GÖRSEL BOZULMANIN ADI;

GLITCH ART

Yaşar USLU[1]

ÖZ

Gelişen teknoloji, görsel kaynakları da etkilemekte ve görsel biçimlendirmelerle karşı karşıya getirmektedir. Bu biçimlendirmelerde görsel bozulmalar, kaymalar olmaktadır. Bunların çoğu bilinçli çoğu ise bilinçsiz reflekslerdir. Kısaca bu bozulmalar ve kaymalar sanatsal bir çabanın tasarım boyutunda Glitch Art'ı meydana getirmiştir. Dijital malzemelerde (Konsollor, Cd, Flash Disk vb.) aksilik olduğunda görüntü bozuk, çarpık ve formunu kaybederek farklı görünür. Dosyalarda veya görüntülerde yaşanan hata, çakışma veya kodlarındaki değişim bu tip farklı görüntüleri ortaya çıkarır. Böylece bozuk hatalı görsel öğeler, sanat tasarımında göze hoş gelen yeni estetiksel sonuçlar meydana getirir.

Anahtar Kelimeler: Glitch Sanat, Görsel Bozulma, Dijital Hata

Uslu, Yaşar. "Görsel Bozulmanın Adı; Glitch Art". *idil* 5.27 (2016): 1967-1976.

Uslu, Y. Görsel Bozulmanın Adı; Glitch Art. *idil*, 5 (27), s.1967-1976.

[1] Yrd. Doç. Dr., Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, Grafik ASD, yasar.uslu(at)dpu.edu.tr.

NAME OF VISUAL IMPAIRMENT;

ART GLITCH

ABSTRACT

Advances in technology also makes it affects visual resources, and faced with the visual formatting. This visual impairment in formatting, shifts are. Most of them are the most conscious unconscious reflex. In short, this distortion and misalignment brought an artistic endeavor in the design dimension Glitch Art occurs. In digital material (Console, CD, Flash Disk, etc.) setback when bad image appears distorted and lost its different forms. error occurred in the file or images, change the code in conflicts or uncovers these different images. So damaged faulty visuals, new aesthetically pleasing to the eye results from art design to occur.

Keywords: Glitch Art, Visual Impairment, Digital Error

.

GİRİŞ

Yaklaşık 15 bin yıl önce İspanya Altamira mağarası ya da Lascoux mağarasında bulunan hayvan resimleri büyüsel amaçla kullanılmaktaydı; yani imgelerin, onları doğal ve gerçek güçlere karşı koruduğuna inanılmaktaydı (Gombrich, 1976:20).

Sanat, her dönem insanları ve nesneleri etkilemiş veya kendi etki alanına sokmuştur. Sanatçı ise sanat'a, yaşadığı dönem içinde bilgi ve tecrübesiyle yeniden ele alarak, disipliner bir anlayışla yeni yorumlar getirmiştir. Sanat nesnesindeki biçimsel bozulmalar/bozmalar, sanki kurallara başkaldırı niteliğindedir. Aslında bu sanatçının sınırsız olanakları tahrip etme kararlılığının farklı bir boyuttan görünür halidir. Kimi zaman bilinçli kimi zaman ise bilinçsiz bir uygulamanın sonucu olarak karşımıza çıkmaktadır. Aslında bu olgu sanatçının gelişen teknolojiye yeni arayışların boyutsal etkisidir.

Son kırk yıldır elektronik görüntüleri, son on yıldır ise sayısal tabanlı bilgisayar görüntülerinin yaşamın her alanını kapladığı görülmektedir. İster insan eliyle, ister mekanik veya elektronik bir araç yardımıyla olsun, imgeler içlerinde daima anlam veya anlamları barındırmışlardır. Bu anlamlar imgelere, üreticileri tarafından üretildikleri anda veya daha sonra yüklenmiştir. Bu yüklenen anlamlar ise, alıcıları tarafından farklı boyutlarda algılanmış ve okunmuştur (Parsa, 2007).

Görsel Uygulamada Hata

Günümüzde teknolojinin hızla gelişmesiyle önce fotoğraf makinesinin, ardından sinema ve televizyon gibi hareketli görüntüleri saptayan araçların icadıyla, dünya görsel-işitsel bir dilin kendine özgü kurallarıyla açıklanabilecek hızla akıp giden bir sürecin içine girmiştir. Teknolojik gelişim, görsel iletişim ve tasarım uygulamaların deneysel anlamda yardımcısı olmuştur. Birçok tasarımsal deneme çalışmaları, dijital yanılmaları, hataları ve beraberinde farklı görsel uygulama alanlarını ortaya çıkarmıştır.

