

Yeni Medya Sanatı Olarak 'Glitch' İleti Sürecinin Sorgulanması*

Selime GÖÇ*, Suzan Duygu Bedir ERİŞTİ**

Göç, S. ve Erişti, S. D. B. (2019). Yeni medya sanatı olarak 'glitch' ileti sürecinin sorgulanması. *YEDİ: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, Yaz 2019 (22), s.113-128

Araştırma makale / Research Article

Özet

Hızla değişen teknoloji ve kullanım şekilleri toplumun her alanına nüfuz etmektedir. Sanat ve tasarımdan beslenen görsel iletişim de yeni iletişim teknolojilerinin yarattığı değişimden ayrı düşünülenemez. Bu araştırmanın amacı, yeni medya sanatı olarak glitch kavramını 'glitch'leme sürecine dayalı olarak sorgulamak ve bu kavramın sanatsal yansımalarını ortaya koymaktır. Araştırma, yorumlayıcı nitel araştırma deseni ile gerçekleştirilmiştir. Araştırma verileri, yarı yapılandırılmış görüşmeler ve doküman analizi olmak üzere iki aşamada elde edilmiştir. Birinci aşamada alan uzmanları tarafından belirlenen ölçütleri karşılayan ve glitch sanatına dayalı tasarım ortaya koyan tasarımcılara ulaşılmış; bu kişilerin gönüllü katılımıyla glitch odaklı uygulama gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın uygulama aşamasından sonra katılımcılarla gerçekleştirdikleri glitch odaklı uygulamalara yönelik derinlemesine görüşmeler yapılmıştır. Bu görüşmelerde katılımcıların glitch ve 'glitch'leme kavramları ve deneyimlerine dayalı yorumları alınmıştır. Araştırmanın sonucuna göre, yeni medya sanatı olarak glitch, görsel iletişim açısından kavramsal bağlamda hataya dayalı görselliği ve estetik açısından da yeni estetiği sorgulamaktadır. Bu noktada görselliğe ilişkin temel olguları yeni medya sanatı bağlamında dönüştürdüğü söylenebilir.

Anahtar Sözcükler: Yeni medya, Yeni medya sanatı, Glitch, Görsel iletişim, Yeni estetik

Investigation of the 'Glitch' Communication Process as New Media Art

Abstract

Rapidly evolving technology and their usage has penetrated into society. There have also been changes in terms of communication technologies and visual communication. These technologies of network society have facilitated interdisciplinary studies and have lifted the boundaries to the point where they are almost invisible. Visual communication nourished by art and design couldn't avoid has transformed. The main purpose of this study was to examine glitch as new media art and its reflection to visual process. The research design for this study was an interpretive approach that was analyzed through qualitative methods. The data collection process was designed in 2 phases including semi-structured interviews and document analysis. In the first phase, glitch-themed practice was carried out with voluntary participation of these designers. In the second phase semi-structured interviews were held with designers in the sense of glitching. The results were collected within a certain period of time, and the researched conducted in-depth interviews with the designers and interpreted them in the context of glitch and visual process. After collecting all the data from designers, they were resolved through thematic analysis method. According to the results of this research, glitch as new media art has an impact on visual process and has transformed some basic phenomenon of aesthetic and visual representation.

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

* Anadolu Üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesi, İletişim Tasarımı ve Yönetimi Bölümü, selime.goc@gmail.com, ORCID: 0000-0002-3005-489X

**Doç. Dr., Anadolu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, sdbedir@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-2511-6830

Giriş

Yeni medya, kavram olarak melez yapısına dayalı olarak pek çok farklı disiplini barındırmakta ve bu disiplinlere entegere olmaktadır (Binark, 2007, s. 21). Sanat da bu disiplinlerden biridir ve yeni medyanın sanat ile ilişkisinin 1990'lara uzandığı ileri sürülebilir (Chen, 2012). Elbette farklı kültürel ortamlarda ve sosyal yapılar içerisinde farklı zaman dilimlerine dayalı olarak yeni medya sanatından bahsedilse de genel olarak 21. yüzyılın başında internetin ve teknolojinin birey odaklı etkileşiminin öne çıkması ile farklı bir boyuta taşındığı söylenebilir (Alioğlu, 2011, s. 64). Bu nedenle yeni medya sanatının kazandığı ivmenin toplumsal bağlamda kültürel ve sosyo-politik etmenlerin teknoloji ile etkileşiminin önemli rol oynadığı düşünülebilir.

Yeni medya ile yeni anlatım biçimleri, yeni anlam kurguları ve yeni yöntemler türemiştir. Yeni medya etkisindeki yenedünya düzeni içerisinde bireylerin sahip olduğu yeni anlatım biçimlerine dayalı olarak ortak bir dijital dilden bahsetmek gerekir. Yeni medya ortamlarında yeni dijital dile dayalı ifade biçimleri sadece metinsel değil, görsel ve grafiksel olarak da dönüşmüştür. Bu çerçevede çoklu medyalarla farklı duyulara hitap eden hareketli tasarımlar ilgi çeker olmuştur. Yeni medya etkisi ile tasarımcıların iletişim sürecinde mesaj ile alıcı arasında tarafsız bir role sahip olduğu düşüncesi de değişmiş ve dönüşmüştür. Bu noktada tasarımcının rolü, farklı kültürleri farklı mesaj bileşenleri ile ilişkilendirerek tarafsız olmak değil, çoklu ileti sürecini doğru yönetmenin bir yolunu bulmaktır. Çünkü yirmibirinci yüzyılda mesaj tek bir kaynaktan yola çıkmamakta, mesaj iletimi süreci de göndericiden alıcıya tek bir yol takip etmemektedir. Görsel ileti yolları günümüzde birinden diğerine giden bir iletişim sürecinin ötesinde birden çok kişiye ve daha fazla kişiye sonra yeniden başka başka kişilere giden çok ağılı, çok yönlü, rizomatik bir yapıdadır (Pullman, 2005, s. 168).

