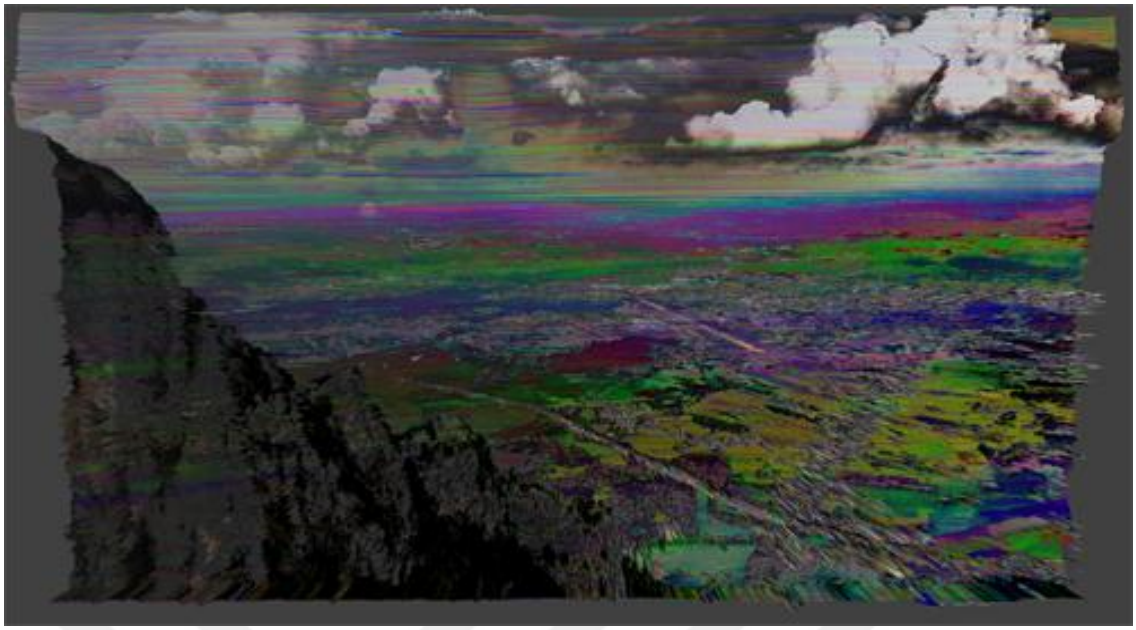
Katılımcılardan Utku, glitchin kaosa ve kusurluluğa olan duygularını pekiştirdiğini ve bu duyguları da glitch ile yansıttığını söylemiştir (Bkz. Görsel 29). Her şey zaten yıkılmakta, bozulmakta ve parçalanmaktadır. Buna doğa ve gerçeklik de dahildir. Katılımcının gerçeklikle ilgili eleştiri amaçlı glitchi kullandığı, bu şekilde de bir karşı duruş sergilediği söylenebilir. Katılımcının çalışmasına ilişkin görüşleri doğrudan aktarım ile aşağıda verilmiştir:



Görsel 29. *Utku'nun Glitch Çalışması, Türkiye (36 yaş)*

"Glitchi çoğu kez kaosa ve kusurluluğa olan aşkımla bağdaştırıyorum ve bana uygarlaşma olarak düşündüğümüz ilüzyona katılım sağlama arzusu veriyor. Çıktının çoğunluğu birkaç olası mesaja dönüşüyor; bedenin parçalanması, yıkım, doğa, etrafımızdaki gerçeklik. İşimin dağınık ve belirsiz olmasını arzu ediyorum, anlamın tekbiçimliliğinden tiksiniyorum. Yine de içimdeki kargaşayı ifade etmek istiyorum. Belki de mesajım bu."

Katılımcılardan Vasil'in de deneme yanılma yolunu seçtiği ve yıkmaktan, bozmaktan, manipüle etmekten haz aldığı görülmüştür. Katılımcı glitchleme sürecinde mesaja değil, daha çok çıktıya odaklandığını ve bu sürece kişisel duygu ve düşüncelerini de dahil ettiğini belirtmiştir (Bkz. Görsel 30). Vasil'in çalışmasına ilişkin görüşleri doğrudan aktarım ile aşağıda verilmiştir:



Görsel 30. *Vasil'in Glitch Çalışması, Hırvatistan (31 yaş)*

"Glitchi isteyerek bir şeyi dağıtmak istediğimde ne olacağını keşfetmek için kullanıyorum. Hiç de bozulmamış bir şeyden bozulmuş ve bana göre güzel bir şey yaratmak için. Bazen, çocukça bir 'bak bu imgeyi mahvettim'den başka bir mesajım olmuyor. Diğer zamanlarda, sıklıkla, yöntemin kendisi şahsi bir mesaja sahip oluyor (mesela bir imgedeki ya da belirli kod dizelerindeki kesin kodlama sistemi içindeki dizileri editlemek gibi) böylece imge, izleyiciyle olduğundan daha çok benimle konuşuyor, ama bir taraftan da duygu durumumu oluşan görsel parçaya dahil etmeye çalışıyorum."

Genel olarak bakıldığında katılımcı tasarımcıların glitchleme süreci ile ilgili düşüncelerinin ve duygularının çeşitlilik gösterdiği gözlemlenmiştir. Katılımcılara tek bir görsel gönderilmesine karşın glitchleme yöntemleri benzerlik gösterse de çok farklı sonuçların ortaya çıktığı görülmüştür. Katılımcıların yıkımdan, kaostan, bozulmuş olandan ve kusurluluktan haz aldığı söylenebilir. Ayrıca katılımcıların en çok vurgu yaptığı noktaların yeni estetik, yeni görsel iletişim dili, yeni paradigmalar içeren görsel iletişim dili olduğu söylenebilir.

Glitchleme sürecinde katılımcılarının tamamının kişisel duygu ve düşüncelerinden yola çıktığı görülmüştür. Katılımcıların glitch ile propagandayı, ruhsal kargaşalarını ya da estetik algılarını dışa vurdukları gözlemlenmiştir. Glitchleme sürecinde deneme yanılma ile nihai sonuca ulaşana ve amaçlarına ulaşana kadar devam eden katılımcılar, bazen görseldeki belirli bir kısmı öne çıkarmak/geri itmek ya da görselin tamamını yeniden yorumlayarak farklı bir sonuca ulaşmak istemiştir. Olumsuz anlamlara sahip

olan bazı kavramların katılımcılar için olumlu bir anlam kazandığı ve gündelik yaşama da yansıyarak katılımcıların yeni bir bakış açısı edinmesine yansıdığı söylenebilir.

4. 11. Katılımcıların Glitch Çalışmalarının Alan Uzmanlarının Görüşlerine Dayalı Olarak Değerlendirilmesine İlişkin Bulgular

Glitch uygulamasının ardından katılımcılarının ortaya çıkan işlerin değerlendirilmesi için alan uzmanlarının görüşü alınmıştır.



Şekil 13. *Alan Uzmanlarının Gerçekleştirilen Glitchlemelere İlişkin Görüşleri Çerçevesindeki Temalar*

Yeni medya tasarımı, dijital sanat, görsel tasarım ve grafik tasarım alanlarında uzman olan alan uzmanlarının araştırmanın katılımcısı olan tasarımcıların gerçekleştirdikleri glitchleme çalışmasına ilişkin görüşleri Tablo 14'de verilmiştir. Alan uzmanları tasarımcıların glitch çalışmalarını değerlendirirken, katılımcıların glitch ve görsel iletişim bilgisine, bu iki kavram arasındaki etkileşimine ve yeni estetik anlayışı görsel iletişim diline dayalı olarak sorgulama eğilimlerine odaklanmışlardır. Alan uzmanlarının katılımcı tasarımcıların glitch çalışması hakkındaki görüşleri aşağıdaki temalar çerçevesinde toplanmıştır:

Tablo 14. *Alan Uzmanlarının Görüşlerine Dayalı Olarak Katılımcı Tasarımcıların Glitcheleme Çalışmalarının Değerlendirilmesi*

Temalar	**n**
Mesajsızlık	2
Yeni Estetik	3
Rastlantısallık	*2*
Karşı Duruş	*3*
Yeni Paradigma Oluşturan Görsel İletişim Dili	*2*
Yeni Bir Görsel İletişim Dili	*3*
Bozma/Bozulma	*3*
Beklenmedik Etki Yaratan Görsel İletişim Dili	*1*
Yıkım	*3*
Yozlaşmış İmge Arayışı	*1*
Geleneksel ve Alışılmışlık Ötesi Görsel İletişim Dili	*3*
Anonimlik	*1*
Kolektif Dil	*3*
Dışavurumcu Görsel İletişim Dili	*2*
Mükemmellik Karşıtı görsel iletişim dili	*3*
Eleştirel Görsel İletişim dili	*1*
Hata ve Kaza Odaklı Görsel İletişim dili	*1*
Karşıtlık içeren görsel iletişim dili	*2*
Planlanmamışlık	*1*

Alan uzmanlarının görüşleri uzman isimleri kodlanarak doğrudan aktarımlarla verilmiştir.

"Mesajsızlık" teması için U1: *"Katılımcıların görsel iletişim dili oluşturma sürecinde mesaj kaygısı yaşamadan bir görsellik oluşturduğu, mesaj kaygısı taşımadan sadece yaratım üzerine odaklandığını gözlemleyebiliriz"* demiştir. U3: " *Kesinlikle sadece yaratım üzerine odaklanmışlar"* diyerek görüşünü belirtmiştir.

"*Yeni Estetik"* teması için U2: *"Yeni estetik bence bu. Hiçbir şeylik koyuyor ortaya. Çünkü bir anlam koyması da aynı şeye; yani geleneksele dahil olması demek olurdu."* demiştir. U1 de düşüncelerini aşağıdaki gibi ifade etmiştir:

"Eğer şu an buradaki işlere genel estetik anlayışla baksaydım, kompozisyonun genel bütünlüğü açısından ordaki kırmızı lekelerin yoğunluğunun beni rahatsız ettiğini, sol alt köşeye de kırmızı konularak dengelenebileceğini söyleyebilirdim. Ama şu anda burada bu estetik nitelikleri geleneksel estetik açısından sorgulamayacağım. Çünkü burdaki glitchlerde yıkım, hata, kaza, manipülasyon, kusurluluk, control dışılık, öngörülemezlik gibi bir çok şey var."

"Karşı duruş" temasına ilişkin görüşlerini U2 şu şekilde ifade etmiştir:

"Katılımcı tasarımcı dijital olan her şey bozulmaya mahkum olduğunu söylemiş. Bir söylem de dijital olan her şeyin sonsuza kadar aynı şekilde saklanabileceğini iddia eder. Bu yüzden zaten tüm müzeler de dijital arşive dönüyor. Aslında bu bakış açısı bile bir karşı duruşu ifade ediyor. Çalışmalarda toplumsal olaylara karşı duruş pasif direniş şeklinde bir mesaj kaygısı da dikkati çekiyor."

"Rastlantısallık" temasına ilişkin olarak U1: *"Rastlantısal bir bozma o anda hoşuna gidiyorsa ve düşüncelerini yansıtttığını düşünüyorsa kendine göre mesaj kaygısı gütmeden onu çalışmasına yansıtabiliyor yani yine kurgulanan bir rastlantısallık var"* demiştir.

"Yeni paradigma oluşturan görsel iletişim dili" temasına ilişkin düşüncelerini U2 aşağıdaki gibi vermiştir: *"....çalışmaları incelediğimizde glitchin alışılagelmişlik karşıtlığı olarak görülmesi ve birçok kişinin bu yeni anlatım diline hücum etmesi aslında yeni bir paradigma oluşumunun ya da var olan paradigmaya karşıtlığın da bir göstergesidir. Şu an o değişimin tam da içindeyiz…"*

"Yeni bir görsel iletişim dili" temasına ilişkin düşüncelerini U1: *"Katılımcılar çalışmaları ile beklenmedik yeni bir görsel iletişim dili oluşturuyor."* olarak açıklamıştır.

"Bozma/Bozulma" temasına ilişkin düşüncelerini U1: *"Çalışmaların tümüne baktığımızda hepsinde bir bozma var. Görsel iletişim bağlamında bozmaya ve yıkmaya çok vurgu yapıldığı görülüyor. Katılımcıların oluşturduğu görsel iletişim dili bozma ve yıkma odaklı diyebiliyoruz"* şeklinde açıklamıştır. U3: *" Ben de bu şekilde düşünüyorum"* demiştir.