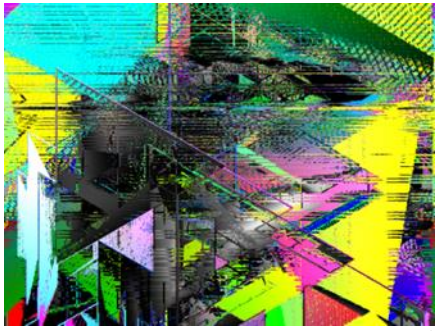
Henry Ford "Hata değil, çare bulun" (Robbins, 1993) ve Andrea Branzı ise "tasarımcı sürekli hata yapar" demektedir (Kart, 2009). Sanatçı veya tasarımcı bir ürün koymaya karar verdiğinde, hata payını hep göz önünde bulundurur. Çünkü sonuçlarına katlanmak zorundadır. Yaptığı eser üçüncü bir göz ile karşı karşıya kalacağını bilir. Moradi; 18. yüzyılın sonları ile 19. Yüzyılda yaşanan sanayi devrimi insanları yüksek ölçekte üretime geçmeye itti. Her üretim bandında olan doğruluk payı

veya başka bir deyimle hata oranı sanayi devriminden sonra gelen bazı sanat akımlarındaki estetik algıyı değiştirdi (Moradi, 2002).

Tasarım alanında yapılan bu hata türü, Somer'e (2013) göre "Medyanın fizikselden sayısala doğru geçişi ile beraber bu medyayı üreten makinelerin (bilgisayarlar, monitörler, yazıcılar vd.) hızlıca yaygınlaşması ile artan hata sayısına cevap olarak Glitch sanat doğmuştur. Leppert'a göre, "İmgeler maden cevheri gibi kazılıp çıkarılan şeyler değil, belli bir sosyo-kültürel ortam içerisinde belli bir işlev görmesi için inşa edilen şeylerdir." (2002:14). Sanatçı ve tasarımcı bu işlevi görerek yeni bir anlam katmakta ve yeni arayışlarla, sanat-tasarım anlamında yeniden inşa etmektedir.

Glitch Sanatı

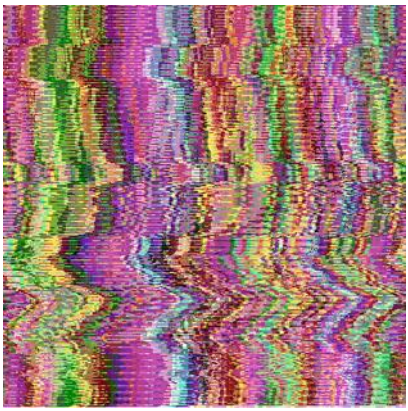
Glitch art, İngilizcede CD'lerde okuyucunun atlamasına sebebiyet veren çizik (http://www.uludagsozluk.com/k/glitch/), kısaca arıza, hata, kusur, bozukluk anlamlarına gelmektedir. Serim'e göre, "Dosyalarda veya görüntülerde yaşanan hata, çakışma veya kodlarındaki değişim olarak açıklanmıştır. Kaçtıoğlu, bozulmalar adlı sergisinde "Bir televizyon programını bozuk bir antenle izlediğimizde televizyondan kulağı rahatsız eden bir sesin yanında, görsel kaymaların ve bozulmaların ortaya çıktığını görürüz. Bu noktadan sonra ne anladığımızın veya ne gördüğümüzün artık bir önemi kalmamış; algı, objektiflikten sürüklenerek bir macera yoluna koyulmuştur. Her bir ses, her bir görüntü zaman bağlamından koparılarak farklı bir evrende yorumlanmaya hazır hale gelmiştir" demektedir (Bkz. Şekil 1).



Şekil 1, http://aestheticobserver.blogspot.com.tr/2014/01/glitch-art-beautiful-error.html 22.07.2016

Görüntülerin üzerinden deforme hareketlerle sarsıntılar oluşturma, tasarıma ivme kazandırmaktır. Görüntüyü daha enerjik hale getirerek onu daha da güçlü kılıyor.

Moradi'nin tasarımda kusurluluk kitabında, dijital veya analog hataları, estetikleştirilmiş eserlerin bozulmasını dijital, fiziksel olarak manipüle edilmiş elektronik cihazlar tarafından "hata", devre bükme anlamlarına gelen söylemler denilebilir. Önceden rastlantısal olan görsel bozulmaların sonra estetik bir değer ve sanatsal bir ruh katılarak yapılan görsel manipülasyonlardır. Teknik anlamda beklenmedik bir arıza ve aksaklığın sonucudur. Bu kavram ilk önce, 1962 yılında Amerikan uzay programı sırasında İngilizce olarak kaydedildi. John Glenn "Kelimenin tam anlamıyla, bir aksaklık, elektrik akımı gerilimindeki başak bir değişimdir.", diye açıkladı (Moradi, 2004). (Bkz. Şekil 2)



Şekil 2, Phillip Stearns, http://yearoftheglitch.tumblr.com/post/77500202342/created-for-my-class-on-glitch-art-now-open-for 27.07.2016

Glitch sınıflandırmalarına bakıldığında; Glitche uygun (Appropriated), Kazara (Accidental), Tesadüfen (Coincidental), Bulunmuş (Found), Gerçek (Real), Bilerek (Deliberate), Planlanmış (Planned), Tasarlanmış (Designed), Yapay (Artificial) olarak ayrılmaktadır (Somer, 2013:3).