Tasarımdaki her çizginin ve biçimin pratik bir işlevi vardır ve herhangi bir yanlış anlamaya neden olmayacak bir bakış açısı ile tasarım sürecinde yerlerini almaları önemlidir. Bu noktada tasarımcının vermek istediği mesajın amacına ulaşmasına izin vermeyecek olası sorunları azaltacak bakış açısına sahip olmak önemlidir (Çağlayan, Korkmaz ve Öktem, 2014). Diğer bir deyişle, yeni medya bağlamında tasarımcı görsel içeriği yönetmeli ve vermek istediği mesajın indirgeyici etkisini azaltacak yeni yollar bulmalıdır. Çünkü yeni medya kullanıcıları, her gün kendileriyle konuşan, etkileşime geçen ve

onları çağıran binlerce imgeye rastlamaktadır. Bu imge yoğun dünya içerisinde tasarımcının gerçek mesaj ile ilintili bir imge dünyası yaratması oldukça zordur. Yeni medya bir imgeleme makinesi gibidir (Lotringer ve Virilio, 2005). Bu imgeler ortaya çıktıkları toplumsal yapılara bağlı olarak kültürel semboller, anlamlar ve mesajlarla şekillenmiştir. Bu nedenle tasarımcının imge akışının yönünü izleyiciye sunabilmesi ve bunu doğru biçimde yapabilmesi, tasarım sürecinin yeni medya bileşenleri bağlamında tekrar tekrar sorgulanması ile olasıdır (White, 2001).

Yeni medya sanatı zamandan ve mekandan bağımsız olarak ileti yapılandırılmaya ilişkin bir ortam sunmaktadır ve bu nedenle hedef kitleye ulaşma esnekliğini içermektedir (Alioğlu, 2011, s. 88). Bu esneklik içerisinde imgelerin tekrarları, taklitleri ve yeniden üretimleri öne çıkmış, bu noktada yeniden ve yeniden üretilebilen imgelerin sanatsal değeri tartışmaya açılmıştır. Fakat yeni medya içerisindeki bu estetik tartışmaları tasarımcıların üretimlerini durduramamıştır. Bu süreç tasarımcıların imajları çeşitli yöntem ve tekniklerle yeniden sorgulanmasına zemin hazırlamıştır. Her bir sorgulama da kendi içerisinde farklı sınıflandırmalar oluşturmuştur. Glitch ise yeni medya sanatı olarak diğer yeni medya üretimlerinden hata estetiğine dayalı yeni estetik sorgulama bağlamı ile ayrılmıştır.

Yeni Medya Sanatı Olarak Glitch

Glitch kavramı İngilizce kökenlidir. 1962 yılında astronot John Glenn'in bir sorunu tanımlamak için bu kelimeyi seçmesiyle ilk kez kayda geçmiştir. Bu dönemde elektrik voltajındaki ani artış veya değişikliği tanımlamak için kullanılan glitch, tamamen teknik bir anlama sahiptir (Moradi, 2004, s. 9). Zamanla farklı anlamlar kazanan kavram hata, kusur, yanlışlık, çalışmayı engelleyen sorun şeklinde karşılık bulmuştur (Goriunova ve Shulgin, 2008). Bu tanım aslında glitch kelimesinin bir şeyi bilinen formundan ve söyleminden çıkarmasına ilişkindir (Menkman, 2010, s. 341). Teknolojik bağlamda glitch, yazılım ve donanımın kazara etkisi olarak ifade edilebilir (Sangild, 2004, s. 9).

Glitch, sanatsal anlamda ilk kez 1980'lerde hackerlar tarafından kullanılmıştır. Elektronik müzik ve müzik gruplarının teknoloji ile olan işbirliği sonucu yaratılmıştır. Burada da kesintiler, duraklamalar, tekrarlamalar ve biplemeler şeklinde duyulmaktadır ve genelde teknofiller izleyici olmaktadır (Prior, 2008, s. 306). Bu noktada müziğin ardından görsel sanatlarda

da glitch izleyiciye ulaşmaya başlamıştır. Böylelikle glitch kavramı, dijital medyanın güzel hataları ya da yetim çocukları olarak kurgulanan ve sanatla ilişkilendirilme süreci her zaman tartışmaya açık olan bir süreç olarak tanımlanmıştır (Cannon, 2013, s. 205). Genel olarak glitch anlamsal olarak hatalar, kazalar ve gürültü ile ilişkilendirilmektedir. Burada kastedilen kavramsal, anlamsal ve estetik olarak hata, kaza ya da gürültüdür. Var olan sanatsal aktarımın kabul görmüş süreçlerini bir yıkım ile yeniden yapılandırma çabası içerisinde olan glitch, yapılandırma sürecinde anlaşılabilirliği temel almayan bir sanatsal anlatı biçimini öne çıkarmaktadır. Bu anlatı biçiminde temel olan teknolojidir ve teknolojiye, algoritmalara ve sayısal verilere dayalı sanatsal sorgulamadır. Sayısal verilerin yeni bir sorgulama çerçevesinde toplanması, toplanan verilerin sınırlandırılması ya da farklı bir düzen ya da düzensizlik içinde bir araya getirilmesi, dönüştürülmesi, yıkımı ya da kazara yorumlanmasına dayalı sonuçlar ile ortaya konulması glitch kavramını doğurmuştur. Bu süreçte glitch kavramını besleyen en temel etmen, teknoloji ile ilintili hata payının estetik algı içerisinde nasıl yorumlandığıdır.

Sanatsal anlamda kullanılan glitch, çeşitli türlere ayrıştırılmış ve tanımlanmıştır. Bu türlerden bazılarının sanatsal özelliği öne çıkarılırken bazılarının sadece teknik anlamda, özellikle kelime anlamıyla yani hata, kusur, aksaklık şeklinde kullanıldığı görülmektedir.