"Beklenmedik etki yaratan görsel iletişim dili" temasına ilişkin düşüncelerini U1: "*Beklenmedik görsel iletişim dili oluşturuyor, belirsizlik üzerine ya da şok etkisi üzerine kurulmuş bir görsel iletişim dili kurguluyor diyebiliriz."* olarak ifade etmiştir.

"Yıkım" temasına ilişkin düşüncelerini U2 şöyle anlatmıştır:

"Gönderilen kaynak imgede bir gezi var sonuçta, güzel bir şey var. Geziye güzel anı bırakmak, biriktirmek, eğlenmek, yeni şeyler görmek için gideriz. Ama genel glitchlere baktığımda bunun yıkıldığını görüyorum. O güzellikten, gezinin güzelliğinden artık bahsedemiyorum. Bu gördüğümüz çalışma için mesela yangın yeri gibi diyebilirim; ya da görselin altındaki karşıtlıklara karşı yukarda bir buharlaşma var diyebilirim. Eğer bu bir anıysa burda silinip gitmiş, uçurulmuş…Bu açıdan aslında yıkım diyebilirim."

"Yozlaşmış imge arayışı" temasına ilişkin düşüncelerini U1: *"Kaynak imgenin yozlaşmasını istemek de oluşan görsel iletişim diline dair önemli bir gösterge. Yani burada yozlaşmış imge arayışı var"* şeklinde açıklamıştır.

"Geleneksel ve alışılmışlık ötesi görsel iletişim dil" temasına dair düşüncelerini U1 şöyle ifade etmiştir: *"Bu çalışmalara bakıldığında kesinlikle görsel bağlamda genel ölçütler çerçevesinde algılanabilecek bir şey olmadığını görüyoruz. Sadece görsel ileti olmayan bir görsel ortaya koyma amacı var. Yani burda tamamen bozmuş görsel iletinin geleneksel alışılagelmiş yapısını tamamen bozulması var."*

"Anonimlik" temasına ilişkin düşüncelerini U2 aşağıdaki gibi açıklamıştır:

"Çalışmaların hiçbirinde imza yok. Geleneksel sanatta işlerin hepsinde imza ararız. Hatta imza olunca bu eserlerin değeri yükselir. Bu bağlamda bir pazarı değeri olsa dahi, henüz glitch çalışmalarının bir müzeye girdiğini düşünmüyorum. İleride girebilir; çünkü Dada da sanata karşıydı ama bugün bu eserlerin hepsi müzelerin baş köşelerinde yer alıyor. Müzeleri yıkmak isteyen bir düşünce açısından bu oldukça şaşırtıcı."

"Kolektif dil" temasına ilişkin düşüncelerini U2: *"Çalışmalara baktığımızda kolektif olmanın önemli olduğunu görüyoruz. Bence en çok öne çıkan kavramlar kolektif çalışma ve anonimlik"* şeklinde ifade etmiştir. U3: "*Kesinlikle katılıyorum*" diyerek fikrini belirtmiştir.

"Dışavurucu görsel iletişim dil" temasına ilişkin U1 şunları söylemiştir:

"Görsel iletişim sürecinde kişilerin kendi iç dünyalarını dışa yansıtmaları da önemli. Görsel iletişim tasarımında da hedef kitleyeye verdiklerimizle onların iç dünyalarını ne kadar yorumlayıp onları yansıtabildiğimiz de önem taşıyor. Ama çoğu zaman hedef kitleye bu bağlamda ulaşamayabiliyoruz. Daha yüzeysel noktada kalabiliyoruz; ama glitch söz konusu olduğunda kişinin kendisini tanıyarak, kişisel duygu ve düşüncelerini dışa vurmasına ilişkin bir özgürlük ile oluşturduğu bir görsel iletişim dilini görebiliyoruz."

"*Mükemmellik karşıtı görsel iletişim"* temasına ilişkin U2 düşüncelerini aşağıdaki şekilde açıklamıştır:

"Görsellerin bütününe baktığımızda ilk gönderilen fotoğrafın ışıl ışıl, güneşli bir gün olduğunu görüyoruz. Yani araştırmacının gönderdiği görselde her şey yerli yerinde. Fakat glitchlerin geneline baktığımızda rahatsız eden, patlayan renkler olduğunu görüyoruz. Üstelik bu renkler belli bir ahnek içinde patlamıyor. Çalışmalarda pastel renk göremiyoruz; hepsi gerçekten çok göz alıcı renkler. Bunda kullanılan glitch aracının da etkisi olabilir. Fakat katılımcıların her şeyin mükemmel olmasından rahatsız olduğu ve bunu bozmak istediğini görebiliyoruz."

"*Eleştirel görsel iletişim dili"* temasına dair düşüncelerini U1: *"...kaynak glitchin aslında bize bir gösterge olarak toplumsal olayları sunmadığını düşünüyorum. Ama onu glitchleme sürecinde katılımcılar toplumsal olaylar yorumlamış ve bu yeniden yorumlarla yeni bir ürün ortaya çıkarmışlar. Bu açıdan toplumsal olayları eleştirel açıdan ele alan görsel iletişim dili görüyoruz"* diyerek ifade etmiştir.

"Hata ve kaza odaklı görsel iletişim dili" temasına dair düşüncelerini U2 aşağıdaki gibi ifade etmiştir: *"Glitch sanatı ile ilgili temelde iki ayrım var. Püristlerin gerçekten hata yoluyla, kazara oluşan glitchleri gerçek glitch saydığını düşünürsek; glitchleyen katılımcının bakış açısı da sanırım hatayı daha çok sevdiğini ancak diğer türlüsüne de açık olduğunu gösteriyor."*

"*Karşıtlık içeren bir görsel iletişim dili"* temasına ilişkin düşüncelerini U2: *"Glitchleyen tasarımcılar neye karşı olduklarının çok farkında. Pek çok şeye karşı geliştirilmiş bir dil olduğunu görüyoruz. Kısaca 'Var olan sanata ben karşı duruyorum ve bakarak seni de ortak ediyorum' diyor"* şeklinde açıklamıştır.

"Planlanmamışlık" temasına ilişkin görüşlerini U2 aşağıdaki şekilde ifade etmiştir: *"Planlanmamışlık ve kasıtsızlık var ama teknolojiyi kasıtlı yanlış kullanma da var...glitch hatadan doğuyor aslında ve kendi formunda da onu çok güzel yansıtıyor; bununla övünüyor. Planlanmamışlığın içinde bir planlama da var."*

Uzman değerlendirmesi açısından glitchleme sürecinde katılımcıların özgür bir tutumla sadece yaratım sürecine odaklanarak glitchlediği ileri sürülmüştür. Yeni estetik de bu sürecin bir sonucu olarak çıkmıştır. Genel estetik açısından değerlendirildiğinde görsel iletişim tasarımı açısından tasarım öğelerinin tartışılabileceğini, ancak glitch söz konusu olduğunda yıkım, hata, kaza, manipülasyon, kusurluluk, kontrol dışılık, öngörülemezlik gibi kavramlarla bu genel estetik sınırlarının dışına çıkıldığı belirtilmiştir. Uzmanlar tarafından belirtilen bu kavramların katılımcılar tarafından da vurgulandığı ve glitchleme sürecini tanımlamak için en çok kullanılan kavramlar olduğu görülebilir. Karşı duruşun, rastlantısallığın ve yeni paradigma oluşturan görsel iletişim dili kullanılmasının önemli olduğu uzmanlarca ifade edilmiştir. Yeni medya sanatının ve yeni medya sanatı olarak glitchin yeni bir paradigma yaratıp yaratmamasının sorgulanıyor oluşunun bile değişime işaret olduğu belirtilmiştir. Yeni paradigma oluşturan bu dil, görsel iletişim açısından yeni bir dil de ortaya koymuştur. Bu dilin yapılarının belirsizlik üzerine kurulduğu ve görsel iletişim sürecinde izleyiciye şok

etkisi yaşatabileceği söylenmiştir. Bozma ya da bozulma kavramlarının katılımcılar tarafından en çok vurgulanan kavramlar olması söz konusuydu. Uzmanların da bu kavramların görsel iletişim dilini bozma ve yıkma olarak değerlendirdiği görülmektedir. Katılımcıların glitch tasarımlarının yeni bir görsel iletişim dil kurguladığı belirtilmişti; bu görsel iletişim dilinin beklenmedik etki yaratması söz konusudur. Yıkım teması ise uzmanlar tarafından araştırmacının gönderdiği kaynak imgeden yola çıkarak açıklanmıştır. Araştırmacı katılımcı tasarımcılara güzel bir anısını gönderirken; tasarımcılar glitch ile bu güzel anıyı, dijital fotoğraf karesini ya kısmen ya da tamamen yıkmışlar; yeniden üreterek yeni bir dil ile yeni bir anlam kurgulamışlardır. Katılımcıların bu yeni anlam kurgusunun temelinde ise yozlaşmış imge arayışının yattığı belirtilmiştir. Geleneksel ve alışılmışın dışında bir görsel iletişim dili arayan tasarımcılar bu bağlamda görsel imgeyi bozmuşlardır. Katılımcıların glitch tasarımlarının hiçbirinde bilinen anlamda imza olmaması uzmanların dikkatini çekmiştir. Bu açıdan bile gelenekselin dışına çıkıldığı söylenebilir. Bu nedenle anonim kalmak önemli olmuştur. Hatta U2 tarafından katılımcıların Facebook kimliklerinin de sahte olduğu iddia edilmiştir. Çünkü katılımcıların anonim kalma istekleri kimliksel olarak da kendini göstermektedir. Bu noktadan kolektif bir dil kurgulanmasının daha kolay olduğu söylenebilir. İmzanın ve hiyerarşinin eksikliğiyle çatışma yaşamaksızın katılımcılar kolektif üretim sürecine dahil olabilmektedir. U2 için özellikle kolektif çalışma ve anonimlik en önemli açıdır. Bu kavramlar yeni medya ile görsel iletişim tasarımcılarının tanımını oluşturan iki anahtar kelimedir. Dışavurucu görsel iletişim dili açısından uzmanlar, geleneksel tasarım sürecindeki dışavurumun belirli kurallar çerçevesinde tasarım yapılması nedeniyle hedef kitleye ulaşmada bazı sorunlar yaşanabildiğini söylemiştir. Ancak glitch ile tasarımcıların daha özgür kalabildiği görülmüştür. Elbette bu tasarım sürecinde de tasarımcılar mükemmellik karşıtı bir tavır içerisindedir. Araştırmacının gönderdiği güzel bir anının, tasarımcılar tarafından yıkılıp bozularak mükemmel görünümün dışına çıkılmıştır. Katılımcı tasarımcıların mükemmeli bozarken eleştirel bir görsel iletişim dili kullanması söz konusudur. Uzmanlar, glitchlere bakıldığında toplumsal olayların da yorumlandığını ve bu olayların eleştirildiğinin görülebileceğini belirtmiştir. U2 glitch sanatında temel iki kategoriden söz etmiş ve hata ve kaza odaklı görsel iletişim diline vurgu yapmıştır. Katılımcılar tasarım sürecinde karşı duruş sergileyen bir dil ile eleştirel bir yorumlamaya giderken bunu neden yaptıklarının bilincindedir. Uzmanlarca özellikle varolan sanata karşı

durdukları ileri sürülmüştür. Teknolojinin bilerek ve isteyerek yanlış kullanımı, hataya teşvik edilmesi ile glitch üretildiği ancak bu üretim sürecinde de planlanmayan sonuçlara da ulaşabileceği iddia edilmiştir. Genel olarak bakıldığında uzman değerlendirmesinin katılımcıların glitch tasarımları ve tasarım süreciyle ilgili yorumları ile benzeştiği görülmektedir. Özellikle katılımcılar tarafından vurgulanan kavramların uzmanlarca da öne çıkarıldığı; diğer yandan katılımcılar tarafından vurgulanmadığı halde uzmanlarca önemli olduğu belirtilen kavramlar da ortaya çıkmıştır.

5. Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Çalışmanın bu bölümünde, bulgulara bağlı olarak yapılan yorumlarla birlikte, araştırmanın sonuçlarına yer verilmiştir. Ardından yeni medya sanatı olarak glitchin ve görsel iletişimin sonraki akademik çalışmalarda ele alınabilmesi adına bazı önerilerde bulunulmuştur.

5.1. Sonuç ve Tartışma

Çalışmanın bu bölümünde, bulgulara bağlı olarak yorumlar yapılmış ve araştırmanın sonuçlarına da yer verilerek yeni medya sanatı olarak glitchin görsel iletişime yansımasına dair sonraki akademik çalışmalar için önerilerde bulunulmuştur.