Günümüz sanatçıları kendi yorumlarını bu alanda geliştirerek farklı isimlerle sergi etkinlikleri düzenlemişlerdir. Ansal arızaları, kusurları tasarımsal bir mekanizmaya çevirmişlerdir. Aksaklık sanatı, fotoğrafın içindeki dijital sürrealizm,

bellek kaymaları, zaman yetersizliği, görüntü algoritması, deneme başarısız, kodda rastgele parametreler, uyumsuz kaos vb. isimlerle glitch sanatına katkı yapmışlardır.

Bu Glitch sanatında ön koşul olarak bir aksaklık ilişkisi kurulur. Bu teknik arıza temelde, bir medya pratiğinde kurtarmadır. "Mekanik teknik arızalar/kesintiler, dijital ortamda ses veya görüntüde elektronik olarak istihdam edilmiştir. Nam June Paik'in video işleme etkileri başlangıçta 1950'lerde RCA tarafından üretilen televizyon alıcıları için teknik onarım kılavuzları görünür (Betancourt, 2013:1)). Başlangıçta tasarım yaratım sürecinde aksaklığı düşünmeden uygulama başlatılmaktadır. Sonrasında ise bilgisayar ve teknoloji uygulamasında farklı bir boyutta sonuca gelinmektedir. Aslında yaratıcı düşüncenin sonsuzluğu da kendini göstermektedir (Bkz. şekil 3).



Şekil 3, Jerome Herr, http://www.creativebloq.com/mobile/create-glitch-art-photo-filters-91517077 27.07.2016

Morandi ve Menkman'a göre bu "aksaklık sanatı" diğer tabirle "kusurluluk" dijital medya teknolojisinde, özel Modernist ve formalist bir yaklaşımdır. Hataları, kusurları içselleştirip eser üzerinde dramatize eder ve insanlara sunar (Menkman, 2011).

Çağımızın post-modern kültüründe "Resimsel Dönemeç" döneminin başladığını belirten Mitchell: "Yirminci yüzyılın ikinci yarısında bir ikilemle karşılaşılmıştır. Bir taraftan benzeri görülmemiş derecede güçlü yeni biçimler ortaya çıkmakta, video ve sibernetik teknolojisi dönemiyle, elektronik yeniden üretim çağındaki yanılsamalar ve görsel simülasyonlar, bu yeni biçimlerin gelişimini hızlandırmakta; öte yandan da, imgenin bu kadar egemen olmasının yarattığı korku ve

endişenin ortaya çıkışı." (1994:15) biçimiyle söz konusu dönemecin yerini ortaya koyar. Bu hıza kapılan günümüz tasarımcıları dijital çağı değerlendirip yeni yorumlar yapmaktadır. Özellikle elektronik görüntü üzerinde tasarım hareketleri hızlanmıştır. İki boyutlu yüzeyler, bilgisayar ve teknoloji birleşimiyle adeta yeniden doğmaktadır. Sanatçının ruh halini yansıtıp yansıtmadığını çok bilinmese de, yeni bir ürün olma yolunda adımını çoktan atmıştır. Özellikle çağın yeniliklerine farkındalık katma adına portre uygulamalarında oldukça yaratıcı görsel tasarımları görmek mümkündür (Bkz. Şekil 4).



Şekil 4, Joss Vanover, http://www.nastplas.com/blog/?p=1659 27.07.2016

Ong (1995) ise, günümüzde yeni iletişim teknolojileri ile yaşantımıza giren telefon, radyo, televizyon ve diğer elektronik teknoloji, ses kayıt araçları ile 'ikincil sözlü kültür çağının' yaşandığını ileri sürmektedir. Hall ve Evans'a göre, "Görsel eğretilemelerle (metaforlar) dolu belli temalar 'bakma' ve 'görme' süreçleriyle ilgili terminolojiler kültürel ve medya çalışmalarının değişmeyen diyeti oldu. Bunlar; seyreden toplum, gösterim, temsil politikaları; eril bakış, feminist bakış olanakları; ayna evresi; fetişizm ve röntgencilik; imgenin yeniden üretimi; ırkçı söylemin yansıması olarak 'öteki' kavramı" olarak tanımlanmaktadır (1999:1). Hall ve Evans'ın da belirttiği gibi, son yirmi beş yıldır kültürel ve medya çalışmaları 'görsel kültür' üzerinedir.