Tablo 1: *Glitch Türleri, Moradi, Menkman, Sotiraki (2004)*

Görsel-tekniksel Glitch		Yöntemsel Glitch		Görsel Kompozisyona Dayalı Glitch			
Saf glitch	Glitch-benzeri	Soğuk glitchler	Sıcak glitchler	Soyut	İz bırakan yaklaşım (Tortusal)		
					Tipografik izler	Mekansal izler	İnsan izleri

Bu alanda çalışma yapan Moradi, Menkman ve Sotiraki (2004), görsel ve teknik ayrıştırmalar yapmıştır. Moradi, görsel-teknik açıdan glitchleri ayırmayı tercih etmiştir (Tablo 1). Görsel açıdan glitchleme yeni medya sanatı içerisinde sanatsal ve estetik olarak sorgulanmayı ve bu bağlamda sanatsal süreçler içerisinde yer edinme sorununu beraberinde getirmektedir. Teknik açıdan glitchleme ise kaza, tesadüf, hata, planlanmış ya da planlanmamış olarak tanımlanan yapay oluşumlara işaret eder. Burada önemli olan glitchleme süreci ile ortaya konulan öngörülemezliğin estetik mükemmeliyet ve

planlılığı yok etmesidir. Öngörülemezlik ya da teknolojik olarak kazara olarak tanımlanan bir durum glitchi besleyen temel noktadır. Glitchleme, estetik açıdan alışlagelmiş nitelikte bir görsel iletişim sürecini yıkmıştır. Çünkü glitchlemeye dayalı olarak teknolojinin kazara ya da hatalı olarak tanımladığı, değiştirdiği, dönüştürdüğü ve kusurlu olduğu yeni bir anlatım biçiminden bahsedilmektedir. Moradi (2004), yeni anlatım biçimine dayalı olarak glitch bileşenlerini Tablo 1'de ifade etmektedir. Bu yeni anlatım biçimi ise var olan estetik anlayışı tamamen yıkmıştır. Estetiğin bu dönüşümü ile görsel ileti hata ve kusurla yani glitch ile karşılaşmaktadır. Glitch gerçekleştiğindeyse izleyicilerin beklentileri kırılmakta, sapmaya uğramakta, kurgulanan iletişim akışı bozulmakta ve izleyici tarafından sürdürülebilirliğine dayalı olarak sorgulanmaktadır.

Tablo 2. *Saf Glitch ve Glitch-Benzeri, Moradi, (2004, s. 11)*

Saf Glitch Bileşenleri	
Kazara	Kasti
Rastlantısal	Planlanmış
Glitchuygun	Yaratılmış
Bulunmuş	Tasarlanmış
Gerçek	Yapay

Bu araştırma yeni medya sanatı olarak glitchin kavramsal ve uygulamaya dayalı sorgulanması amacını taşımaktadır. Bu genel amaca dayalı olarak glitch uygulayıcısı olan tasarımcıların glitchleme süreçlerine ilişkin görüşlerini, gerçekleştirdikleri glitchleme uygulamaları ve bu sürece dair yorumlamaları çerçevesinde ortaya koymaktır.

Yöntem

Bu araştırmanın amacı, tasarımcıların glitch tasarım süreçlerine dayalı görsel ileti diline ilişkin görüşlerini; gerçekleştirdikleri glitchleme uygulamasına dayalı olarak ortaya koymaktır. Bu bağlamda araştırma, yorumlamacı nitel araştırma deseni ile gerçekleştirilmiştir. Yorumlamacı nitel araştırma, katılımcıların araştırma konusunu nasıl yorumladıklarını ve yorumlarına dayalı olarak nasıl sorguladıklarını içermektedir. Yorumlamacı nitel araştırma sürecinde katılımcıların deneyimlerini anlamlandırma süreçleri önem taşımaktadır (Merriam, 1998). Yorumlamacı 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 yorumlamacı nitel araştırma sürecinde tümevarımcı bir yaklaşım öne çıkmaktadır. Araştırmacı katılımcıların bir olguyu, bir süreci ve bir bakış açısına ilişkin yorumlamalarını anlamaya çalışır (Bedir Erişti & Tekin Akbulut, 2014).

Yorumlamacı nitel araştırma yöntemiyle gerçekleştirilen araştırmanın verileri yarı yapılandırılmış görüşmeler ve doküman analizi ile elde edilmiştir. Araştırmanın verileri üç aşamada toplanmıştır. Birinci aşamada alan uzmanları tarafından belirlenen ölçütleri karşılayan ve glitchleme konusunda uzman olan tasarımcılar 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 dokümanlar 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 çerçevede katılımcıların ortaya koydukları tasarımlara ilişkin görüşleri açık uçlu görüşme formu ile belirlenmiştir.

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 alanyazın belirleyici olabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2005). Bu araştırmada katılımcıların belirlenmesinde araştırma amacı ile ilintili bir takım ölçütler belirlenmiştir. Katılımcıların daha önce glitchleme çalışması içeren bir tasarım uygulaması ya da söz konusu çalışma ile ilgili bir etkinlikte bulunması ölçüt olarak kabul edilmiştir. 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. Glitchlemeye

ve glitchleme yolu ile oluşturulan görsel iletişim diline ilişkin algılarını belirlemeye dayalı olarak gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış sanal ortam görüşmelerine toplam 18 kişi katılmıştır. Katılımcıların tamamı sosyal ağ sitelerinde sanal kimliklere sahiptirler. Bu nedenle kendileri ile yapılan görüşmelerde kendilerine ilişkin demografik özellikler ile ilgili 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.

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 sürece katılmak 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 Sırbistan, Macaristan, Almanya, Fransa, Brezilya, Polonya şeklinde dağılım göstermektedir (Tablo 3).