5.1.1. Sonuç

Araştırma amaçlarına ulaşmak için incelenen veriler araştırmacı tarafından yürütülen uygulama ve açık uçlu yarı yapılandırılmış sorular aracılığıyla uygulamaya katılan tasarımcılardan ve onların yorumlarından elde edilmiştir. Veriler tematik analiz yoluyla çözümlenip yorumlanmıştır. Araştırma kapsamındaki bulgulardan yola çıkılarak ulaşılan sonuçlar aşağıda verilmiştir.

Yeni medya sanatı olarak glitch ve görsel iletişim yansımaları çalışmasında hem alanyazında hem de uygulama sonucunda benzerlikler görülmüştür. Katılımcılarla yapılan yazılı görüşmelerden hem görsel iletişim konusunu hem de glitchin görsel iletişime yansımaları konusunu inceleme eğilimleri göze çarpmıştır. Yapılan yazılı görüşmeler sonucunda glitch ile görsel iletişim arasındaki bağın ortaya konduğu

söylenebilir. Katılımcıların konu alanına ilişkin ilk deneyimlerini edindiği ve bu açıdan katılımcılara da katkı sağlandığı sonucuna varılabilir.

Katılımcıların 'Glitchin anlamı'na ilişkin ifade ettikleri kavramlar arasında en öne çıkanı *'yıkım'* olmuştur. Katılımcıların glitchin anlamına ilişkin belirttikleri kavramlar arasında *'bozulma', 'manipülasyon', 'hata'* ifadeleri de dikkati çekmektedir. Katılımcıların görüşleri alanyazın ile de örtüşmektedir. Sangild'e göre (2004) glitch hataları, çöküşleri, Cascone (2000) ve Menkman (2010)'a göre de yeni medya sanatı olması itibariyle yeni medya özelliklerinin tamamını ve manipülasyonu içermektedir. Hata kavramı ile ilişkilendirilen glitch, Cannon (2013) için dijital medyanın güzel ve yetim çocuklarıdır. Blumenkranz (2012) glitchin sanatsal üretim sürecinde rastlantısal da olabileceğini iddia etmektedir. Glitch türlerini sınıflandıran Moradi (2014) planlanmamışlık, rastlantısallık kavramlarının glitchleme sürecinde söz konusu olabileceğini belirtmiştir. Hill (2011) herhangi bir teknolojik aletin kusursuz çalışması durumunda görünmez olduğunu aksi halde teknolojik aletin iç ve dış yapısıyla görünür olacağını ileri sürmüştür. Bu durumda katılımcıların yapılı medyanın bozulması, kırılması yorumları ile alanyazının örtüştüğü görülmektedir.

Bu kavramların ortak özelliği anlamsal olarak ifade ettikleri negatifliğin ya da olumsuzluğun glitchleme sürecinin temel felsefesini oluşturmasıdır. Negatiflik ile yola çıkıp pozitifliği bu negatif kavramlar üzerinde arayan glitchleme süreci aslında yeni bir estetik arayış içerisine de girmektedir. Bu arayış kimi zaman alanyazında yeni dadacılık olarak da tanımlanmaktadır.

Katılımcılar glitchin anlamından ve glitch sürecinden söz ederken kaza kavramına da değinmişlerdir. *'Kaza'* kavramı negatif anlamından çok Virilio'nun (2005) bakış açısıyla pozitif bir yansıtma içermektedir. Yani kaza anlamsal olarak karşılığından öte yeni bir anlatı biçimi olarak glitchleme sürecinde karşımıza çıkmaktadır. Lister (2009) yeni medya özelliklerini sıralarken, veri transformasyonlarından, dönüştürülebilirlikten ve manipülasyondan söz etmiş; bu kavramların yeni medya sanatı olarak glitch ile ilişkisi, katılımcılarca ifade edilen bir diğer glitch sürecidir. Transformasyon ile kastedilen yeni medya nesnesinin dönüşümsel bağlamda oluşturduğu görsel anlatı biçimidir. Çünkü glitchleme sürecinin bir durma noktası ya da tek bir tasarımcısı yoktur. Glitchleme sürecinde bir tasarımcı tarafından oluşturulan görsel ileti başka bir tasarımcı tarafından yeni bir glitchleme sürecinin

başlangıcını oluşturabilir. Yani dönüşüm hem tasarımcılar arasındaki etkileşime hem de glitchleme sürecinin sonsuzluğuna dayalı olarak sürdürülebilmektedir.

Katılımcıların ifade ettiği 'Glitch yöntemleri' incelendiğinde ise her tasarımcının farklı yöntemler işe koşabildiği ya da aynı yöntemi kullansa dahi izledikleri yol anlamında birbirinden ayrıldıkları gözlemlenmiştir. Manovich'in (2001a) belirttiği yeni medya özelliklerinden sayısal temsil ve değişkenliğin katılımcıların yorumuyla örtüştüğü gözlemlenmiştir. Glitchlemenin sayısal temsili, yeni medya nesnelerinin manipüle edilmesine ilişkin bir özelliktir. Sayısal temsil, tasarımcının kolaylıkla dönüştürebildiği bir bileşen olduğu için her tasarımcının glitchleme yolu da kolayca değişip dönüşebilmektedir. Katılımcıların yoğunlukla ifade ettikleri yöntem *'buluşçu yöntem'*dir. Cowen (2002) de buluşçu yöntemi destekleyen yaratıcı yıkımdan bahseder. Yaratıcı yıkım, yeni arayışlara girmek anlamını taşır. Bu arayışlar ise deneysel ya da buluşçu sorgulamaları beraberinde getirir. Buradaki arayışlar, hem glitchin anlamı ile ilişkilendirilen yıkım kavramı hem de çeşitli yöntemlerle yeniden üretilen yeni medya nesnesinin yaratıcı bir süreçten geçiyor olmasını ifade eder.

'Glitchleme Araçları' temasında katılımcıların en çok Processing aracılığıyla glitchlediği görülmüştür. Reas ve Fry (2007) güncel sanatçıların en sık kullandığı programlar arasında Processing olduğunu belirtmiştir. Bunun yanında kod editörleri, Photoshop, GIMP, Webp, Audacity, C4D, Pixel-Vectorgraphic, Imagemagick gibi çeşitli araçlar kullanmışlardır. Katılımcıların bu araçları tercih nedenleri glitchleme amaçlarına, araç ve teknik bilgilerine ya da en hızlı sonuç alabileceklerine inandıkları şeklinde değişmektedir. Heijer (2013) glitch çalışmalarında en çok tercih edilen yöntemin JPEG dosyalarının manipüle edilmesi olduğunu belirtmiştir. Katılımcı tasarımcılar da araştırmacı tarafından gönderilen JPEG dosyanı kendi tercih ettikleri araçlarla glitchlemişlerdir.

'Görsel iletişim ve glitch ilişkisi' teması açısından yeni bir görsel iletişim dili olarak glitchin tercih edildiği görülmüştür. Katılımcı tasarımcılar glitchleme sürecinde yeni bir dil ile yeni keşifler yapmak istemişlerdir. Burnett (2012) ifadesiyle tasarımcılar araştırmacı tarafından gönderilen görseli kendi kontrolleri altına almış ve yeniden yorumlamışlardır. Bu süreçte de katılımcı tasarımcılar imge dilini parçalayarak yeni bir paradigma oluşturmak, zıtlıkları vurgulamak istemişlerdir. Tüm bu süreçte ayrıca yeni medyayı sorgulayarak dağınıklık ve belirsizliği göstermek de istemişlerdir. Ayrıca tekbiçimliliğe karşı durmak, bireysel kargaşayı dışa vurmak, popüler medyaya karşıt bir

duruş sergilemek şeklinde görsel iletişim ile glitch ilişkisi kurulduğu görülmektedir. Hoffman ve Novak'ın (1996) belirttiği gibi katılımcı rolündeki tasarımcıların özellikle glitchleme sürecinde toplumsal olaylar karşısındaki tepkilerini yaratıcı bir şekilde ortaya koyabilmesi önemlidir. Araştırmada en öne çıkan noktalardan biri görsel iletişim ve glitch ilişkisinin sorgulanmasıdır. Bu bağlamda glitchin yeni medya sanatı olması görsel iletişim dili açısından alan uzmanları tarafından da sorgulanmıştır. Glitchleme sürecinin yeni medya sanatı olarak ortaya koyduğu yeni estetik, yeni görsellik, yeni paradigma oluşturan görsel iletişim dili katılımcıların özellikle vurguladıkları noktalar olmuştur. Katılımcıların ortaya koydukları çalışmalardaki yeni estetik anlayış ve yeni görsel iletişim dili de alan uzmanlarının üzerinde durduğu konular olmuştur. Yani glitchleme süreci yeni medya sanatı olarak yeni bir görsel iletişim dili oluşturmakta ancak bu görsel iletişim sürecinin yeni estetik anlayış çerçevesinde yorumlanması ve ele alınması ise kaçınılmaz hale gelmektedir. Pulleyblank (2008)'da benzer şekilde görsel iletişim sürecindeki yenilikçi arayışı ve yeni anlatım dilini manipülasyona dayalı olarak sorgulamaktadır. Kahraman (2005) glitchleme yolu ile bir sistemin sürekli yıkılıp yeniden yapılandığını dolayısı ile glitchin bir sistemi olduğunu ancak bu sistemin her seferinde yeni bir görsel iletişim dili ile yapılandığını vurgulamaktadır.

'Glitchin görsel algıya etkisi' temasında katılımcıların en çok vurguladığı nokta algı değişimi olmuştur. Bunun yanında dikkat çeken noktalar, yeni bir bakış açısının oluşması, hataya dayalı algısal bir dönüşüm, popüler medyaya karşı bir algı gelişmesi, genel olarak karşıtlık içeren algısal bir dönüşüm görülmektedir. Kozlu'nun (2012) belirttiği gibi sanatçıların ve tasarımcıların özellikle görsel iletişim sürecinde bilinçli olarak yanlış ve yıkıcı olana odaklanması söz konusudur. Katılımcı tasarımcılar da glitchleme sürecinde hataya, yıkıma, bozulmaya odaklandıkları için dış dünyaya olan algıları değişmiştir. Williams'a göre (2003) bir akış süreci sürekliliği sebebiyle de doğal görünmekteyken kırılma yaşandığında izleyici akış ile aktarılan mesajın parçalandığını görecektir. Katılımcı tasarımcılar da glitch ile hem sistemdeki kırılma ile altyapıyı açığa çıkarmak, hem de genel olarak her şeye karşı duruşlarını yansıtmak istemişlerdir. Bu karşı duruş, var olan görsel iletişim diline, genel estetik algısına ve kurgulanan tüm gerçekliğedir. Menkman (2011, s. 36) da glitchlerin bazen rastlantısal ve kazara üretilmiş olarak algılandığını belirtmiştir. Sanatçının ve tasarımcının bu süreçte yaptığı ise bu glitchi yakalamak ve izleyiciye sunmaktır. Diğer yandan bazen tasarımcı da bu süreci tetikleyebilir. Bu glitchleme sürecindeki amaç ise akışı bozmak ve bu akışkan

sistemin altındaki yapıyı açığa çıkarmaktır. Katılımcı tasarımcıların da glitchleme sürecindeki amaçları arasında bu hack zihin yapısının olduğu görülebilir.

'Glitch estetiği' temasıyla en çok vurgulanan nokta değişen estetik olmuştur. Katılımcı tasarımcılar geleneksel olana karşı durarak yeni bir estetiği yeni bir görsel iletişim dili ile tasarlamışlardır. Artık sanat eserlerinin ve tasarımların hedefi piyasada yer almak ve en yüksek karı getirmek (Yavuz, 2011) olduğu düşünülürse katılımcı tasarımcıların bu geleneksel sanatın durumuna karşı durdukları söylenebilir. Tasarımcıların çalışmaları olan son glitch işleri katılımcılar tarafından avangart olarak da değerlendirilmiştir. Glitch estetiği ile genel kuralların, formların yıkılması, bozulması, yeniden yaratılması gibi kavramlar katılımcılar tarafından ileri sürülen kavramlardır. Glitchleme sürecinde yansıtılan bu Blumenkranz'ın (2012) vurguladığı gibi katılımcı tasarımcılar tüm kurgulu ve yapılı sistem içerisinde kendilerine yeni bir alan yaratmış ve bu sayede sistemi kırıp genişletmişlerdir. Bu aslında bir mücadele olarak da yorumlanabilir. Menkman da (2011) glitchin bu işlevi olduğunu söylemiştir. Katılımcıların özellikle makine ve insan iletişimine yaptığı vurgu göz önüne alınırsa Miyazaki'nin (2015) yeni estetik tanımı öne çıkmaktadır. Manovich (2003) yeni medyanın avangardı kodladığını iddia etmiştir; bu iddia da katılımcıların glitch yorumları ile örtüşmektedir. Şangüder'in (2014) belirttiği gibi yeni medyanın kökleri Avangard Sanat'a kadar izlenebilir. Glitchin yeni estetiği ve yeni medya sanatı olması sebebiyle avangardı kodlamakta, hatta yıkıp yeniden yarattığı söylenebilir. Aktulum (2008) de avangardın parçalılığına vurgu yapmıştır. Katılımcıların da glitchleme sürecine ve çalışmalarına ilişkin yorumlarına bakıldığında parçalı bir görsel iletişim diline vurgu yaptıkları görülmektedir.