Sonuç

Görsel kültür alanında göz yani görme ve ardından algılayıp anlam yükleyen beynin varlığı söz konusudur. Görsellerin mutlak egemenliğindeki bu yüzyılda dijital gelişim, tarihin hiçbir döneminde bu kadar yoğun çevremizi kuşatmamıştır. Görsel teknolojik makinelerin icadından sonra farklı tarz ve teknikte üretilen sanat ürünleri ortaya çıkmıştır. Dolayısıyla sanatçıyı ve tasarımcıyı merkeze alan sanatsal tasarımlar,

sanatçının kendisini ve yaptığı ürünü merkeze almasını sağlayan farklı, yenilikçi, sorgulayıcı bir kavram olan Glitch sanat meydana getirmiştir.

Başkalaşım ve değişim birçok eleştiriyi ve tartışmayı beraberinde getirmiş olsa da, yeni arayışların ve yapıtların üretilmesine mani olmamıştır. Sanatçı ve tasarımcılar, her dönemde sınırsız bir düşünce ve zihin hareketliliği ile çevresel birçok dokuyu, eşyayı, doğayı, yaşadığı dönemin teknik ve teknolojik imkânların da kullanarak yeniden yorumlamıştır. Böylece güncel görsel tasarımlar, bambaşka bir yapıda şekillenerek, yeni yorumlara dönüşmüştür. Özellikle Andy Warhol'dan sonra pek çok anlatım biçimleri ortaya çıkmıştır.

Sanatçının ve tasarımcının değişen sanat yapıtlarında farkındalık oluşturması, yeni görsel ürünlerde anlama ve algılamada da bilinçli hareketliliği doğurmuştur. Böylece tasarımcı ve sanatçılar, farklı açılımlar üzerinden güncel yeniden üretilmiş eserler ortaya koymuştur. Sanatçı sürekli arayacak, deneyecek ve sonucunda yenilikleri, çeşitliliği sanata getirecektir. Böylece farkındalıklar ilk önce görsellerle insanlara sunulacaktır.

KAYNAKLAR

BETANCOURT, Michael (2013), Kritik Glitches ve Acil Durum Sanat, http://www.hz-journal.org/n19/betancourt.html#note1 [25.11.2016]

GOMBRİCH, E. H. (1976). Sanatın Öyküsü. 12. Baskı, Çeviren: Bedrettin Cömert, İstanbul: Remzi Kitabevi.

HALL, Stuart; Evans, Jessica (1999). Visual Culture: The Reader. London: Sage Publications.

KAÇTIOĞLU,Kübra (2014),Bozulmalar, http://www.dadatart.com/2014/01/14/kubra-kactioglu-bozulmalar 30.03.2016

KART, Umut. "Tasarımcı Sürekli Hata Yapar". Radikal Tasarım Gazetesi. Sayı:1, S.8, Ocak, 2009.

LEPPERT, Richard (2002). Sanatta Anlamın Görüntüsü İmgelerin Toplumsal İşlevi. Çeviren: İsmail Türkmen, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

MENKMAN, Rosa. "Dosya Biçimleri Yöresel," Ağ Defterler 4: Acil Durum Moment (um) (Ağ Kültürleri Enstitüsü, Amsterdam: 2011). http://www.hz-journal.org/n19/betancourt.html [07.11.2014]

---- (1994). Picture Theory. Chicago and London: The University of Chicago Press

MORADİ,Iman. (2004)Acil Durum estetik, http://www.oculasm.org/glitch/download/Glitch_ dissertation_print_with_pics.pdf [07.06.2014]

MORADİ, Iman (2004), Glitch Aesthetics, Web Distributable Version, January 27th 2004

ONG, Walter J. (1995), Sözlü ve Yazılı Kültür, Çeviren: Sema Postacıoğlu Banon, İstanbul: Metis Yayınları.

PARSA, Alev Fatoş (2007), İmgenin Gücü ve Görsel Kültürün Yükselişi, http://fotografya.fotografya.gen.tr/cnd/index.php?id=226,329,0,0,1,0 21.07.2016

ROBBİNS, Anthony (1993), Sınırsız Güç, İnkılap kitapevi, çev: Mehmet Değirmenci, s. 88, İstanbul

SERİM, Mert (2014), Etiket Temalı Görsel Bozma Servisi: Glitchit, http://bigumigu.com/haber/etiket-temali-gorsel-bozma-servisi-glitchit/ Erişim: 30.03.2016

SOMER, Hasan Sarp (2013), Sayısal Medya Sanatı Olarak Glitch Sanatı ve Etkileri, MSGSÜ-Enformatik Bölümü\ Bilgisayar Ortamında Sanat ve Tasarım Araştırma Yöntemleri

http://www.uludagsozluk.com/k/glitch/ [06.11.2014]