Tablo 3: Katılımcı Bilgileri

Tablo 3'te de görüldüğü gibi katılımcılar çok farklı

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
Ütku	Erkek	36	Türkiye
Vasil	Erkek	31	Hırvatistan

ülkelerden, kültürlerden, cinsiyet ve yaş özelliklerinden oluşmaktadır.

Verilerin Toplanması

Bu araştırmada veriler açık uçlu görüşme formu ve doküman yolu ile oluşturulan tasarım çalışmaları yolu ile elde edilmiştir. Katılımcıların görüşlerinin belirlenmesi için açık uçlu görüşme formu oluşturulmuştur. Hazırlanan bu forma dair yapı ve kapsam geçerliği ve güvenilirlik çalışmaları gerçekleştirilmiştir. Bu bağlamda açık uçlu soruların araştırma amacına uygunluğu açısından görsel iletişim alanından bir öğretim elemanının görüşleri alınmış ve soruların anlaşılabilirliğinin belirlenmesi için araştırma katılımcılarının dışındaki bir uzman ile soruların anlaşılabilirliğine 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.

Araştırma kapsamında sosyal ağ (facebook) üzerinden bir çağrıda bulunulmuş, 18 katılımcının yanıtları doküman analizi tekniğiyle değerlendirilmiştir. 21-23 Şubat 2016 ilk çağrı için verilen süredir. Ardından 23-28 Şubat 2016 tarihine kadar katılımcılara gönderilen görselleri glitchlemeleri istenmiştir. Bu sürecin sonunda glitchlenmiş görseller görsellere dayalı olarak yapılan ve sosyal ağ üzerinden gerçekleştirilen görüşmelerden elde edilen veriler doküman analizine dayalı olarak yorumlanmıştır. Ayrıca görsellere dayalı olarak oluşturulan açık uçlu ve yarı- yapılandırılmış sorular ile katılımcıların glitchlemeye dayalı anlatı biçimlerine ilişkin görüşleri alınarak veri toplama süreci sonlandırılmıştır.

Verilerin Çözülmesi

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.

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.

Katılımcıların Glitchleme Çalışmalarına dayalı 'Görsel İleti Dili'ne İlişkin Görüşleri Çerçevesindeki Bulgular

Araştırma sürecinde katılımcılara araştırmacılar tarafından çekilmiş bir fotoğraf görseli gönderilmiştir. Bu görseli belirli bir zaman diliminde glitchleyerek araştırmacılar göndermeleri istenmiştir. Daha sonra ise kendilerine sorulan açık uçlu sorularla glitchleme yolu ile oluşturdukları görsel ileti diline ilişkin sorgulamaları bağlamındaki görüşleri ve oluşturdukları çalışmalara dayalı görüşleri alınmıştır. Bu çerçevede araştırmada "Glitch Sanatın Görsel İleti Dili" ana temasına dayalı farklı alt temalar ortaya çıkmıştır.

Tablo 4. "Glitch Sanatın Görsel İleti Dili" Ana Teması ve Alt Temalar

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

çerçevesinde çeşitlenen alt temalara ilişkin katılımcı görüşleri şu şekildedir:

Adriel "Glitch Sanatın Görsel İleti Dili" ana temasının "Doğası gereği yıkıcılık" alt teması için "Glitchin sadece üretim şekli sebebiyle ve hatta doğası gereği yıkıcı bir

çağırımı 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 hayal kırıklıklarımı 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 “Glitch Sanatın Görsel İleti Dili” 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 “Glitch Sanatın Görsel İleti Dili” 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 “Glitch Sanatın Görsel İleti Dili” 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 aşkıma bağdaştırıyor ve uygarlaşma olarak düşündüğümüz illüzyona katılım sağlama arzusu veriyor”

Tomi “Glitch Sanatın Görsel İleti Dili” ana temasının “Gariplik 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 gürlütü/gariplik/bozulmuş olmanın bölgesine geçiş demek. İşlerimin pek çoğu bir tema ve teknik üzerinde kuruyor. Ama bazen (nadiren) bir anlam yüklüyorum. Hala kendi kelime hazinemi kuruyorum”.

Diana “Glitch Sanatın Görsel İleti Dili” 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 içermektedir. Glitch görsel mesajıyla yanlış görüntüler ve iletişim manipülasyonuna karşı duruyor; yapaylığının içinde gerçek ve yıkıcı.”

Endre ise “Glitch Sanatın Görsel İleti Dili” 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 “Glitch Sanatın Görsel İleti Dili” 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 “Glitch Sanatın Görsel İleti Dili” ana temasının “Yanlış olanın güzelliğine dayalı görsellik” alt teması yorumunu: “Bence glitch neredeyse her zaman spesifik bir hikaye yaratıyor ve bozulmuş bir şeyi, yanlış ama yine de güzel olanı kendi yöntemiyle temsil ediyor” diyerek aktarmıştır.

Andel “Glitch Sanatın Görsel İleti Dili” 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, dolaylanmış ve işlenmiş imgeyle kendi durumunu ön plana çıkartır; sınırsız 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 “Glitch Sanatın Görsel İleti Dili” 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.

"Glitch Sanatın Görsel İleti Dili" 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, glitchleme 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 nesnelere yeni bir yapı ve yeni bir nesne kurgulanması ile ilişkilidir. Bunlar olurken planlanmayan, öngörülemeyen sonuçlar almak da olanaklıdır. Ancak kişiler bunların da hoş 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 yansıtmaması 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 çağırırsa 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 dağıtılabılır, paylaşılabılır, dönüştürülebilir ve etkileşimli bir yapı çerçevesinde farklı tasarımcıları sanal yolla bir araya getirebilir. Bir başka deyişle farklı tasarımcıların paylaşımına dayalı olarak birden çoğa giden imge, çoktan bire geri ulaştığında artık tamamen farklı bir imge ve anlam yüküdür. 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 çıkışıyla 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 bu kıvılcım anını (Menkman, 2011) deneyimledikleri söylenebilir. Glitchleme sürecinde tasarımcılar salt bireysel olarak deneyimledikleri estetik hazzı 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, kişisel deneyimlerini ve duygularını yansıtırken bir mesaj iletme kaygısı taşımasa dahi mesajsızlık durumu sergiler. Bu durum bile var olan popüler kültüre dayalı sistem içerisinde bir karşı duruş sergilemektedirler.

Katılımcıların Glitchleme Çalışmalarına Dayalı Yorumları

Katılımcılar kendilerine gönderilen görselleri kendi glitchleme anlayışları, bakış açıları, kullandıkları yöntem ve tekniklere dayalı olarak yorumlamışlar ve “Glitch”leyerek araştırmacılara tekrar göndermişlerdir. Gerçekleştirilen “Glitch”leme çalışmaları ve çalışmalara ilişkin katılımcı görüşlerine ilişkin temalar aşağıdaki gibidir:

Tablo 5. Katılımcıların glitch çalışmalarına ilişkin görüşleri

Temalar ve Alt Temalar	f
Glitch İfade	
<i>Belirsizlik, kusur, hata ve yıkım odaklı görselliği sorgulama</i>	3
<i>Mesajsızlığa dayalı ifade yolu</i>	3
<i>Hatalara dayalı görsel ileti</i>	3
<i>Duygu durumlarına ilişkin bir yatışma</i>	1
<i>Propoganda için bir yol</i>	1
<i>Dijital bozulmaya dayalı ifade biçimi</i>	1
<i>Kendini ifade etmenin farklı bir yolu</i>	1
<i>Yanlışlığın estetiği</i>	1
<i>Çoklu bakış açısına dayalı ifade biçimi</i>	1
<i>Tepki göstermenin yolu</i>	1
<i>Gösterilmeyeni gösterme çabası</i>	1
<i>Tek biçimlilik karşıtlığı</i>	1
Toplam	18



Görsel 1. Araştırmacılar tarafından katılımcılara “Glitch”leme için gönderilen görsel.

Katılımcılardan Adriel (ABD, 29 yaş) gerçekleştirdiği glitch çalışmasına ilişkin görüşlerini açıklarken içinde bulunduğu duygu durumlarına ilişkin bir yatışma olgusundan bahsetmiştir. Bu bağlamdaki görüşlerini ise şu şekilde ifade etmiştir:

“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 açısıyla 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...”

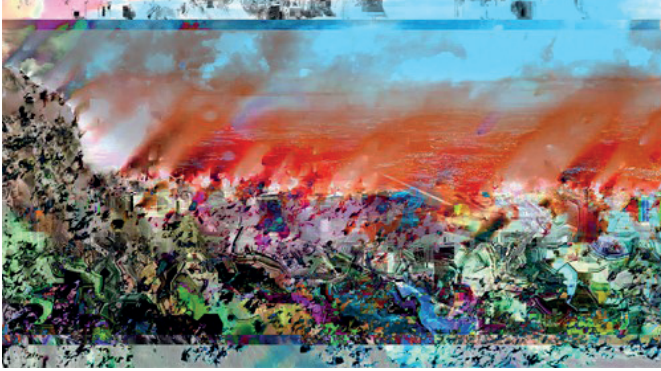


Görsel 2. Adriel Glitch Çalışması, ABD (29 yaş).

Bir diğer katılımcı olan Andel'in (İrlanda, 37 yaş) glitch çalışmasında öne çıkan olgu olarak propoganda dikkati çekmektedir. Andel çalışmasına ilişkin görüşlerini şu şekilde ifade etmiştir:

“İmgeyi glitchlerken, aklımdan birkaç anı ve fikir geçti, ve şüphesiz imgenin son halini yaratmamı etkiledi. Buna uçma korkum da dahil (imge bir uçaktan çekilmiş gibi görüldüğü 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 propagandacı 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 bağlama amacı güttüm..."



Görsel 3. Andel Glitch Çalışması, İrlanda (37 yaş)

Katılımcılardan Can (Türkiye, 27 yaş) ise görüşlerini "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 anlatıyor. Dijital olan her şey bozulmaya mahkumdur." cümleleri ile açıklamaktadır.

Bir başka katılımcı olan Diana (Hırvatistan, 30 yaş),

"Kurgulu medyanın bilinçliliğini transfer etmek istiyorum. Neredeyse tüm popüler medya kötücül bir manipülasyon stratejisi içermektedir. Glitchleme yaparken kaynağa göre databendliyorum (veri bükme) ve duruma göre de kaynağı seçiyorum (ideolojik, politik, profesyonel) ve/ya o andaki (kişisel) güncel bakış açısına 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." şeklinde ifade ettiği görüşleri ile görsel iletişim diline dayalı yeni arayışlarını

sorgulamaktadır. Endre (ABD, 25 yaş) ise "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." ifadeleriyle mesajsızlık vurgusunu öne çıkarmaktadır.



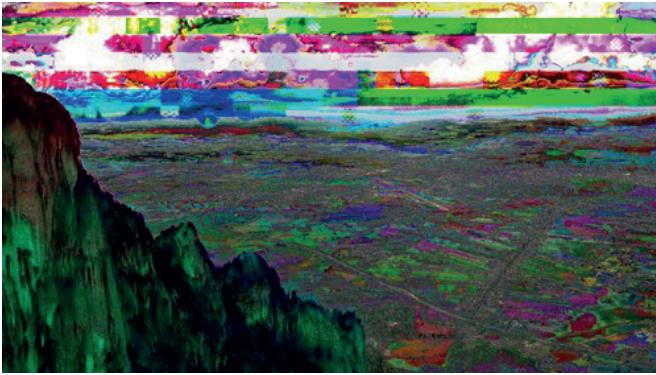
Görsel 4. Endre Glitch Çalışması, ABD (25 yaş)

Florence (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 deneyimem için cesaretlendiriyor. Kod bilgisi ediniyor ve yeni programlar öğreniyorsunuz bunları farklı şekillerde de kullanabilirsiniz." cümleleri ile ifade ettiği görüşlerinde yine mesajsızlığa vurgu yapmaktadır.

Katılımcılardan Gideon (Macaristan, 31 yaş) ise hatalara dayalı görsel ileti diline dikkat çekmekte ve bu çerçevedeki görüşlerini şu şekilde ifade etmektedir: "Yeni şeyler keşfetmeyi seviyorum ve gerçekten tahmin edilemez sonuçların çoğundan hoşlanıyorum. Bir şey yarattığımda mesaj hakkında hiç düşünmüyorum sadece yaratıyorum. Bence her zaman ruh halimin sağlık durumumun ya

da 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.”

Harvey'in (Belçika, 23 yaş) çalışmasına ilişkin görüşlerinde yine mesajsızlık, kaos ve bozulmuşluk olguları öne çıkmaktadır: “Manzaranın renkleri 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.”



Görsel 5. Harvey Glitch Çalışması, Belçika (23 yaş)

Hector (Almanya, 38 yaş) ise gerçekleştirdiği glitch çalışmasında manipülasyon, yıkım, kusur, kendini ifade etmenin farklı bir yolu, tepki göstermek vurgularını öne çıkarmaktadır: “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.”



Görsel 6. Hector Glitch Çalışması, Almanya (38 yaş)

Katılımcılardan Jakob 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...” şeklindeki ifadeleriyle glitchleme ile ortaya koyduğu çoklu bakış açısına vurgu yapmaktadır.

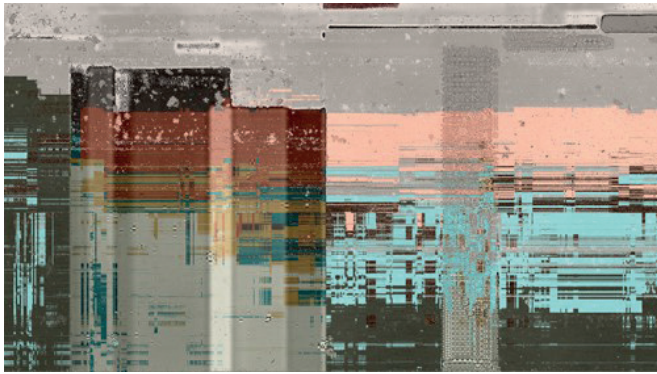
Mario (Brezilya, 46 yaş) ise “Karışık teknikler kullandım, önce webp çöküşü ve sonra pixelsorting. En çok sevdiğim yöntemler bunlar; ve doğal bir tercihti. Yanlış olan güzeldir aktarmak istediğim ana mesaj bu. Modifiye edilmiş bir deneyim için yaptım.” cümleleri ile yanlışla dayalı güzellik kavramı, yanlışlığın güzelliği ya da estetiği üzerinde durmaktadır.



Görsel 7. Mario Glitch Çalışması, Brezilya (46 yaş)

Bir diğer katılımcı olan Tegwan (Belçika, 39 yaş) glitch çalışmasına ilişkin görüşlerinde hata, engel ya da çöküntü durumlarına dayalı görselliği sorguladığını şu şekilde ifade etmiştir: “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 çıkarttığına, of çekmekense ‘ah işte bu güzel bir şey’ diyen ben oluyorum.”.

Katılımcılardan Tomi (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. İşlerimin pek çoğu bir tema ve teknik üzerinde çalışıyor. Ama bazen nadiren bir anlam yüklüyorum.” Şeklindeki ifadeleri ile bozulmuşluğa dayalı gizli kalmış olan ve gösterilmeyeni gösterme çabası içerisinde olduğunu vurgulamakta ve bu noktada gürültü, gariplik ve bozulmuş olma haline odaklandığı üzerinde durmaktadır.



Görsel 8. Tomi Glitch Çalışması, Polonya (40 yaş)

Utku (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 mesajla 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” cümleleri ile kaos ve kusurluluk vurgusu çerçevesinde aradığı mesajı yıkım, parçalanma, belirsizlik, tekbiçimlilik karşıtlığı ile ifade etmektedir.



Görsel 9. Utku Glitch Çalışması, Türkiye (36 yaş)

Vasil (Hırvatistan, 31 yaş) ise “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 oluşturan görsel parçaya dahil etmeye çalışıyorum.” yine bozulma, hata ve yöntem odaklı mesaj kaygısı üzerinde durmaktadır.

Sürece katılan 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 paradigmlar içeren görsel iletişim dili olduğu söylenebilir.

Glitchleme sürecinde katılımcıların 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 yansiyarak katılımcıların yeni bir bakış açısı edinmesine yansdığı söylenebilir.

Katılımcıların görsellerini tanımlarken ifade ettikleri kavramlar arasında en öne çıkan “yıkım”, “bozulma”, “manipülasyon”, “hata” ifadeleri 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. 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 yapıli medyanın bozulması, kırılması yorumları ile alanyazının örtüştüğü söylenebilir. Katılımcıların glitchleme süreçlerine ilişkin ortaya koydukları 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 (Moradi, 2014) olarak da tanımlanmaktadır.

Katılımcılar glitchleme sürecini ve ortaya koydukları glitch çalışmalarını yorumlarken kaza kavramına da değinmişlerdir. “Kaza” kavramı negatif anlamından çok Virilio'nun (2005) bakış açısıyla pozitif bir yansıtma içermektedir. Yani kaza anlamsal olarak karşılığında 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 katılımcılar tarafından da ifade edilmiş ve glitchleme süreci ile ilişkilendirilmiştir. 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 glitch yöntemleri incelendiğinde ise her tasarımcının farklı yöntemler işe koşabildiği ya da aynı yöntemi kullansa dahi izledikleri yol anlamında birbirinden ayrıldıkları gözlemlenmiştir. Manovich'in (2001) 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.

Katılımcıların işe koştukları glitchleme araçları incelendiğinde en çok Processing aracılığıyla glitchleme yapıldığı 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 dosyasını kendi tercih ettikleri araçlarla glitchlemişlerdir.

Süreçte öne çıkan bir diğer nokta katılımcıların glitchleme sürecinde yeni bir dil ile yeni keşifler yapmak istemeleridir. 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 ileti süreci ile glitch ilişkisinin sorgulanmasıdır. Glitchleme sürecinin yeni medya sanatı olarak ortaya koyduğu yeni estetik, yeni görsellik, yeni paradigma oluşturan görsellik katılımcıların özellikle vurguladıkları noktalar olmuştur. Yani glitchleme süreci yeni medya sanatı olarak yeni bir görsel iletişim dili oluşturmada 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.

Katılımcıların gerçekleştirdikleri glitchleme sürecinde öne çıkardıkları bir diğer 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 ve diğerlerinin (2014) 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 gerçekliğidir. 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.

Katılımcıların görüşlerine dayalı olarak vurgulanması gereken önemli bir nokta da değişen estetikdir. Katılımcılar geleneksel olana karşı durarak yeni bir estetiği sorgulamaktadırlar. 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 yapıli 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 tanımını öne çıkarmaktadır. 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 söylenebilmektedir. Aktulum (2008) de avangardın parçalılığına vurgu yapmıştır. Katılımcıların da glitchleme sürecine ve çalışmalarına ilişkin yorumlarına bakıldığında parçalı bir görsel iletişim diline vurgu yaptıkları görülmektedir.

Katılımcıların görsel mesaj iletim süreci sorgulandığında ise post-modern kültürel imgeleme öne çıkmaktadır. Glitchleme sürecinde mesaj kaygısı taşımanın ötesinde bir imgeleme süreci öne çıkar. Glitchleme sürecindeki mesajsızlığa dayalı imgeleme aslında tasarımcıların ortaya koyduğu karşı duruşu yansıtır; öngörülemez olanı, kusurluluğu, dijital bozulmayı, yanlış olanı, yapıbozumu, garipliği, kişisel düşünce ve deneyimlerini, yaşadığımız çağa olan eleştirilerini, çok kültürlülüğü, yıkımı konu edinmişlerdir. Tasarımcıların ortaya koyduğu görsel iletiler görüşlerine dayalı olarak değerlendirildiğinde katılımcıların glitchleme sürecinin yeni bir görsel iletişim dili oluşturduğu konusunda hem fikir

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 Yazar'ın (2013) yapıbozumunda sadece yıkımın olmadığı parçalara ayırma özelliklerinin de görülmesi ile uyum içerisinde.

Katılımcılar ortaya koydukları glitchleme çalışmaları ile Postmodern söylemi öne çıkarmışlardır. Manipülasyona ve formatın kötüye kullanımına dayalı söylem de katılımcıların görüşlerini oluşturan diğer açılar olmuştur. Katılımcıların glitchleme sürecinde özellikle manipülasyon aracılığıyla görselleri yeniden yorumladıkları görülmüştür. Ş. Tunalı'nın ifadesiyle (2012) araştırmacı tarafından gönderilen görsel orijinal bağlamından koparılmış ve manipülasyona uğratarak değiştirilmiştir. Manovich'in (2001) 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 gönderilen orijinal görseli kolayca manipüle etmeleri söz konusu olmuştur. Jackson (2011) glitch türlerini sınıflandırmıştır ve glitch sürecinde görsellerin manipülasyonu ile üretimden söz etmiştir.

Katılımcılar ayrıca uygulama sürecinde glitch çalışmalarını karşılıklı olarak paylaşabildikleri ve yorumlayabildikleri için ve 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.

Sonuç

Araştırma amaçlarına ulaşmak için katılımcıların glitchleme çalışmaları, çalışmalarına ve sürece ilişkin görüşleri ile yorumlamalarına dayalı olarak elde edilen veriler tematik analiz yoluyla çözümlenip yorumlanmıştır. Araştırma kapsamındaki bulgulardan yola çıkılarak ulaşılan sonuçlar aşağıda verilmiştir.

Yeni medya sanatı olarak glitch ve görsel ileti dilinin sorgulandığı araştırmada elde edilen bulguların alanyazınla örtüştüğü görülmüştür. Katılımcılarla yapılan görüşmelerden görsel ileti sürecinin teknolojinin etkisi ile dönüştüğüne ilişkin yansımalar göze çarpmaktadır. Araştırma kapsamında glitchleme sürecine ilişkin yeniden yorumlama ya da hata-yıkım yaratmaya zemin hazırlaması, rastlantısallığı barındırması, orijinali bozmaya olanak sağlaması, deneysel sorgulama sunması, kişisel duygu ve düşünceleri yönetsel olarak tasarıma yansıtma zemin hazırlaması şeklinde sıralanabilecek görüşler öne çıkmaktadır. Bu görüşler temelde bir karşı duruşu, tepki koymayı da içermektedir. Sotiraki'nin (2014) belirttiği gibi glitch soyut ve subjektif bir biçime sahiptir. Yeni medya sanatı olarak glitch, 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 bozarak sonuca ulaşmışlardır. 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 amacı bazen yeni bir görsel ileti dili oluşturmak iken bazı durumlarda da var olan görsel ileti dilini yıkmak olmuştur.

Araştırmada yeni medya sanatı olarak glitchin görsel iletişime yansımaları ortaya konmaya çalışılmıştır. Bulgulardan hareketle, katılımcıların glitch çalışmaları ile alanyazında belirtilen glitch estetiğinin benzerliği ve bazı çalışmaların alanyazında belirtilen glitch türleri içerisinde sayılabileceği görülmüştür. Katılımcılarla edinilen verilerden yola çıkarak yeni medya sanatı olarak glitchin var olan estetik algıları ve görsel ileti formlarını değiştirdiği iddia edilebilir ve bu bağlamda glitchin görsel ileti sürecini etkilediği, değiştirdiği ve yeni bir biçim sunduğu sonucuna varılabilir. Levy'nin (1994) dediği gibi "Bir bilgisayarda sanat ve güzellik yaratılabilir".

Kaynakça

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

- Aktulum, K. (2008). Parçalılık/Süreksizlik/Kopukluk. Süleyman Demirel Üniversitesi, *Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi*, ART-E, 01, ss. 1-14.
- Artun, A. (2009). Sanat ve 1968 Baharı/Bir Kronoloji. *Sanat Dünyamız*. Yapı Kredi Yayınları, 110, 32-47.
- Baudrillard, J. (2011). *Sanat Komplosu*. (I. Ergüden vd, Çev.) İstanbul: İletişim.
- Bedir Erişti, S. D., & 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.
- 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).
- Binark, M. (2007). *Yeni Medya Çalışmaları*. Ankara: Dipnot Yayınları.
- Blumenkranz, A. (2012). *Instrumentalising The Accident: Critical Methodologies In Glitch Art*. London: MA Interactive Media Centre for Cultural Studies. Goldsmiths, University of London.
- Burnett, R. (2012). *İmgeler Nasıl Düşünür?* İstanbul: Metis.
- Cannon, K. L.(2013). *Oblique Optics: Seeing The Queerness of Ec-Static Images*. Georgia State University, College of Arts and Sciences. ProQuest.
- Cascone, K. (2000). The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music. *Computer Music Journal*, 24(4), 12-18.
- Chen, G. (2012). *The Impact of New Media on Intercultural Communication in Global Context*. Communication Studies Faculty Publications. China Media Research, 8 (2).
- Cowen, T. (2002). Creative Distruction. National Post, November 2. <https://publicchoice.gmu.edu/tylercowen/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.
- Goriunova, O. ve Shulgin, A. (2008). *'Glitch.'* *Software Studies: A Lexicon*. Cambridge: The MIT Press.
- Heijer, den E. (2013). Evolving Glitch Art. İçinde P. Machado, J. McDermott & A. Carballal (Eds.), *Evolutionary and Biologically Inspired Music, Sound, Art and Design: Second International Conference, EvoMUSART 2012, Vienna, Austria, Nisan 3-5, 2013*. Proceedings (ss. 109-120).
- Hill, B. M. (2011). Revealing Errors. In M. Nunes, *Error: Glitch, Noise and Jam in New Media Cultures* (pp. 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.
- Jackson, R. (2011). *The Glitch Aesthetic*. George State University. Master of Arts in the College of Arts and Sciences.
- Kahraman, B. H. (2005). *Sanatsal Gerçeklikler, Olgular ve Öteleri...*, İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Kozlu, D. ve Benuğur, Ş. (2014). Çağdaş Sanatta Görsel ve Kavramsal Bir İmge Olarak Yazının Kullanımı. *Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi*, ART-E, 14, s. 233-263.
- 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.
- Lotringer, S. ve Virilio, P. (2003). *The Accident of Art*. New York: Semiotext(e).
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. London: The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
- Menkman, R. (2010). *Glitch Studies Manifesto*. <https://mastersofmedia.hum.uva.nl/blog/2010/02/03/glitch-studies-manifesto/> (Erişim Tarihi: 13.11.2015).
- Menkman, R. (2011). *Glitch Momentum*. Amsterdam: Network Notebooks 04.
- Merriam, S. B. (1998). *Qualitative research and case study applications in education*. San Francisco: Jossey-Bass.
- 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.
- Sangild, T. (2004). Glitch The Beauty of Malfunction. *Bad Music: The Music We Love to Hate* içinde. (ed. Christopher Washburne ve Maiken Derno), ss. 257-74. New York: Routledge.
- Prior, N. (2008). Putting a Glitch in the Field: Bourdieu, Actor Network Theory and Contemporary Music. *Cultural Sociology*, 2 ((3)), 301-319.
- Pulleyblank, G. E. (2008). Language as Digital: A New Theory of the Origin and Nature of Human Speech. Proceedings of 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.
- Pullman, C. (2005). *Some Things Change / The Education of A Graphic Designer*. (S. Heller, Ed.) New York: Allworth Press.
- Reas, C. ve Fry, B. (2007). *Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists*. MIT Press.
- Sangild, T. (2004). Glitch The Beauty of Malfunction. *Bad Music: The Music We Love to Hate* içinde. (ed. Christopher Washburne ve Maiken Derno), ss. 257-74. New York: Routledge.
- Sotiraki, V. (2014). *Glitch Art Narratives: An investigation of the relation between noise and meaning*. İsveç: Lund University, Department of Arts and Cultural Sciences.
- Şangüder, M. K. (2014). Yeni Medya Sanatı Ortamında Performans ve Görüntü İlişkisinin Tarihsel Gelişim Süreci. *Sanatı Yönetmek: Uluslararası Sanat Sempozyumu* (ss. 431-437). İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi.
- 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.
- Virilio, P. ve Lotringer, S. (2005). *The Accident of Art*. New York: Semiotext(e).
- Williams, R. (2003). *Televizyon: Teknoloji ve Kültürel Biçim*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Yavuz, D. E. (2011). *Kültür Sosyolojisi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Yarar, C. (2013). Klasik Dramatik Yapıdaki Temsil Problemi: A.Artaud'yu Derrida Üzerinden Okumak. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 35:1, ss. 37-51
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2000). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Gözden geçirilmiş 2. Baskı. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- White, M. (2001). *Flows and Other Close Encounters with Television*. Northwestern University Press.