Katılımcılar 'Glitchin görsel mesaj içeriği' temasında en çok post-modern kültürel imgelemeye odaklanmışlardır. Glitchleme sürecinde mesajdan ziyade tasarıma önem vermişlerdir. Glitchleme sürecinde tasarımcılar karşı duruşlarını yansıtmak istemişler; öngörülemez olanı, kusurluluğu, dijital bozulmayı, yanlış olanı, yapıbozumu, garipliği, kişisel düşünce ve deneyimlerini, yaşadığımız çağa olan eleştirilerini, çok kültürlülüğü, yıkımı görsel iletişim içeriği olarak konu edinmişlerdir. Glitchin görsel mesaj içeriği açısından değerlendirildiğinde katılımcıların glitchleme sürecinin yeni bir görsel iletişim dili oluşturduğu konusunda hemfikir oldukları görülmüştür. Bu yorumlardan biri olan kusurluluk aşkı ve yanlış olanın güzelliğine dayalı görsellik Virilio'nun (2005) kazanın pozitif etkisini keşfetme ve bundan haz alma duygusuna

olan vurgusuyla örtüşmektedir. Görsel mesajların yapıbozumuna benzer bir yöntemle aktarıldığını belirten katılımcıları Yarar'ın (2013) yapıbozumunda sadece yıkımın olmadığı parçalara ayırma özelliklerinin de görülmesi ile uyum içerisindedir.

Katılımcılar yorumları ile 'Glitch söylemi' temasına üç farklı yorum getirmişlerdir. Postmodern söylem en çok vurgulanan noktayken, manipülasyona ve formatın kötüye kullanımına dayalı söylem de katılımcıların görüşlerini oluşturan diğer açılar olmuştur. Katılımcı tasarımcıların glitchleme sürecinde özellikle manipülasyon aracılığıyla görselleri yeniden yorumladıkları görülmüştür. Funda Şenora Tunalı'nın ifadesiyle (2012) araştırmacı tarafından gönderilen görsel orijinal bağlamından koparılmış ve manipülasyona uğratılarak değiştirilmiştir. Manovich'in (2001a) her yeni medya nesnesinin manipülasyona açık olduğunu belirtmiştir. Yeni medya sanatı olarak glitchin de görsel iletişim tasarımı sürecinde manipülasyonla işbirliği halinde olduğu açıktır. Glitchin yeni medya sanatı olması ve katılımcı tasarımcıların da glitchleme sürecinde görsel iletişim dili olarak yaptıkları tercihler doğrultusunda araştırmacının gönderdiği orijinal görseli kolayca manipüle etmeleri söz konusu olmuştur. Jackson (2011) glitch türlerini sınıflandırmıştır ve glitch sürecinde görsellerin manipülasyonu ile üretimden söz etmiştir.

Katılımcılar açısından 'Glitchin amacı' ana temasına ilişkin çeşitli alt temalar oluşmuştur. Katılımcılar ayrıca glitch sürecinde diğer tasarımcılarla işbirliği içerisinde olmaları sebebiyle yeni yöntem ve teknikleri keşfetmişler, teknolojiye ilişkin bilgi alışverişinde bulunmuşlardır. Hoffman ve Novak (1996) katılımcıların tasarım sürecinde birbirleriyle etkileşim kurmaları, gruplaşmaları ve grup içerisinde tecrübeli tasarımcılar ile tecrübesiz olanlar arasında bilgi akışının olmasının önemli olduğunu ifade etmişlerdir. Görsel iletişim açısından en çok değinilen noktalardan yeniden yorumlama ve hata-yıkım yaratma bu temada da açığa çıkmaktadır. Katılımcılar açısından glitchleme sürecinin rastlantısallığı barındırması, orijinali bozmaya imkan sağlaması, deneysel sorgulama yöntemleri ile kişisel duygu ve düşüncelerini tasarıma yansıtmasına yardımcı olması nedeniyle glitchi tercih etmektedirler. Bu tercih bir karşı duruşu, tepki koymayı da içermektedir. Sotiraki'nin (2014) belirttiği gibi glitch soyut ve sübjektif bir biçime sahiptir. Yeni medya sanatı olarak glitch görsel iletişim tasarımı sürecinde teknolojiyi ve sanatı merkeze koymaktadır. Bu nedenle tasarımcılar glitchlerken kişisel düşünce ve deneyimlerden yola çıkmışlardır. Katılımcılar propaganda oluşturmak için de orijinal olanı ve var olan anlamı bozmaktadır. Artun

(2009) sanatı köleleştiren değil; kişisel üretimler yolu ile özgürleştiren bir eğilimin daha yaratıcı olduğunu vurgular. Bu açıdan tasarımcılar glitch ile kendi köleliklerinden, bir nevi zincirlerinden kurtulmuşlar ve üretim süreci içerisinde kendi kuralları ve estetik algılarıyla tasarım yapmışlardır. Glitchleme sürecinde katılımcıların bazen amacı yeni bir dil oluşturmak olmuştur.

Araştırma yeni medya sanatı olarak glitchin görsel iletişime yansımaları üzerine odaklanmıştır. Bu sebeple hem katılımcıların yorumları hem de alan uzmanlarının değerlendirmelerinden yola çıkarak veri elde edilmiştir. Bu değerlendirmenin ardından alanyazınla bulgular arasında benzerlikler olduğu görülmüştür. Bulgulardan hareketle, katılımcıların glitch çalışmaları ile alanyazında belirtilen glitch estetiği uyumlu olduğu ve glitch türleri içerisinde sayılabileceği görülmüştür. Katılımcılarla yapılan yazılı görüşmelerden edinilen verilerden yola çıkarak yeni medya sanatı olarak glitchin var olan estetik algıları ve iletişim formlarını değiştirdiği, özellikle görsel iletişim üzerine etkisi olduğu iddia edilebilir. Glitch görsel iletişim üzerinde bazen rahatsız edici, bazen de pozitif anlamda şaşırtıcı etkiler yaratmaktadır. Glitch ile bugün televizyonda, dizilerde, video kliplerde, çeşitli hareketli görüntülerde ve hemen her tür formatta karşılaşılabilir. Ortaya çıktığı dönemde altkültür olarak nitelendirilen glitch, gün geçtikçe ana akım medyada özellikle görsel iletişim adına daha çok kullanılır olmuştur.

Diğer yandan glitchin tek başına bir görsel iletişim dili ve dönüşüm öğesi olarak ele alınması belirli sınırlılıklar barındıracaktır. Bu açıdan bu çalışmanın oraya koyduğu gibi glitchin görsel iletişim üzerinde bir etkisinin olduğu iddia edilebileceği gibi, tek başına bir dil olarak ele alınmasının bazı yanlış anlamaları da beraberinde getireceği söylenmelidir. Glitchin görsel iletişim diline yeni açılımlar kazandırdığı ve farklı bir etki yarattığı gözlemlenebilir; fakat bir dilin gücü, yapı taşları, kendi içerisindeki kuralları ve işlevleri açısından ele alındığında glitchin tek başına yeni bir görsel iletişim dili olarak ele almak yetersiz bir bakış açısı sağlayabilir. Bu nedenle glitchin görsel iletişim sürecini etkilediği, dönüştürdüğü, yeni bir biçim ve açılım sunduğu fakat tek başına bir dil olarak ele alınamayacağı belirtilmelidir. Levy'nin (1994) dediği gibi 'Bir bilgisayarda sanat ve güzellik yaratılabilir'. Sadece bu yapıtın kime ve neye göre sanat ve güzel olduğu önemlidir.

5.1.2. Öneriler

Araştırmadaki tüm veriler ve bulgular göz önünde bulundurularak ortaya çıkan sonuçlar doğrultusunda hem uygulamaya hem de araştırmaya yönelik aşağıdaki önerilerde bulunulmuştur. Bu öneriler ışığında yeni çalışmalar ve araştırmalar yapılabilir.

5.1.3. Uygulamaya yönelik öneriler

Araştırma, farklı gruplar üzerinde, farklı deneklerle, farklı araştırmacılar tarafından tekrarlanabilir. Bu durum da konu ile ilgili farklı sonuçlar ortaya çıkartabilir. Glitch ve görsel iletişime yansımaları ile ilgili daha önceden yapılmış bir çalışma olmadığından araştırma konusuyla ilgili farklı sonuçlara ulaşılması adına farklı yöntemler tercih edilebilir. Yapılan araştırmada, glitch ve görsel iletişim bağını ortaya koyacak belirli sınırlandırmalara gidilmiştir; bu yüzden farklı araştırmalarda farklı sınırlandırmalara ve tercihlere gidilebilir. Bu yüzden farklı tercihler daha farklı sonuçlar sağlayacaktır. Belli bir zaman dilimi içerisinde gerçekleştirilen uygulama, daha uzun ya da daha kısa bir süre aralığında farklı bir çalışma için gerçekleştirilebilir. Araştırma farklı sosyal medya platformları üzerinden tekrarlanabilir. Böylece bu araştırmanın sonuçları da farklı olacaktır.

5.1.4. Araştırmaya yönelik öneriler

Yapılan araştırmada, sosyal medya platformlarından birinin tercih edilmesinin dolayısıyla bilgisayar ile aracılanmış bir yöntem ile çalışılmasının olumsuz etkileri olabilir. Glitch ve görsel iletişim yansımaları ile ilgili daha önce bir çalışma yapılmamış olması nedeniyle farklı araştırma konularında, farklı yöntemlerle araştırma tekrarlanabilir. Yapılan araştırma, alanında özgün olması sebebiyle diğer araştırmalara rehberlik edebilir. Glitch ve görsel iletişim yansımaları ile ilgili farklı yöntemlerle farklı sonuçlara odaklanılarak farklı çalışmalar gerçekleştirilebilir. Glitch ve görsel iletişim arasındaki ilişkiyi ortaya koymak için farklı tasarımcı/sanatçı gruplarıyla bir çalışma yürütülebilir.

KAYNAKÇA

Adorno, T. W. (2013). *Kültür endüstrisi kültür yönetimi*. İstanbul: İletişim.

Aktulum, K. (2008). Parçalılık/Süreksizlik/Kopukluk. *Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi*, ART-E, 01, ss. 1-14.

Alışır, A. (2011, Eylül-Ekim). Yabancılaştıran sanal mekanlar. *Psikeart , 17*, ss. 126-129.

Alioğlu, N. (2011). *Yeni Medya Sanatı ve Estetiği.* İstanbul: Papatya Yayıncılık.

Altunışık, R., Coşkun, R., Bayraktaroğlu, S., ve Yıldırım, E. (2010). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri spss uygulamalı (6. Baskı).* Sakarya: Sakarya Yayıncılık.

Anday, M. C. (1982). *Paris yazıları*. İstanbul: Adam Yayıncılık.

Arat, N. (1996). *Etik ve estetik değerler*. İstanbul: Telos Yayıncılık.

Artun, A. (2003). *Kuramda avangardlar ve Bürger'in avangard kuramı.* İstanbul: İletişim.

Artun, A. (2009). Sanat ve 1968 baharı/Bir kronoloji. *Sanat Dünyamız*. Yapı Kredi Yayınları, s:110, ss: 32-47.

Artun, A. (2014). *Sunuş/Sanat emeği. Sanat emeği, kültür işçileri ve prekarite*. İstanbul: İletişim Yayınları.

Atik, A. (2008). *Marx'da makine metaforu*. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Kamu Yönetimi ve Siyaset Bilimi. acikarsiv.ankara.edu.tr/browse/5998/alperen_atik_tez.pdf (Erişim Tarihi: 03.05.2016)

Atmaca, E. A. (2011). Modern sanat ve bilgisayar destekli sanat çalışmaları (Dijital Art). *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 10 (37), ss. 293-302.

Austin, M. (2015). *Ed Grant fucked glitch art*. Glitchet: http://www.glitchet.com/blog/ed-grant-fucked-glitch-art/ (Erişim Tarihi: 02.21.2016)

Balay, R. (2004). Küreselleşme, bilgi toplumu ve eğitim. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, cilt: 37, sayı: 2, 61-82.

Baldwin, J. ve Roberts, L. (2006). *Visual communication from theory to practice*. UK: AVA Publishing.

Ballard, S. (2011). Information, noise, et al. M. Nunes (Eds.), *Error: Glitch, Noise and Jam in New Media Cultures* içinde (ss. 59-79). New York: The Continuum International Publishing Group.

Barbier, F. ve Lavenir, C. B. (2001). *Medya tarihi*. İstanbul: Okyanus Yayınları

Barker, T. (2011). Aesthetics of the Error: Media Art, the Machine, the Unforeseen, and the Errant. M. Nunes, *Error: Glitch, Noise and Jam in New Media Cultures* içinde (ss. 42-58). New York: The Continuum International Publishing Group.

Barry, A. M. (1997). *Visual intelligence: perception, image, and manipulation in visual communication.* Albany: State University Of New York Press.

Barthes, R. (1993). *Göstergebilimsel serüven.* (Çev: M. Rıfat ve S. Rıfat). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Bayık, Y. (2012). *Hız kavramı ve teknolojik gelişmeler bağlamında günümüz sanatı*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi.

Beck, U. (2011). *Risk toplumu: başka bir modernliğe doğru.* İstanbul: İthaki.

Bedir Erişti, S. D. (2014). Uluslararası Erasmus programı çerçevesinde Türkiye'ye gelen sanat ve tasarım öğrencilerinin Türk kültürü algıları. *Anadolu Journal of Educational Sciences International.* 4(2). http://www.ajesi.anadolu.edu.tr/articles/AJESI_4_2/AJESI_4_2_Article_5.pdf adresinden (Erişim Tarihi:10.07.2016)

Bedir Erişti, S. D., ve Tekin Akbulut, A. S. (2014). Anadolu Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Yüksekokulu Moda Tasarımı Bölümü öğrencileri örneğinde sanatsal tasarım ürünlerine dayalı kültür algısı. *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi - Journal of Qualitative Research in Education*, 2(1), 9-37 www.enadonline.com, doi: 10.14689/issn.2148-2624.1.2s1m (Erişim Tarihi: 03.05.2016).

Benjamin, W. (1995). *Pasajlar.* (Çev.: A. Cemal). İkinci Basım. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Bilişim ve İnternet Araştırması Komisyonu (BIAK) Raporu. Türkiye Büyük Millet Meclisi. (2012). *Beşinci kısım: İnternet Medyası Yeni Medya.* http://biakraporu.org/docs/rapor.kisim5.bolum01.pdf (Erişim Tarihi: 19.11.2016)

Binark, M. (2007). *Yeni medya çalışmaları*. Dipnot Yayınları: Ankara

Birsen, H. (2004). *İşgören niteliği ve üretim süreci açısından haber sitelerinin basın etiği kurallarını uygulayabilme yeterliliği: Türkiye'de internet üzerinden yayınlanan haber sitelerinin editörleriyle bir anket çalışması*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Basın Yayın Anabilim Dalı, Doktora Tezi.

Blumenkranz, A. (2012). *Instrumentalising the accident: critical methodologies in glitch art*. London: MA Interactive Media Centre for Cultural Studies. Goldsmiths, University of

London.

Bozkurt, N. (1995). *Sanat ve estetik kuramları*. İstanbul: Ara Yayıncılık.

Brand, S. (1987). *The Media Lab: inventing the future at MIT.* New York: Viking.

Brody, F. (2001). The medium is the memory. *The Digital Dialectic: New Essays on New Media* içinde. England: The MIT Press.

Burnett, R. (2012). *İmgeler nasıl düşünür?* İstanbul: Metis.

Burrough, X. (2011). Add-Art and your neighbors' biz: A tactical manipulation of noise. M. Nunes (Eds.), *Error: Glitch, noise and jam in new media cultures* içinde (ss. 80-96). New York: The Continuum International Publishing Group.

Bürger, P. (2003). *Avangard kuramı*. (Çev. E. Özbek). İstanbul: İletişim Yayınları.

Cannon, K. L. (2013). *Oblique optics: seeing the queerness of ec-static images.* Georgia State University, College of Arts and Sciences.

Cascone, K. (2000). The aesthetics of failure: 'Post-Digital' tendencies in contemporary computer music. *Computer Music Journal, 24* (4), 12-18.

Castells, M. (2000). *Ağ toplumunun yükselişi-Enformasyon çağı: Ekonomi, toplum ve kültür.* İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Chen, G. (2012). *The impact of new media on intercultural communication in global context*. Communication Studies Faculty Publications. China Media Research, 8 (2).

Chun, W. H. (2006). Did somebody say new media. W. H. Chun, ve T. K. Wendy Hui Kyong Chun (Ed.), *New media, old media: A history and theory reader* içinde (ss. 1-10). New York: Routledge.

Cloninger, C. (2010). GltchLnguistx: The machine in the ghost / Static trapped in mouths. http://lab404.com/glitch/ (Erişim Tarihi: 19.11.2016)

Condon, B. (2008). *Holy fire. Art of the digital age.* Sergi Kataloğu. FPEditions.

Cowen, T. (2002). Creative destruction. *National Post*, November 2. https://www.gmu.edu/centers/publicchoice/faculty%20pages/Tyler/TylerNATIONALPOST.pdf (Erişim Tarihi: 31.12.2016)

Çağlayan, S., Korkmaz, M. ve Öktem, G. (2014). Sanatta görsel algının literatür açısından değerlendirilmesi. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 3(1), Makale No: 16, ss. 160-173.

Çakır, C. (2004). Anlamın bağlam açısından incelenmesi: Kökanlambilim ve artanlambilim. *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 24(3), ss. 245-255.

Çelik, A. (1998). Bilgi toplumu üzerine bazı notlar (Vol. 1). *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat*

Fakültesi Dergisi, cilt: 15, ss. 53-59

Çelik, M. (2004). *Bilgi ve hikmet: Enformasyon Toplumu'nun belleği.* İstanbul: Kaknüs Yayınları.

David, A. P. ve Foray, D. (2001). An introduction to the economy of the Knowledge Society. *UNESCO International Social Science Journal*, s: 171.

Debord, G. (2006). *Gösteri toplumu.* (Çev. A. Emekçi ve O. Taşkent). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

De Duve, T. P. ve John, D. R. (2005). *Pictorial nominalism: On Marcel Duchamp's passage from painting to the readymade.* Minneapolis: University of Minnesota Pres.

Delice, Y. D. (2007). *Estetik bir yargı olarak güzel.* http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/34/922/11502.pdf (Erişim Tarihi: 16.03.2016)

Deliyannis, I. ve Karydis, I. (2011). Producing and broadcasting non-linear art-based content through open source interactive internet-TV. *ACM EurolTV.* Portugal: Lisbon.

Diğdem Demirel, Ö. Ş. (2010). *Boğaziçi'nde 'Çağdaş Sanat' röportaj dizisi.* http://istanbulmuseum.org/ip/stelarc-tr.html (Erişim Tarihi: 16.04.2016)

Dijk, V. (1999). *The Network Society: Social aspects of new media.* London: Sage Publications.

Doğan, H. M. (1998). *Estetik*. İzmir: Dokuz Eylül Yayınları.

Doğan Başaran, Y. (2015). *Dijital hümaniterizm ve Sosyal Medya: Sosyal Medya'nın gelişen humanitarizm hareketleri üzerindeki etkisi*. Yeni Medya Çalışmaları II. Ulusal Kongre içinde (s. 472-482).

Downey, J. (2002). *Glitch art.* http://jonasdowney.com/workspace/uploads/writing/glitch-art-jonasdowney.pdf (Erişim Tarihi: 22.02.2016)

Dura, C. (2002). *Bilgi Toplumu Bilgi Ekonomisi ve Türkiye.* İstanbul: Literatür Yayıncılık.

Dur, U. İ. B. (2015). Türk görsel iletişim tasarımı ve kültürel değerlerle bağları. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi,* 8(37), s. 443-453. http://www.sosyalarastirmalar.com/cilt8/sayi37_pdf/3sanattarihi_arkeoloji/dur_uyan_inancbanu.pdf (Erişim Tarihi: 17.12.2016)

Eco, U. (1999). *Ortaçağ estetiğinde sanat ve güzellik.* (Çev. K. Atakay). 2.Basım. İstanbul: Can Yayınları.

Eco, U. (2001). *Açık yapıt.* İstanbul: Can Yayınları.

Erdoğan, İ. (2010). *Serbest köleliğin egemen modeli: Shannon ve Weaver'in ve Lasswell'in eleştirisi.* http://www.irfanerdogan.com/makaleler4/shannon.pdf (Erişim Tarihi: 17.03.2016)

Erlevent, E. (2013). *Yeni medya sanatı.* Gazi Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Yeni Medya Programı, Ankara http://inet-tr.org.tr/inetconf18/bildiri/39.pdf (Erişim Tarihi: 22.11.2016)

Ertan, E. (n.d.). *Dijital sonrası tarihçeler: Türkiye'de yeni medya sanatı*. https://www.academia.edu/10621534/Dijital_Sonrası_Tarihçeler_Türkiyede_Yeni_Medya_Sanatı (Erişim Tarihi: 31.01.2016)

Ertan, E. (2016). *postdigital.amberplatform.org.* http://amberadmin.webfactional.com/post/wp-content/uploads/2016/03/Dijital_Sonrasi_Tarihceler_Kitap-web.pdf (Erişim Tarihi: 16.03.2016)

Erzen, J. N. (2011). *Çoğul estetik.* İstanbul: Metis Yayınları.

Famuzaffar. (2014, 11). *DIG 101*. http://samplereality.com/davidson/dig101/2014/11/30/the-hacker-elite-a-k-a-glitch-art/ (Erişim Tarihi: 12.03.2016)

Fiske, J. (2003). *İletişim çalışmalarına giriş*. Ankara: Bilim ve Sanat 2. Basım

Flam, (1978). *Matisse on art.* New York: E. P. Dutton.

Frank T. Piller, K. M. (2004). Does mass customization pay? An economic approach to evaluate customer integration. *Production Planning & Control, 15* (4), 435-444.

Frascara, J. (2004). *Communication design: Principles-methods-practice*. New York: Allworth Press

Geere, D. (2010). *Glitch art created by 'databending'* http://www.wired.co.uk/news/archive/2010-08/17/glitch-art-databending (Erişim Tarihi: 02.04.2015).

Geray, H. (2003). *İletişim ve teknoloji: Uluslararası birikim ve medya düzeninde yeni medya politikaları*. Ankara: Ütopya Yayınevi.

Giddens, A. (2010). *Modernliğin sonuçları.* İstanbul: Ayrıntı.

Green, L. (2010). *The Internet: An introduction to new media.* New York: Berg.

Gürol, M. (1995). Bilgi toplumunun eğitim sistemi ve bu sisteme eğiticilerin yetiştirilmesi. *1.Sistem Mühendisliği ve Savunma Uygulamaları Sempozyumu* (12-13 Ekim 1995). Bildiriler Kitabı II, Ankara: Kara Harp Okulu, ss. 229-237.

Hainge, G. (2007). Of Glitch and men: The place of the human in the successful integration of failure and noise in the digital realm. *International Communication Association*. Communication Theory 17, s. 26-42.

Headrick, D. R. (2002). *Enformasyon çağı. Akıl ve devrim çağında bilgi teknolojileri.* İstanbul: Kitapyayınevi.

Hill, B. M. (2011). Revealing errors. M. Nunes (Eds.), *Error: Glitch, Noise and Jam in New Media Cultures* içinde (ss. 27-41). New York: The Continuum International Publishing Group.

Hoffman, L. D. ve Novak, P. T. (1996). *A new marketing paradigm for electronic commerce*. Submitter for Special Issue on Electronic Commerce for The Information Society.

İspir, B., Birsen, H., Binark, F. M., Özata, F. Z., Bayraktutan, G., Öztürk, M. C., Yılmaz, R. A., Ayman, M. (2013). *Dijital iletişim ve yeni medya*. Anadolu Üniversitesi, Açıköğretim Fakültesi Yayını, No: 1911.

Jackson, R. (2011). *The glitch aesthetic*. George State University. Master of Arts in the College of Arts and Sciences.

Jacucci, G., Wagner, M., Wagner I., Giaccardi, E., Annunziato, M., Breyer, N.,Hansen, J.,Jo, K.,Ossevoort, S., Perini, A.,Roussel, N., Schuricht, S. (2010). ParticipArt: Exploring participation in interactive art installations. *IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality.* Korea: Seul

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: NYU Press.

Kahraman, B. H. (2005). *Sanatsal gerçeklikler, olgular ve öteleri…,* İstanbul: Agora Kitaplığı.

Kant, I. (2011). *Yargı yetisinin eleştirisi*. (Çev. A. Yardımlı). İstanbul: İdea Yayınevi.

Karaman, M. K. ve Karataş, A. (2009). *Öğretmen adaylarının medya okuryazarlık düzeyleri*. Elementary Education Online, 8(3), 798-808. http://dergipark.ulakbim.gov.tr/ilkonline/article/download/5000038133/5000036990 (Erişim Tarihi: 15.11.2016)

Karataş, Z. (2015). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. *Manevi Temelli Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi*. Cilt 1, Sayı 1.

Kenan Kaplan, E. E. (2012). Dijital çağ ve bireyin ideolojik aygıtları. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication - TOJDAC , 2* (4).

Kenney, K. (2009). *Visual communication research designs*. New York ve Londra: Routledge Taylor and Francis Group

Keser, N. (2005). *Sanat sözlüğü.* Ankara: Ütopya Yayınevi.

Kılıçbay, B. B. (2005). *Türkiye'de gerçeklik televizyonu ve yeni televizyon kültürü*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Ankara: Ankara Üniversitesi.

Kirby, A. (2006). The death of postmodernism and beyond. *Philosophy now: a magazine of ideas* https://philosophynow.org/issues/58/The_Death_of_Postmodernism_And_Beyond (Erişim Tarihi: 21.01.2016)

Kozlu, D. (2012). Kötü resmin sanattaki yeri. *E-Journal of New World Sciences Academy*. NWSA-Fine Arts, 7(2), ss. 55-71.

Kozlu, D. ve Benuğur, Ş. (2014). Çağdaş sanatta görsel ve kavramsal bir imge olarak yazının kullanımı. *Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi, ART-E*, 14, s. 233-263.

Künüçen, H. (2014). Görsel iletişim öğelerinin yeni bir medya dili olarak yeniden tasarımı. *Online Journal of Art and Design , 2* (3), 27-36.

Lacan, J. (1994). *Fallus'un anlamı*. İstanbul: Afa Yayıncılık.

Levy, S. (1994). *Hackers: heroes of the computer revolution.* New York: Delta Publishing.

Lister Martin, D. J. (2009). *New media: a critical introduction second edition*. London and New York: Routledge:Taylor & Francis Group.

Lopes, D. M. (2010). *A philosophy of computer art.* London and New York: Routledge: Taylor & Francis Group.

Lovejoy, M. (2004). *Digital currents: art in the electronic age*. New York: Routledge.

Lovink, G. (2007). *Zero comments: blogging and critical internet culture*. Routledge.

Lyotard, J. F. (2000). *Postmodern durum.* (Çev: A. Çiğdem). Ankara: Vadi Yayınları.

Manovich, L. (2001a). *The language of new media.* London: The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

Manovich, L. (2001b). *Post-media aesthetics*. http://manovich.net/content/04-projects/032-post-media-aesthetics/29_article_2001.pdf (Erişim Tarihi: 22.12.2016)

Manovich, L. (2003). New media from Borges to HTML. N. Wardrip, F. Montfort, N. Montfort (Eds), *The New Media Reader* içinde (13-25). London: The MIT Press.

Manovich, L. (2006). What is new media? J. T. Robert Hassan, *New Media Theory Reader* içinde (ss. 5-10). Buckingham: Open University Press.

Mansel, R. (2009). *The information society. Critical concepts in sociology.* Routledge: UK.

Mark Tribe, R. J. (2009). *New media art.* Köln: Taschen.

Marshall H. Segall, D. T. (1968). *The influence of culture on visual perception.* http://web.mit.edu/allanmc/www/socialperception14.pdf (Erişim Tarihi: 17.03.2016)

Mason, S. (2012). Glitched lit: possibilities for databending literature. *Narrative and Hypertext 2012* içinde (ss. 41-44). Milwaukee.

Mattelart, A. (2004). *Bilgi toplumunun tarihi*. (Çev. H. Y. Altınel). İstanbul: İletişim Yayınları.

McLuhan, M. (1964). *Understanding media: extensions of man.* London: Routledge.

McLuhan, M. (2011). *The Gutenberg galaxy: The making of typographic man.* University of Toronto Press.

Menkman, R. (2010). *Glitch studies manifesto* http://mastersofmedia.hum.uva.nl/2010/02/03/glitch-studies-manifesto/ (Erişim Tarihi: 13.11.2015)

Menkman, R. (2011). *Glitch momentum.* Amsterdam: Network Notebooks 04.

Messaris, P. (1994). *Visual literacy: image, mind & reality*. Boulder, Colorado: Westview Press.

Mitchell, W. J. (1992). *The reconfigured eye: visual truth in the post-photographic era.* The MIT Press: Cambridge.

Miyazaki, S. (2015). Going beyond the visible: new aesthetic as an aesthetic of blindness? *Postdigital aesthetics: art, computation and design* (Ed. David M. Berry ve Michael Dieter). UK: Palgrave Macmillan

Moradi, I. (2004). *Glitch aesthetics.* School of Design Technology , Department of Architecture. The University of Huddersfield.

Mul, J. d. (2008). *Siberuzayda macera dolu bir yolculuk.* Hollanda: Klement Yayınevi.

Mutlu, B. (n.d.). *yenimedya.wordpress.com/calismalar.* https://yenimedya.wordpress.com/calismalar/ (Erişim Tarihi: 29.12.2015)

Nalçaoğlu, H. (2007). İnternet ve görselin imhası: internet içeriğini analiz etmek için kuramsal model arayışları. *Yeni medya çalışmaları* içinde (ss. 45-68). Ankara: Dipnot Yayınları.

Nicholas J. Wade, M. T. (2001). *Visual perception: an introduction.* London: Psychology Press Ltd.

Niezgoda, A. (2013). Prosumers in the tourism market: the characteristics and determinants of their behaviour. *Poznan University of Economics Review*. 13(4) http://www.ebr.edu.pl/pub/2013_4_130.pdf (Erişim Tarihi: 15.11.2016)

Noll, A. M. (1967). The digital computer as a creative medium. *IEEE Spectrum , 4* (10), 89-95.

Nunes, M. (2011). *Error: glitch, noise, and jam in new media cultures.* New York: The Continuum International Publishing Group.

Oskay, Ü. (2014). *Yıkanmak istemeyen çocuklar.* İstanbul: İnkılap Kitabevi Yayın Sanayi ve Ticaret AŞ.

Öğüt, S. (2006). *Control on users: a critical approach on interaction, International Symposium of Interactive Media Design.* http://newmedia.yeditepe.edu.tr/pdfs/isimd_06/14.pdf (Erişim Tarihi: 15.11.2016)

Öğüt, S. (2015). *İletişim ortamlarında e-dönüşüm: yeni ortamlar.* http://www.sertacogut.com/blog/wp-content/uploads/2009/03/sertac_ogut_-_iletisim_ortamlarinda_e-donusum_yeni_ortamlar.pdf (Erişim Tarihi: 10.10.2016)

Özer, G. (2013). *Wabi Sabi estetiği ve Japon seramik sanatına etkileri*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Seramik Anasanat Dalı.

Özerkan, Ş. (2012). Medya, dil ve ideoloji. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi*, İstanbul, 1(12), 63-76. http://www.journals.istanbul.edu.tr/iuifd/article/viewFile/1019018461/1019017687 (Erişim Tarihi: 15.11.2016)

Paklacı, B. (2014). *Dünya'da kültür endüstrisinin Adorno sonrası değerlendirilmesi.* https://www.academia.edu/9651848/Dünyada_Kültür_Endüstrisinin_Adorno_Sonrası_Değerlendirilmesi (Erişim Tarihi: 16.03.2016)

Paul, C. (2008). *Digital art.* London: Thames and Hudson.

Pavlik, J. V. (1998). *New media technology: cultural and commercial perspectives.* Boston: Allyn & Bacon.

Postman, N. (2013). *Teknopoli: kültürün teknolojiye teslim oluşu.* Sentez Yayıncılık.

Prior, N. (2008). Putting a glitch in the field: Bourdieu, actor network theory and contemporary music. *Cultural Sociology , 2* ((3)), 301-319.

Pullman, C. (2005). *Some things change/The education of a grafic designer.* (S. Heller, Ed.) New York: Allworth Press.

Pulleyblank, G. E. (2008). Language as digital: a new theory of the origin and nature of human speech. *The 20th North American Conference on Chinese Linguistics* (NACCL-20). Edited by Marjorie K.M. Chan and Hana Kang. Columbus, Ohio: The Ohio State University, ss. 1-20. https://naccl.osu.edu/sites/naccl.osu.edu/files/00_pulleyblank-eg.pdf (Erişim Tarihi: 10.11.2016)

Resuloğlu, F. A. (2014). *Yakınsama kültürü ve transmedya hikaye anlatımı uygulamaları üzerine bir çözümleme: Propp'un işlevler kuramı ve Taht Oyunları (Game Of Thrones)*

dizisi. Kocaeli: Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Anabilim Dalı İletişim Bilimleri Bilim Dalı.

Rogers, M. E. (1983). *Diffusion of innovations.* London: The Free Press.

Sağlamtimur, Z. Ö. (2010). Dijital sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi , 10* (3), 213-238.

Sağlık, E. (2014). Heykelin yeni medya ile ilişkisi: Tony Oursler ve Owen Eric Wood örnekleri. *Sanatı Yönetmek: Uluslararası Sanat Sempozyumu* (ss. 271-279). İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi.

Sangild, T. (2004). Glitch the beauty of malfunction. Christopher Washburne ve Maiken Derno (Eds.), *Bad music: the music we love to hate* içinde ss. 257-74. New York: Routledge.

Schianchi, A. (2010). Error in apparatus as aesthetic value. http://gli.tc/h/blog/wp-content/uploads/2010/10/Error-in-apparatus-as-aesthetic-value.pdf adresinden (Erişim Tarihi: 22.11.2016)

Schutz, W. C. (2015, 12 28). Etkileşimin öğeleri. (Çev.: H. Ersever) California: Joy Press.

Segall, H. M., Campbell, T. D. ve Herskovit, J. M. (1968). *The influence of culture on visual perception*. http://web.mit.edu/allanmc/www/socialperception14.pdf (Erişim Tarihi: 10.08.2016)

Selvi, Ö. (2012). Bilgi toplumu, bilgi yönetimi ve halkla ilişkiler. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*. Mart Sayı: 3, 191-214.

Sezen, D. (2012). Yeni Medya'nın yeni dili: prosedüral okuma. *International Symposium on Language and Communication: Research Trends and Challenges (ISLC).* Mega Press.

Smith, G. (2012). *A glitch architecture possibilities primer.* London: Royal College, MA Architecture of Art.

Somer, S. H. (2013). *Sayısal medya sanatı olarak glitch sanatı ve etkileri.* İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.

Sotiraki, V. (2014). *Glitch art narratives: an investigation of the relation between noise and meaning.* İsveç: Lund University, Department of Arts and Cultural Sciences.

Sümer, B. (2007). *Bilgi toplumuna dönüşüm sürecinin Avrupa ve Türkiye'de istihdam yaratmaya etkisi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi. S.B.E.

Sütcü, Y. Ö. (2015). Adorno'nun felsefesinde özgürlük idesi olarak sanat. *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, sayı: 20, s. 271-288 http://www.flsfdergisi.com/sayi20/273-290.pdf (Erişim Tarihi: 19.11.2016)

Şafak Erkayhan, M. Ç. (2014). Teknoloji ve sanatın etkileşimi: yeni medya sanatı: Türkiye'de güncel durum ve öneriler. *Gazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 14*, 45-62.

Şangüder, M. K. (2014). Yeni medya sanatı ortamında performans ve görüntü ilişkisinin tarihsel gelişim süreci. *Sanatı Yönetmek: Uluslararası Sanat Sempozyumu* (ss. 431-437). İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi.

Taşçıoğlu, M. (2013). *Bir görsel iletişim platformu olarak mekan*. İstanbul: Yem Yayın.

TDK. 'Bilgi' http://www.tdk.gov.tr/ (Erişim Tarihi: 28.11.2016)

Tezel, S. (2011). *Türkiye'de viral reklam.* İstanbul Bilgi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi.

The Glitch & the Gemini. (1965, 11 5). *Time, 86* (19), s. 110.

Thierry de Duve, J. R. (2005). *Pictorial nominalism: on Marcel Duchamp's passage from painting to the readymade.* Minneapolis: University of Minnesota Pres.

Timisi, N. (2003). *Yeni iletişim teknolojileri ve demokrasi*. Ankara: Dost Kitapevi.

Timuçin, A. (2011). *Estetistikte anlam ve yorum*. İstanbul: Bulut Yayınları.

Toffler, A. (2008). *Üçüncü dalga: bir fütürist ekonomi analizi klasiği.* İstanbul: Koridor.

Tolan, B. (2005). *Sosyoloji*. Ankara: Gazi Kitabevi.

Törenli, N. (2005). *Yeni medya, yeni iletişim ortamları*. Ankara: Bilim ve Sanat.

Tribe, M. (2009). *New media art.* (R. Jana, Ed.) London: Taschen.

Tunalı, İ. (2010). *Estetik beğeni.* İstanbul: Remzi Kitabevi.

Tunalı, İ. (2010). *Estetik.* 12.Basım. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Tunalı Şenova, F. (2012). *Interpreting glitch: the manifestation of digital culture: a study on the association between contemporary sound design and digital typography.* Ankara: İhsan Doğramacı Bilkent University, Department of Graphic Design.

Türkkan, B. (2008). *İlköğretim görsel sanatlar dersi bağlamında görsel kültür çalışmaları: bir eylem araştırması.* Yayınlanmış doktora tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.

Uçar, T. F. (2011). *Görsel kültür.* Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.

Uçar, Ö., Uçar, F., Kılıç, L., Orhon, N. ve Taşçıoğlu, M. (2011). *Görsel kültür*. Anadolu Üniversitesi No: 2403, Açıköğretim Fakültesi Yayını No: 1394

Ünal, Y. (2009). Bilgi toplumunun tarihçesi. *Tarih Okulu Sonbahar 2009*, Sayı V, 123-144.

Van Dijk, J. (2006). *The network society: social aspects of new media*. Second Edition. The Netherlands: Sage Publication.

Van Zyl, H. S. (2008). *Crossing the boundaries: Stelarc's artworks and the reclaiming of the obsolete body*. Yayımlanmış Tez. Johannesburg: University of the Witwatersrand.

Verschooren, A. K. (2004). *.art: situating internet art in the traditional institution for contemporary art*. B.S. Communication Sciences. K. U. Leuven.

Virilio, P. (2003). *Enformasyon bombası.* İstanbul: Metis Yayınları.

Virilio, P. ve Lotringer, S. (2005). *The accident of art.* New York: Semiotext(e).

Virilio, P. (2007). *The original accident.* Cambridge: Polity Press.

Wade, J. N. ve Swanston, M. (2001). *Visual perception: an introduction.* London: Routledge.

Wands, B. (2006). *Dijital çağın sanatı*. (Çev.: O. Akınhay). İstanbul: Akbank Kültür Sanat Yayınları.

Weisner, M. (1993, November 07). *The world is not a desktop.* https://rasmusbroennum.files.wordpress.com/2009/02/the-world-is-not-a-desktop-mark-weiser-1993.pdf (Erişim Tarihi: 30 Mart 2016)

White, M. (2001). *Flows and other close encounters with television.* Northwestern University. http://cmsw.mit.edu/mit2/Abstracts/MimiWhite.pdf (Erişim Tarihi: 28.12.2016)

Williams, R. (2003). *Televizyon: teknoloji ve kültürel biçim.* Ankara: Dost Kitabevi.

Yaban, T. N. (2012). Sanat ve görsel iletişimin buluşma noktası: ekslibris. *Batman University International participated Science and Culture Symposium*, 18-20 April 2012 Batman, Turkey. http://www.yasambilimleridergisi.com/makale/pdf/1356291697.pdf (Erişim Tarihi: 17.11.2016)

Yakıt, İ. (1997). Mevlana'da estetik. *Selçuk Üniversitesi 9. Milli Mevlana Kongresi* içinde. http://www.selcuk.edu.tr/dosyalar/files/323/kongreler/9MMK.pdf (Erişim Tarihi: 18.11.2016)

Yamaç, K. (2009). *Bilgi toplumu ve üniversiteler.* Ankara: Eflatun Yayınevi.

Yarar, C. (2013). Klasik dramatik yapıdaki temsil problemi: a.artaud'yu derrida üzerinden okumak. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 35:1, ss. 37-51.

Yavuz, D. E. (2011). *Kültür sosyolojisi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.

Yengin, D. (2012). Yeni medyaya eleştirel bakış. *Yeni medya ve…* içinde. İstanbul: Anahtar Kitaplar Yayınevi.

Yengin, D. (2014). *Yeni medya ve dokunmatik toplum.* İstanbul: Derin Yayınları.

Yetişken, H. (1998). *Estetiğin Abc'si*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2000). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Gözden geçirilmiş 2. Baskı. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Yıldız, E. Ö. (2012). *Etkileşimli (interaktif) reklamın tüketicinin marka kişilik algısı üzerindeki rolü ve bir uygulama örneği: '12 Dev Adam- Rüya' reklamı.* Visualist 2012,

Uluslararası Görsel Kültür Kongresi, İletişimde, Sanatta ve Tasarımda Yeni Yaklaşımlar 'Dijitalleşme'. (Ed: Işıl Zeybek – Deniz Yengin) İstanbul: Cilt: 1 ss. 440-448.

Yılmaz, E. (2011). Yeni medya ve halkla ilişkiler: hedef kitleye ağ üzerinden erişmek. *Dünden bugüne halkla ilişkiler* içinde. Sekizinci Bölüm. (Editörler: Metin Işık ve Mustafa Akdağ) ss. 137-148. Konya: Eğitim Kitabevi.

Yücel, D. (2012). *Yeni medya sanatı ve yeni müze*. İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi.

Zeytinoğlu, E. (2015, 01 09). *Aristoteles'in cesetleri ve çağdaş sanatta ahlak sorunu.* http://www.artfulliving.com.tr/sanat/aristotelesin-cesetleri-ve-cagdas-sanatta-ahlak-sorunu-i-1461 (Erişim Tarihi: 12.04.2016)

EKLER LİSTESİ

EK 1: Yazılı İzin Formu

EK 2: Araştırmacının Katılımcılara Gönderdiği Görsel

EK 3: Katılımcı Tasarımcıların Glitchleri

Ek 1. Yazılı İzin Formu

This document is drafted to get your permission for your valuable contribution including visuals, glitches and comments for my thesis called 'Glitch as New Media Art and Its Reflection on Visual Communication'. During this research process, the privacy of visual contents will be under the researcher's responsibility. Since you are also informed before this document, these visuals might be used for research, conferences, seminars, reports, books and exhibition. In addition to this, reporting the research printed or digitally, presenting, turning it into a hard copy and all other academic studies will only be possible with your permission. With this reason, we require all the rights of visuals you sent or shared with the researcher. Below there is a sign section. Signing it will be your declaration of nothing disturbs you related to visuals, comments and their usage. Not even a visual or a comment will be used without your permission. Therefore, this document includes every visual and comment of yours. After examining the visual and your comments, you can decide which visual and comment you don't want to be used. If there is anything not stated here, please add your requests to define your wish. Thank you for supporting the research with your participation.

	Accepted	Declined
Research team (researcher, thesis advisor and scientific committee) should access to your glitches for research purposes.		
The items will be generated as data and glitch at research reporting process as a part of this research.		
The items will not be used for commercial or any other purposes except this research process.		
The glitches will be protected as your 'version' and will not be changed or will not be transformed.		
The glitches will not be duplicated for any other purposes.		
The researcher will protect the privacy of the owners and their results.		
The code names of the participants will be used during the research process.		
The glitches and comments should be demonstrated in relation to a scientific conference and a scientific article.		

Selime Göç
Anadolu University
Graduate School of Social Sciences

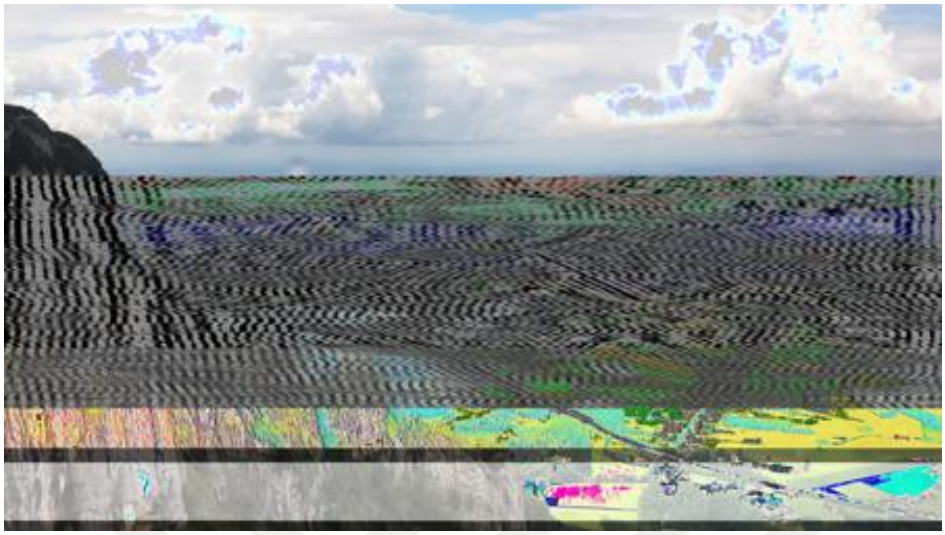
This document is drafted to get your permission for your valuable contribution including visuals and glitches for my thesis called Glitch as New Media Art and Its Reflection on Visual Communication. During research process, the privacy of visual contents will be under the researcher's responsibility. Since you are informed before this permission, these visuals might be used for research. In addition to this, reporting the research printed or digitally, presenting, turning it into a hard copy and to exhibit them will only be possible with your permission. With this reason, we require all the rights of visuals you sent or shared. Below there is a sign section. Signing it will be your declaration about nothing disturbing you related to visuals, comments and the use of them. Not even a visual or a comment will be used without your permission. Therefore, this document includes every visual and comment of yours. After examining the visual and your comments, you can decide which visual and comment you don't want to be used. If there is anything not stated here, please add your requests to define your wish. Thank you for supporting the research with your participation.

EK 2: Araştırmacının Katılımcılara Gönderdiği Görsel

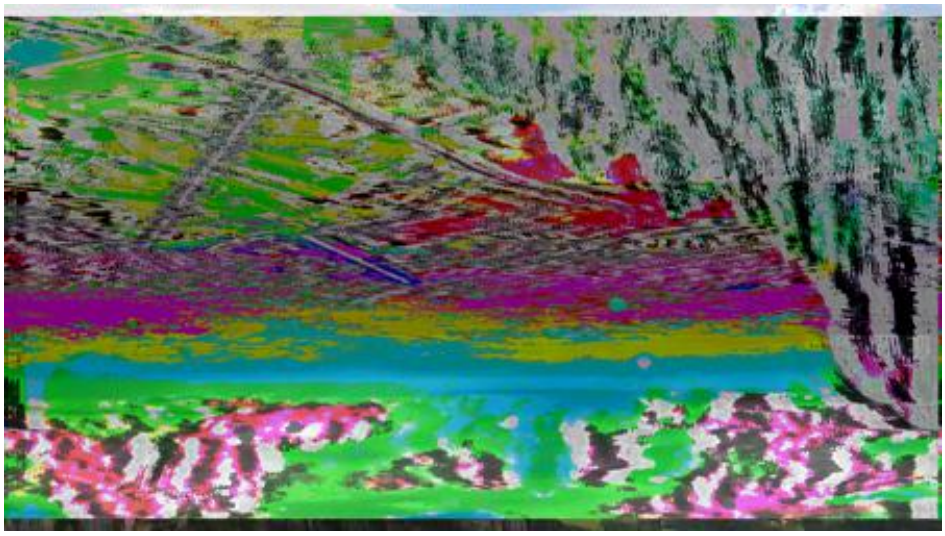


EK 3: Katılımcı Tasarımcıların Glitchleri

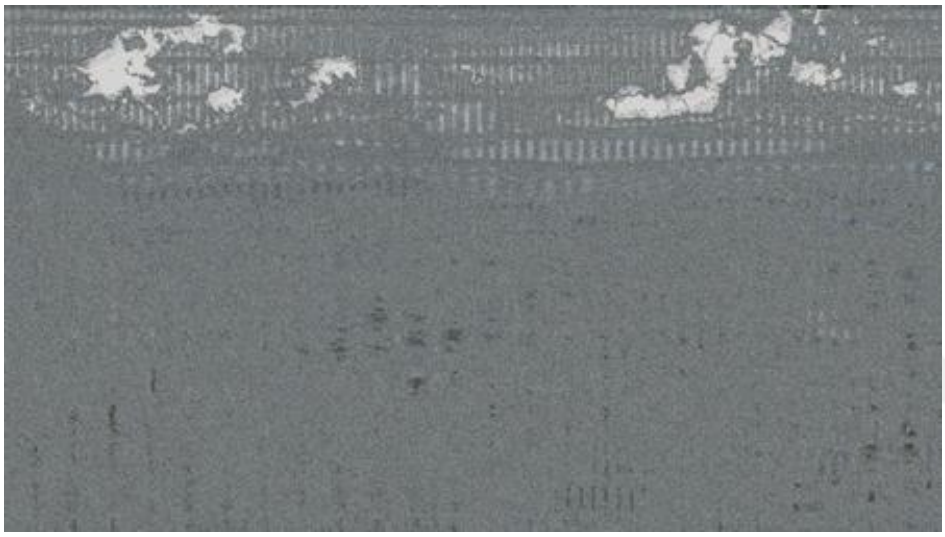
Can'ın Glitch Çalışmaları





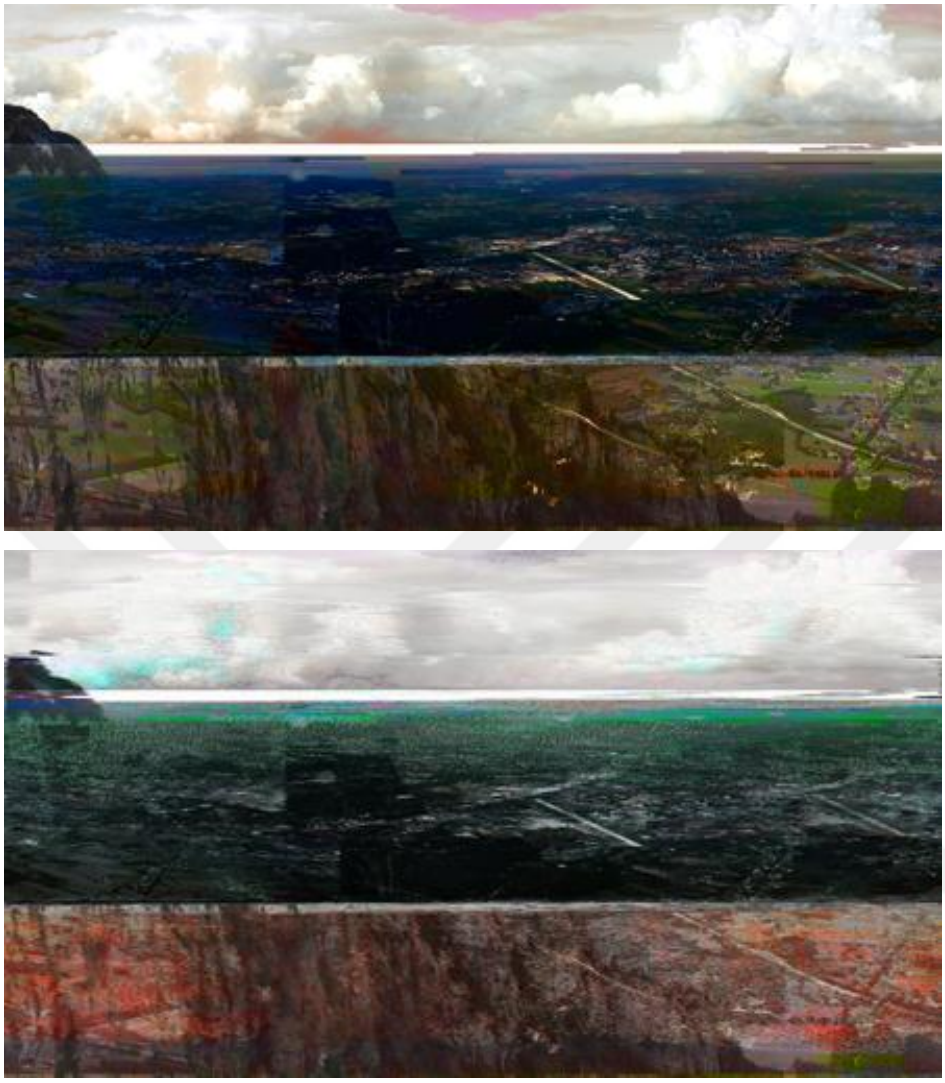




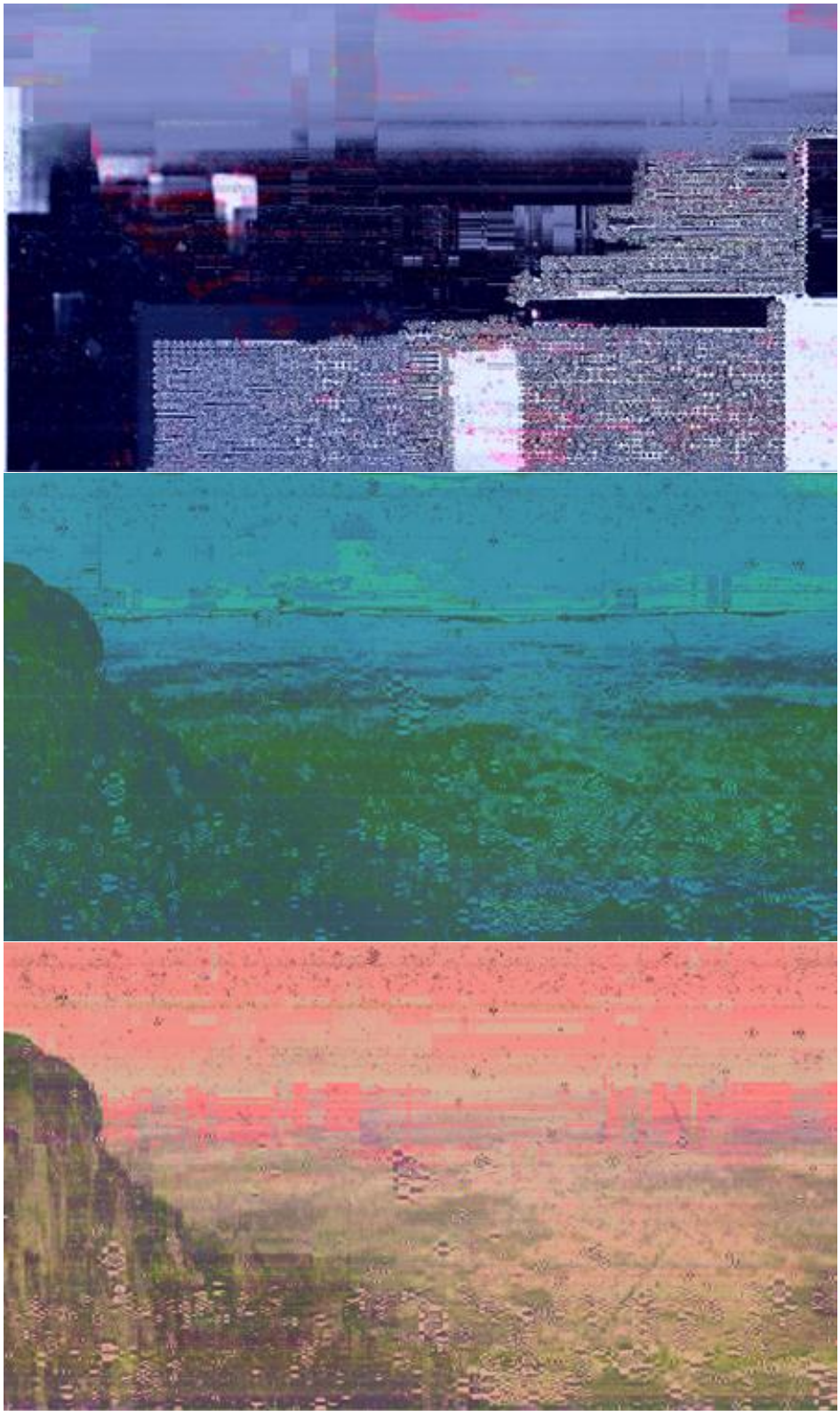




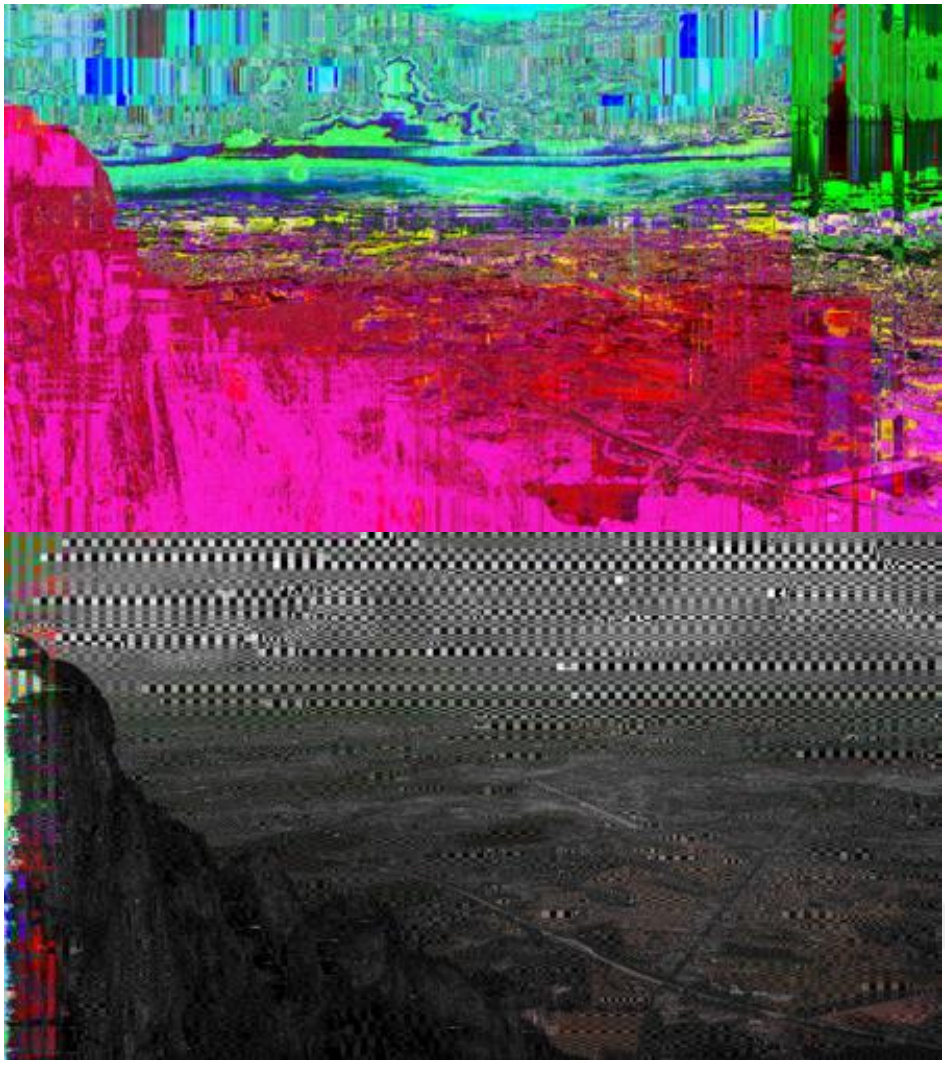
Gideon'un Glitch Çalışmaları



Tomi'nin Glitch Çalışmaları







ÖZGEÇMİŞ

Adı-Soyadı : Selime Göç

Yabancı Dil : İngilizce, Almanca, Fransızca, İspanyolca

Doğum Yeri ve Yılı : Bulgaristan 1988

E-Posta : selime.goc@gmail.com

Eğitim ve Mesleki Geçmişi:

- 2011, Anadolu Üniversitesi/Eğitim Fakültesi, Almanca Öğretmenliği
- 2017 Asistan, Avustralya Konsolosluğu
- 2016 Anadolu Üniversitesi, Açıköğretim Basın ve Halkla İlişkiler Müdürlüğü
- 2014 Anadolu Üniversitesi Basın ve Halkla İlişkiler Müdürlüğü
- 2012 Okutman, Anadolu Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu