

## 21. Yüzyılda Karşı Sanat Anlayışı Olarak Glitch

### Glitch as Anti-Art in the 21st Century

Özlem DEMİRCAN, *Fotoğraf Bölümü, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi*, ORCID: 0000-0002-3041-7160

#### Özet

Hata ve aksaklığın estetik bir sonucu olan glitch sanatı, yeni medya sanatlarının içerisinde yer alan güncel bir sanat formudur. Bu sanat üretim biçimine dair farklı yaklaşımlar olmakla birlikte bu makalenin çıkış noktasında, hatanın ve aksaklığın mevcut normları sorgulama aracı olarak değerlendirilmesi ve glitch sanatının karşı sanat çalışmaları perspektifinde konumlandırılması yer almaktadır. Dijital teknolojinin mükemmelliğine dair söylemleri ters yüz eden, insan yapımının önemini vurgulayarak hatanın estetik bileşenlerini ortaya çıkaran glitch pratikleri ile teknolojik, ideolojik ve sosyal yapısalığa meydan okuyan sanatçılar, yazılımın ve algoritmaların hegemonyasını yıkarak mülkiyet, toplumsal bellek, kimlik, cinsiyet, gözetim ve denetim gibi aktivizmin evrensel temalarını eserlerinin merkezine yerleştirmişlerdir. Bu anlamda glitch sanatı, veri manipülasyonu ve algoritmalar tarafından yönlendirildiğimiz çağda, disiplinlerarası, ideolojik ve estetik bağlamlar yaratarak yeni direnç stratejileri geliştiren, radikal bir sanat formu olma potansiyeli taşımaktadır. Makalede glitch sanatına dair yaklaşımlar incelenerek, bu sanat üretim biçiminin 20. yüzyıl Avangard sanatıyla teknik, estetik ve ideolojik bağlamda benzerliklerinin altı çizilecektir. Avangard hareketlerin karşı sanat üretim metodolojisi, günümüz glitch sanatçılarının eserleri çerçevesinde yeniden değerlendirilecektir.

**Anahtar Sözcükler:** Dijital, post dijital, glitch, glitch sanatı, karşı sanat.

**Akademik Disiplin(ler)/alan(lar):** Fotoğraf, disiplinlerarası sanat.

#### Abstract

Glitch art, which is an aesthetic result of error and malfunction, is a contemporary art form within the new media arts. Although there are different approaches to this form of art production, the point of this article is to evaluate the error and malfunction as a means of questioning the current norms and to place the glitch art in the perspective of anti-art works. Artists who challenge technological, ideological and social structurality through glitch practices that turn the discourse on the perfection of digital technology on its head and reveal the aesthetic components of error by emphasizing the importance of human construction have placed universal themes of activism such as property, social memory, identity, gender, surveillance and control at the center of their works by subverting the hegemony of software and algorithms. In this sense, glitch art has the potential to be a radical art form that develops new strategies of resistance by creating interdisciplinary, ideological and aesthetic contexts in an age where we are driven by data manipulation and algorithms. In this article, the approaches to glitch art will be analyzed and the similarities of this form of art production with 20th century Avant-garde art in technical, aesthetic and ideological contexts will be underlined. The methodology of the anti-art production of Avant-Garde movements will be re-evaluated within the framework of the art-works of today's glitch artists.

**Keywords:** Digital, post digital, glitch, glitch art, anti-art.

**Academical Disciplines/fields:** Photography, interdisciplinary art.

- **Sorumlu Yazar:** Özlem Demircan, Fotoğraf Bölümü, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.
- **Adres:** Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Pürtelaş Hasan Efendi Mah., Meclis-i Mebusan Cad., No: 24, 34427, Beyoğlu/İstanbul.
- **e-posta:** ozlem.demircan@msgsu.edu.tr, demircanozlem@gmail.com
- **Çevrimiçi yayın tarihi:** 07.04.2023
- **doi:** 00.17484/yedi.1219249

**Geliş tarihi:** 14.12.2022 / **Kabul tarihi:** 30.03.2023

## 1. Giriş

Her çağ siyasi, ekonomik, toplumsal ve teknolojik koşullardan beslenip, kendine özgü estetik bir dil inşa ederek, içinde bulunduğu dönemi yansıtacak ifade biçimleri üretmiştir. Özellikle 19. yüzyılda sanatın üretim araçları teknolojinin gelişimi paralelinde, teknik ve estetik bağlamda, zamanın ruhunu yansıtacak biçimde dönüşmüştür. Fotoğrafın ve ardından sinemanın estetik ifade aracı ve sanatsal disiplin olarak kendilerini tesis etmeleriyle birlikte teknolojiye dayalı imgeler çağı başlamıştır. 20. yüzyılın ilk çeyreğinde dönemin kaotik ortamı ve sanat üretim biçimleri, kültürel bir olgu ve ideolojik bir pratik olan görme kültüründe de büyük dönüşümler yaratmıştır. Farklı görme biçimleri var olan sanat üretim yöntemlerini dönüştürmüş, yeni sanat anlayışları doğurmuş, estetik dil arayışlarında *karşı sanat* gibi yeni yöntem ve söylemlerin ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır. Bu bakımdan 20. yüzyıl estetiğinin ve görme kültürünün şekillenmesinde teknolojik ifade biçimleri büyük ivme yaratmıştır. Bu ivme içinde bulunduğumuz yüzyılda da bilgisayar ve internet teknolojisinin sağladığı olanaklarla, sonsuz tasarım kombinasyonları sağlayarak yükselmektedir. Dijital teknolojinin olanaklarıyla buluşan sanatçı, küratör ve kuramcılar da bu doğrultuda dönemi analiz etmiştir. Farklı multi medya ortamlarının sağladığı üretim biçimleri, yaşadığımız çağın estetik dilini genel bir çatı altında toplanmış ve bu sanat üretim pratiği dijital estetik ve yeni medya estetiği<sup>1</sup> olarak adlandırılmıştır. Ancak post-dijital estetik, dijital teknoloji ortamlarında çalışma deneyiminin bir sonucu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu deneyimlerden biri de bozulma, sistem çökmesi, yazılım ve uygulama hataları, gürültü (noise) vb. gibi teknolojik ve insani hatalar, dijital ve post-dijital olarak adlandırılan dönemde sanatçıların üretim biçimlerini yönlendirmekte ve belirlemektedir. Glitch sanatı da medya ortamlarının hatalarının doğurduğu bir ifade biçimi olarak algı ve bakış açımızı değiştirmektedir. 21. yüzyılın mükemmel teknolojik ilerlemesine karşı, işlevsel internet araçlarının hataları glitch sanatını yapılandırmıştır. Bu alanda çalışan kimi sanatçılar, böylesi teknolojik hata ve kusurları teknolojinin kendisini sorgulayan estetik ve ideolojik bir dil geliştirmek için kullanmışlardır.

## 2. Glitch Kavramı ve Glitch Sanatı

Merleau Ponty'ye (2005, s. 239) göre insan vücudu ve makineler fonksiyonlarıyla tanımlanırlar; doğru çalıştıkları sürece fark edilmezler, benliği dünyaya bağlayan eylemin bir uzantısı olarak algı sürecimizin bir parçası olurlar. Peki bir hata olduğunda ne olur?

Gerçekte ne olduğunu görebilir ve hissedebiliriz, kırık bir kalem, düşüncelerimizi kağıtlara yazan bir araçtan ziyade tahtaya ya da kurşuna dönüşür, çökmüş bir bilgisayar, gerçeği taklit eden bir arayüz yerine ekranda kod, yazılım ve renkli ışık dizileri haline gelir. Makinenin gerçek doğası, yani yüzeyin altına gizlenmiş vahşi bir aksaklık aniden kendini belli eder. (Manon & Temkin, 2011, s. 1)

Bu bakımdan arıza, aksaklık, başarısızlık, hata vb. sadece yanlış üretimin belirtileri değildir. Evrim bile genetik kodlamanın içindeki hatalara dayanmaktadır. Yanı sıra farkındalık ve ilerleme sürecinin oluşabilmesi için hatalar ve aksaklıklar sanattan teknolojiye kadar hayatın her alanında yeni ve ilerletici bağlamlar yaratabilmektedir.

Günümüzde hata, kusur, ani ve genellikle geçici bir arıza veya ekipman arızası anlamlarına gelen İngilizce *glitch* terimi (en.oxforddictionary, 2022), ilk kez 1962 yılında, ABD uzay programı kapsamında, teknik bir sorun olan elektrik voltajının yükselmesini tanımlamak için kullanılmıştır. Glitch kavramı, 2002 yılında Oslo Glitch Festivali ve Sempozyumu'nda, "bilgisayar ve ağlar terminolojisinde, kayma, düzensizlik, bir arıza veya küçük bir elektriksel hata" (Moradi, 2004, s. 9) olarak tanımlanmıştır.

Dolayısıyla glitch terimini bir sistemin beklenen akışının kırılması ve/veya bozulması olarak tarif etmek mümkündür. Elektronik alanından alınan glitch kavramı hem analog hem de dijital sistemde gözlenebilmektedir. Analog glitch söz konusu olduğunda kavram bizi film ya da televizyon aksaklıklarına götürebilir fakat belki de matbaanın icadından sonraki baskı ya da tipografi hataları ilk analog aksaklık oluşumunu göstermektedir. Film ya da televizyondaki analog aksaklık, izleyiciye-alımlayıcıya ulaşması hedeflenen görsel ya da ses duyumsamasını geciktiren ya da rahatsız eden aksaklıklar, fiziksel ortamda bir hatadır (Jackson, 2011, s. 26). Medyadaki fiziksel hatalar gönderici-alıcının yanlış-eksik iletişimiyle sonuçlanır. Dijital aksaklıklar ise medya ortamının kendisine herhangi bir fiziksel zarar vermeden oluşur.

<sup>1</sup> İlk dijital sanat örnekleri *Bilgisayar Sanatı* olarak adlandırılmış; daha sonra *Çoklu Medya Sanatı* şeklinde anılmaya başlamıştır. Günümüzde ise *Yeni Medya Sanatı* şeklinde kavramsal çatı altında toplanmaktadır (Paul, 2008, s. 7).

Verilerin kodlanması sırasında yanlış iletişimin görsel ya da işitsel temsilini içerir. Video kaset, tipografi hataları, film ya da kayıtlardaki tozlar, ses dosyalarının takılması, titreyen ya da beyaz ışık çizgileriyle parlayan videolar, uygun olmayan yerlerde ortaya çıkan renkli pixeller görüntüyü ya da sesi tanımaz hale getirebilirler. Ancak bu aksaklıklar çalışan bir programda bir kereye mahsus oluşumlardır ve sistem çökmesine neden olmazlar, çok kısa bir süre için ortaya çıkar ve kaybolurlar. Günümüzde pek çok sanatçı sıklıkla karşılaştığı için olağan karşılanan bu tür analog ve dijital kaynaklardan gelen aksaklıkları çalışmalarının merkezine yerleştirmişlerdir.

Glitch kavramıyla ilgili yayın yapan ilk akademisyenlerden biri olan Iman Moradi'ye (2004) göre iki türlü glitch vardır: *saf glitch* ve *bilinçli glitch*. Saf glitch, akustik ya da görsel olarak bir hatanın beklenmedik sonucunu oluştururken, bilinçli glitch ise sanatçılar tarafından analog veya dijital hatanın bilinçli olarak provoke edilmesiyle elde edilmektedir. Bilinçli glitchler, glitch sanatının çoğunluğunu oluşturmaktadır (s. 8-10). Bu bağlamda aksaklık anlamını taşıyan glitch, kendisini sadece bir rahatsızlık olarak göstermez, estetik değere sahip bir şeye dönüştürür ve hatanın estetiğini temsil eder.

Glitch sanatı ile ilgili çalışmalar başlangıcı ve teknolojiyle kurulan ilişki çerçevesinde gelinen nokta itibarıyla artarak çoğalmıştır. 2002 yılında Oslo'da düzenlenen Glitch Sempozyumu ve Performansı ile glitch sanatı terimi kavramsal düzeyde tartışılmaya başlamıştır. Ayrıca kavram, Iman Moradi'nin 2004 tarihli *Glitch Aesthetics* (Glitch Estetiği) başlıklı tez çalışması, Rosa Menkman'ın 2011 tarihli *The Glitch Moment(um)* (Glitch Momentumu) ve yine 2011 tarihli *The Glitch Studies Manifesto* (Glitch Araştırmaları Manifestosu) kitapları ve Nick Briz, Daniel Temkin gibi akademisyen sanatçıların eleştirel çalışmalarıyla teorik düzleme taşınmıştır. Yanı sıra glitch sanatı toplulukları-blogları kurulmuş, Tate Britain, Getty Images Gallery, Chicago Modern Sanatlar Enstitüsü gibi dünyanın pek çok çağdaş sanat merkezinde sergiler düzenlenmiş (Roy, 2014, s. 1), glitch sanatı ile ilgili online eğitimler ve workshoplar organize edilmiştir (Örneğin; Nick Briz'in Glitch Codec Tutorial: Glitch sanatının teknik, teorik ve eleştirel süreci üzerine bir ders <sup>2</sup>).

Bu bağlamda Carolyn L. Kane (2016, s. 43) glitch sanatını "dijital hataların ve eserlerin sanatsal amaçlara yönelik yeniden kullanımı, geri dönüşümü ve stilistik olarak yeniden yapılandırılması" olarak tanımlamıştır. Sanatçı ve eleştirmen Rob Myer ise glitch sanatını "önceki idealize edilmiş sosyal ve estetik bir düzenden kopma çabası içinde hatanın fetişistik bir dönüşümü" (aktaran Kanat, 2018, s. 29) olarak tarif etmiştir. Menkman'a göre (2011) glitch sanatı, öngörülmeleyen bir deneyim, yıkıcı bir eylem pratiğidir. Yazılımın hegemonyasının hangi kuralları inşa ettiğini, neyin mümkün kılındığını ya da mümkün olmadığını göstermenin eleştirel bir yoludur. Menkman'ın bu sanat yapma biçimiyle ilgili etkileyici bulunduğu tek başına estetik değil; süreç oryantasyonu ile sonuçlara odaklanma arasındaki farklılıktır. Bu bağlamda glitch sanatının öncü isimleri, Fluxus ve Happening hareketleri içerisinde yer alan performans sanatçıları gibi nihai sonuçtan ziyade yaratım eylemine ve yaratım sürecine odaklanmışlardır.

Jon Cates ise *PØST-GLITCH* (2014) başlıklı makalesinde yaşadığımız çağı *Glitch Çağı* olarak tarif etmiş ve glitch sanat hareketini hem tarihsel bağlamda hem de uygulama yöntemlerinin değişimini de temel alarak *Pre-Glitch* ve *Post-Glitch* olarak sınıflandırmıştır. Buna göre 1990'ların deneysel elektronik müziği, deneysel video çalışmaları, veri bükme (databending) ve bir sanat konsepti olan, hack kültürü, Sitüasyonist Enternasyonal, Fluxus ve Dada'nın politik tavrını benimseyen Dirty New Media<sup>3</sup> uygulamaları gibi analog eserler pre-glitch içerisinde yer alırken, glitch sanatının eleştirel konumunu formüle etmeye çalışan dijital görüntüler ve video çalışmaları, glitch sanatı uygulamaları (aplikasyon), hazır ayarlar ve paletler de post-glitch şemsiyesi altında yer almaktadır.

Her teknoloji yalnızca insanları değil aynı zamanda çevrelerini, doğasını, sanatını ve dolayısıyla çağın aksaklıklarını-glitchlerini şekillendiren büyük bir değişime eşlik ettiği için bir ağ toplumunda teknolojik ortamın estetik kullanımı, hatayı, aksaklığı önlemekten ziyade onu merkezi bir sorun haline getiren bir sonuç yaratmıştır (Moradi, 2009, s. 9). Glitch, bazı sanatçılar için bireysel nevrozların metaforik bir gösterimi olurken, bazı sanatçılar için de çağın baskın mükemmellik arayışına karşı çıktıkları, eleştirdikleri bir alan oluşturmuştur. Moradi (2004), glitch estetiğinde bu eğilimi şu şekilde açıklamıştır: "Bugünün iletişimdeki *mükemmellik* eğilimi, iletişimin *kusursuz* olduğu ve aksaklıklarla ilgili herhangi bir şeyin bizi o geçmişini deneyimlemeye yaklaştırdığı zamanımızı hatırlatıyor. Bu durum aksaklıkların bazen retro estetikle

<sup>2</sup> bkz. <http://nickbriz.com/glitchcodectutorial/files/GlitchCodecTutorial.pdf>.

<sup>3</sup> Dirty New Media (DNM), yazılıma itaatsizlik sanatıdır. DNM, Jon Cates'in 2005 yılında Jon Satrom, Amanda Gutierrez, Jake Elliott, Jason Soliday, Arcangel Constantini, Juanjose Rivas ve diğer pek çok sanatçı ile düzenlediği bir dizi festivalin parçası olarak geliştirdiği bir fikirdir. Dirty New Media, doğrudan, açık, kırılmış, dağınık ve sızan anlamına gelir (Cates,2019, s. 1).

birleşmesinin sebebidir” (s. 17). Bu bakımdan glitch sanatı hem yeni medya sanatçıları hem de amatör medya üreticileri tarafından üretilen popüler bir internet sanatı alt türü haline gelmiştir.

Medya sanatçısı Emilio Vavarella’ya (2015) göre glitchlerin bir başka sonucu da bireyleri rahatlatması, hatalarının mümkün olduğunu hatırlatmasıdır, “hatalar teknolojiyi insancillaştırıyor, insan yaratıcılığını artırıyor ve kendimizi ürettiğimiz teknolojiden daha üstün olarak düşünmemizin riskli pozisyonuna getiriyor. İnsanlar sürekli hata yapar ve glitchler bize makinelerin de hata yaptığını hatırlatır” (s. 11). Bu bakımdan hata ve aksaklık doğal olarak hafıza, olasılık, nostalji, dijital okuryazarlık, ses, mantıksızlık, yapısalılık, hegemonik sistemlerin eleştirisi, dil ve iletişim gibi sayısız temalarda kendini estetize etmektedir.

Ayrıca bir glitch belirli bir teknolojinin bir tür dijital parmak izidir ve türetildiği teknolojiyi anlamadan kullanmak neredeyse imkansızdır (Nunes, 2011, s. 3). Bu anlamda, bir aksaklık, etrafımızı saran teknolojinin görünürlüğünü ve bu görünürlüğün altında yatanları ortaya çıkarır ve hata sadece bir sistemin başarısızlığını değil, aynı zamanda onun operasyonel mantığını da ortaya çıkarır. Hata ve aksaklıklardan sistematik bir şekilde faydalanan yeni medya sanatı, medya aktivizmi, dijital sanat, post-medya sanatı, net sanat, e şiir gibi çok sayıda uygulama vardır. Bu doğrultuda sanatçı Andie Shabbar’a göre glitch sanatı beklenmedik görüntüler ve sesler üreterek medyayı manipüle etme pratiğidir. Sanatçı *Queer-Alt-Delete* isimli gözetim-gözetleme sistemlerine karşı oluşturduğu sanat projesi ve aynı başlığı taşıyan makalesinde glitch sanatının algoritmik belirsizliğini siyasi gelişmelerle birleştirmiştir. Sanatçıya göre glitch sanatının politik potansiyeli iki yönlüdür: “Dijital teknolojilerin yanılabilirliğini ortaya koyuyor ve dijital-fiziksel kendimizle yeni ilişkiler kurmamızı sağlayan belirsiz etkiler üretmek için zayıflıkları kullanıyor” (Shabbar, 2018, s. 197).

Glitch sanatının etkileri ve amaçları farklı bağlamlarda kullanılmış ve bu doğrultuda farklı yorumlara neden olmuştur. Ancak günümüzde sosyal medya ağlarıyla birlikte popüler kültürün hem ticari hem de bir estetik ögesi haline gelen-getirilen aplikasyonlar-uygulamalardaki hazır glitch efektleri ya da filtreleri de glitch üretme pratiğini artırırken aynı oranda tüketilmesine de neden olmuştur. Bu bağlamda sanatçı Mallika Roy’a göre;

(...) sanatsal amaçlar için glitch yaratma sürecinde (bilinçli glitch) sadece herhangi bir bilgisayar tabanlı uygulama-aplikasyon çıktısı glitch sanatı olarak adlandırılmaz. Örneğin orijinal görüntünün üzerine uygulanan aşırı tonlama, kontrast, ışık yoğunluğu gibi bazı Instagram filtreleri sadece fotoğraf makinelerindeki aksaklıkları taklit ederler. Bu etkiler gerçek filmde geliştirilen fotoğraflarda görüldüğü zaman filmin pozlanmasını etkileyen hafif bir ışık sızıntısı olduğu anlamına gelir. Bu etkiler için fotoğraf makinesi arızasını bilinçli olarak uygulamak glitch sanatı şemsiyesinin altında değerlendirilirken, Instagram kullanıcısı tarafından üretilen bir görüntünün estetiği aslında film pozlama sürecini veya ışık sensörünü hacklemek yoluyla geliştirilen bir fotoğrafa benzer. Kamera kullanıcısı cihazın hatalarını sanatçı ve araç arasındaki kontrol dengesi hakkında yorumlarken, Instagram kullanıcısı teknolojinin kölesi olmaya devam eder ve bu nedenle glitch sanatına hiçbir katkı yapmaz. (2014, s. 1)

Bu bakımdan sanatçının üretim süreci glitch sanatının ne olduğunu ve ne olmadığını ayırt etmektedir. Bu süreç özetle, veri tabanı oluşturma (programlar ihlal edilir), datamoshing-veri kısıtlama (video alanında veri sıkıştırma manipülasyonu), sonikasyon (ses efektleriyle görüntü verileri üzerinde manipülasyon), databending-veri bükme (donanım manipülasyonu) vb. tekniklerle manipüle edilmiş her algoritmanın estetize edilme biçimiyle oluşur. Ancak glitch sanatında yukarıda belirttiğimiz gibi sanatçı tarafından uygulanan kasıtlı bir çabanın yani sanatçının kendi seçim aracını kullanmasının (hatalı bir bilgisayar algoritması, ayarları bozulmuş bir kamera, uyumsuz bir dosya türünü açmak için kullanılan yazılım vb.) yanı sıra eserin hangi ortamda üretildiği ve sanatçının sadece teknolojiyle kurduğu ilişki değil, onun hayata ve kültüre dair kavramsal yaklaşımlarının izini de taşıması gerekmektedir. Bu bağlamda “glitch sanatçısının teknik düzeyde çalışması sanat üretme pratiğinin sadece bir bileşenidir. Teknik ve başlangıç malzemesinin belirlenmesi, daha sonra yaratıcı işleme devam eden makine için itici bir güç sağlar” (Speiser, 2017, s. 16). Dolayısıyla Nunes’in de belirttiği gibi glitch sanatı makinenin sanatı değil; açık sistemin, ilişkilerinin ve bu sistemi olanaklı kılan kapasitenin sanatıdır (2011, s. 3). Ayrıca glitch estetiği 1990’lardaki deneysel müzik pratikleriyle sanat arenasında kendine yer bulup, görsel sanatlarda 2000’li yılların başlarında bir ivme yakalamış olsa da kavramın etkileri Dadaizm ve Sürrealizm gibi Avangart sanat pratiklerinde de görülmektedir. Aynı zamanda Neo Dada ve 1960-70’li yılların fotoğraf, film, deneysel ses ve analog elektronik ortamlarında da glitch sanatının erken örnekleri bulmak mümkündür.

### 3. Glitch Sanatının Tarihsel Kökenleri

Hata ya da aksaklığın izlerini sanat tarihinin her aşamasında görmek mümkündür, hatta mükemmeliyetin antitezi olarak kusurun estetiği de gelişmiştir. Ancak modern dönemde glitch sanatının ilk öncüleri fotoğraf ve filmde bulunmaktadır. 1832 yılında Plateau'nun *Fenakitiskop'u*, Stampfer'in *Stroboskop'u* ve 1834 yılında Horner'in geliştirdiği *Zoetrope'u*yla hem sinematografi başlamış hem de bu tarihsel aparatlarla oluşturulan erken görüntüler hatalar üreterek bir dizi istenmeyen görseller meydana gelmiştir (Uysal, 2007, s. 14). Ancak fotoğrafın 1839 yılında tüm dünyaya tanıtılması, yeni bir görme çağını başlatırken, ilk kez makine yapımı teknik formlar sanatta, kültürde ve estetik felsefede önemli bir paya sahip olmuştur. Yaşamın görüntüler aracılığıyla anlamlandırıldığı bir yapı haline gelen fotoğraflar, gerçek ve gerçek olmayanı, doğru ve yanlış ortaya çıkarmada ve bu doğrultuda bir farkındalık yaratmada somut bir nesne olmuştur. Fotoğraf, diğer sanat üretim faaliyetlerine yeni bir bakış açısı kazandırırken mekanik yeniden üretilebilirlik çağında, resim sanatı ve illüstrasyonlar dünyanın gerçekçi ve doğru tasviri konusundaki tekeliğini yitirmiştir. Bu doğrultuda ressamlar sanat pratiklerine klasik gerçekçilik dışında, soyutlama, renk, ton ve biçimde (İzlenimcilik, Dışavurumculuk, Kübizm, Fütürizm, vb.) farklı arayış, yöntem ve söylemlere başvurmuştur.

Diğer taraftan modernleşme ile başlayan teknolojik gelişmeler bir taraftan ilerlemenin temel dinamiği olurken bir yandan da insanları yaşadığı topluma yabancılaştırmıştır. Tüm bunların yanında yalnızlaşan bireylerin içinde bulunduğu kaos ortamında tüm toplumsal acıyı, yıkımı ve kargaşayı içeriğinde ve biçiminde avangardın sanatı yansıtmaya başlamıştır. Bu bakımdan 20. yüzyıl başlarında sanat hiç olmadığı kadar öfkeli ve şiddetli olmuştur. Sadece bir coğrafyayla sınırlı olmayan Avangard sanat hareketleri hedefleri bakımından ortak bir paydada birleşmiştir; insanlığın kurtuluşunu sanatın muhalefetinde görmüşler hem sistem hem de geleneksel sanat yöntemleri karşıtı çalışmalar yapmışlardır. Bu bağlamda yaşamın kaotik durumuna ve klasik estetiğe gösterilen tepkiler görsel temsilin geleneklerine göre bir dizi glitch oluşturmuştur. Örneğin Kübizmin üst üste gelen, parçalı ve çok boyutlu perspektifi, doğrusal (linear) perspektifi yani görsel açıdan nesnenin doğru gösterimini reddetmiştir. Kübizm, perspektif kurallarının yadsınarak, çizgi ve biçimle resimsel kurgu yapılabileceğinin ilk örneğidir. Bürger'in ifadesiyle (2014, s. 141-143) kübizm "modern resimde Rönesans'tan beri hâkim olan temsil sistemini en bilinçli şekilde yıkan harekettir. Provokatif unsur içerir, gerçekliğin resmedilmesinde, yani sanatçının gerçekliği dönüştürerek aktarmasına dayanan bir temsil sistemi, böylelikle geçersiz hale gelir". Kübistler, resim düzleminde üç boyutluluk yanılması yaratmak yerine, aynı anda nesnelere birçok açıdan göstererek dördüncü boyut algısı yaratmışlardır.

Berlin Dadaistleri politik bir bakış açısıyla doğrusal perspektifi, "işçi sınıfını ücretli kölelere indirgeyen, ölümcül bir savaş makinesi üreten Batı kapitalizminin mantıksal ve yararçı bakış açısının bir sıçraması olan rasyonel düzeni ifade ettiği için reddederek" (Clark, 2011, s. 39) kolaj, foto kolaj ve fotomontajlarını oluşturmuşlardır. Ayrıca Dadaist manifestosunun yazarı Tristan Tzara normatif ses ve müzik görüşlerine karşı çıkan gürültünün, kuru ve gürültülü, gürültülü ve monoton bir ilkelcilik ile nitelendirilen komplikasyon mantığına sahip olduğunu savunmuştur. Tzara ve Dadaistler tarafından benimsenen gürültü, burjuva kültürünün eylemleri ve tutumlarının yanı sıra doğal şeylerin reddedilmesine de işaret etmiştir. Bu bağlamda glitch sanatının doğasını Dada geleneğinde bulabilmek mümkündür. 20. yüzyılın başlarından beri Dadaistler gürültüyü (noise) sistemleştirmeleri gereken bir anti-madde olarak düşünmüşlerdir. Bu gürültüyü hem görsel hem de akustik olarak sanata dönüştürmüşlerdir. Dadaistlerin burjuva kültürünü sürdüren her şeye karşı olmaları ve sanatçıların yeni yöntem ve temsil biçimleri araması, anti-estetik bir dil inşa etmelerini sağlamıştır.

Ayrıca Dadaistlerin renk bozumu ve mercek bulanıklığı ya da fotoğrafı çizme, yakma, aşırı pozlama gibi çeşitli denemeleri, Dada tarzının glitch sanatını yaratan stillere bir öncü rolü üstlendiği görülmektedir. Yanı sıra Dadaistlerin sanat karşıtı anlayışıyla oluşturdukları yeni dille sanatın alanı genişlemiş, Marcel Duchamp'ın hazır nesnelere (ready made) de sanatın tanımı değişmiştir. Hazır nesnelere bilinçli olarak hatalı ve bir ustalık gerektirmeden yapılabilen, kimi zaman kullanılıp atılabilen, kendi bağlamından koparılıp düşünce eylemine dönüşen ve sistemin anlamsızlığına karşı kullanılan doğrudan sanat yapıtı haline gelmiştir. Bu bağlamda Speiser'e göre (2017) "glitch sanatının tarihi öncüsü Marcel Duchamp'dır" (s. 41). Örneğin Duchamp *Büyük Cam* ya da diğer ismiyle *Bekarları Tarafından Çırılçıplak Soyulan Gelin* (The Bride Stripped Bare by Her Bachelors-The Large Glass) isimli iki saydam cam arasına hava geçirmez biçimde yerleştirilmiş objelerden oluşan çalışmasını (Görsel 1) 1915-1923 arasında tasarlamış ve çalışmasını kesinlikle bitmemiş ilan etmiştir. Birkaç yıl sonra 1926'da çalışmasındaki cam Brooklyn Müzesi'nde bir sergiye taşınırken kırılmış ve Duchamp bu hatayı onarmamıştır. Tam tersine çalışmasının üzerindeki simetrik çatlaklardan memnun kalmış, eserin şimdi tamamlandığını belirtmiştir. Ayrıca Duchamp camdaki çatlakları rastlantısal bir ek boyut olarak tanımlamıştır. Sanat dünyasında dijital öncesi

bir saf glitch örneği olan bu çalışma, aksaklığı sanatın odağına yerleştirmiştir. Duchamp'ın *Kol Kırılması Olasılığına Karşı* (In Advance of the Broken Arm-1915) isimli diğer bir çalışması da (Görsel 2) teknik gelişimin büyüsü karşısında (insan marifetiyle oluşan teknik başarısızlığı göstermesi açısından), seri üretime tabi olan bir objenin -bir kar küreği-, normatif işlevlerinden ayrılıp bir galeriye (Fountain'de olduğu gibi) yerleştirildiğinde nasıl bir dönüşüme uğradığını sergilemiştir.



**Görsel 1.** *The Bride Stripped Bare by Her Bachelors-The Large Glass*, Marcel Duchamp, 1915-1923



**Görsel 2.** *In Advance of the Broken Arm*, Marcel Duchamp, 1915

Fütüristler de geçmişin tüm değerlerine ve geleneğine karşı çıkıp eskiye dair ne varsa yok etme amacı taşıyarak, endüstriyel dönemin motorlu taşıtlarının, makinelerinin hızından ve hareketlerinden ilham alarak, makine estetiğinin ve endüstri sanatının ideolojik boyutunun yolunu açmıştır. Fütüristler tarafından yapılan çalışmalarda sanayi toplumunun hızı ve kırılabilirliği görülmektedir. Motorların ve makinelerin hareketleri, dönemin modern yaşam tarzının parçalanması ve sıkıştırılması sanatçıların eserlerine yansımıştır. Fütüristler klasik kompozisyon tutarlılığını çarpıtıp örneğin Giacomo Balla'nın *Tasmalı Bir Köpek Dinamizmi* (Dinamismo di un cane al guinzaglio-1912) (Görsel 3) günümüzün üç boyutlu glitch örnekleriyle yakınlık kurmaktadır. Umberto Boccioni'nin *Uzayda Sürekliliğin Eşsiz Formu* (Forme uniche

della continuità nello spazio-1913) (Görsel 4) ise birden çok perspektif ve zamansallığı sıkıştırmaya çalışan günümüz MPEG<sup>4</sup> manipölasyonlarıyla karşılaştırılabilir. Ayrıca İtalyan Fütürist ressam Luigi Russolo, 1913 yılında *Gürültü Sanatı* (L'arte dei rumori) manifestosunu yazarak, *intonarumori* (ses toneri) gürültü makineleri tasarlamıştır (Yılmaz, 2016, s. 1).



**Görsel 3.** *Dinamismo di un cane al guinzaglio*, Giacomo Balla ,1912



**Görsel 4.** *Forme uniche della continuità nello spazio*, Umberto Boccioni, 1913

<sup>4</sup> Hareketli Görüntü Uzmanları Birliği (*Moving Picture Experts Group*), geliştirilmiş bir video formatıdır.

Fütüristler endüstriyel ve mekanik aksaklıkların mantığını ve maddiliğini, endüstriyel modernliğin yeni koşullarına karşı bir tür strateji olarak yaymak için girişimde bulunmuşlardır (Kane, 2014, s. 1). Bu stratejiler iletişimsel olmayan, hatalı görsel ve sesli biçimlerde ortaya çıktığı için çağdaş glitch sanatının kodlarını bu akımda da bulmak mümkündür.

2. Dünya Savaşı sonrası dönemde Avangard hareketlerin rastlantısallık, aksaklık, eleştiri ve gelenekle hesaplaşma gibi uygulamaların mirasını görmek mümkündür. Bunlar arasında La Monte Young, Nam June Paik, Daniel Spoerri, George Maciunas, Robert Rauschenberg, John Cage gibi Fluxus döneminin diğer sanatçıları Dadaizmin hazır nesnelerini hazır eyleme dönüştürmüşler, şenlikler, sokak gösterileri, festivaller, yayınlar, elektronik müzik konserleri, ses enstalasyonları ve filmlerden oluşan disiplinlerarası formları ortak bir zeminde buluşturarak sanata deneysel yaklaşımlar getirmişlerdir. İzleyici katılımını içeren, müze karşıtı performans sergilemişlerdir. Örneğin John Cage'in çalışmalarında sadece rastlantısallık değil, aynı zamanda ses ve gürültünün yeniden yapılandırılması vardır. Glitch estetiğinde bending ve moshing yöntemleri ile doğrudan bağlantı kurabilecek rastgele süreçlerin ve doğaçlama müziğin öncülerinden biri olan Cage, aynı zamanda sanatsal deneyleri için (hazırlanmış piyano) ses aygıtlarını dönüştüren ve değiştiren ilk sanatçılardan olmuştur.

1960'ların başında Süreç Sanatı, Arte Povera gibi sanatsal yaklaşımların içinde yer alan Franz Erhard Walther ise çalışmalarında üretim aracı olarak hata, şans ve rastlantısallık gibi beklenmeyen olayları denemiştir. Ancak bir sanat eserinin maddi yıkımıyla ilgilenmemiştir. Hatanın yaratıcı bileşeni ile geleneksel anlayışın ötesine geçmeyi hedeflemiştir (Speiser, 2017, s. 43). Soyut dışavurumcu ve Neo Dadaist sanatçı John Chamberlain'in makineye benzeyen heykelleri (Görsel 5), günümüzün üç boyutlu glitch eserleri ile benzerliğe sahiptir. Chamberlain parlak renklerle boyanmış, imha edilmiş araba parçaları kullanmıştır. Nam June Paik ise insan bilincini manipüle etmekte etkin araçlardan biri olan televizyonu sisteme karşı eleştirel bir sanat malzemesi olarak kullanmıştır. Paik ekrandaki görüntünün elektronik yapısına müdahale etmek için mıknatıs kullanmış ve normal yayın yapan televizyon görüntüsünü bilinçli bir şekilde deforme ederek (Görsel 6), ekranda renkli izler ve soyut desenlerle bir dizi glitch oluşmuştur.



**Görsel 5.** *Homer*, John Chamberlain, 1960





Görsel 6. *Magnet Tv*, Nam June Paik, 1965

Yukarıda belirtilen söz konusu hareketler ve sanatçıların eserleri tüm devrimci yaklaşımlarıyla modern, sanayileşmiş dünyaya estetiğin ideolojisiyle karşı duruş sergileyen pratiklerdir. Ancak medya sanatları arasında yer alan glitch sanatı ve estetiğinin alternatif tarihinde hem kavramsal düzeyde hem de üretim pratiği bakımından bu hareketlerin izleri görülmektedir.

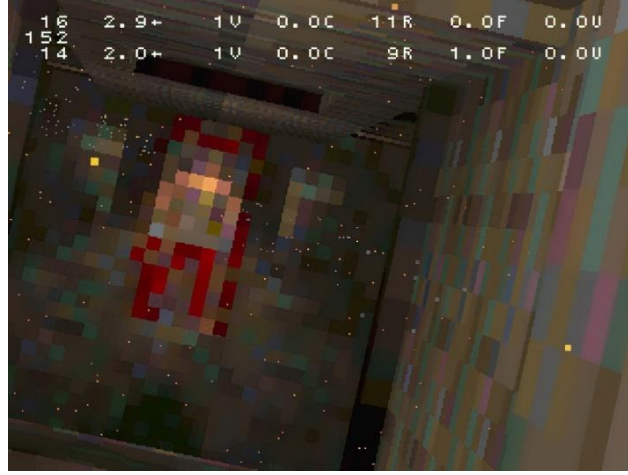
#### 4. Karşı Sanat Anlayışı Olarak Glitch

Menkman *The Glitch Moment(um)* isimli kitabında (2011), George Orwell'in 1984 romanında baskı altına alınan toplumun özgür düşünce, ifade ve eylemlerini engellemek için kullandığı bir propaganda dili olan *Newspeak*'e gönderme yaparak yeni bir tekno-kültür anlayışı ve ana akım teknolojinin yarattığı dilin sınırlandırmalarına itiraz etmek için *Glitchspeak* terimini geliştirmiştir. Bu dil yukarıda belirttiğimiz gibi yazılımin hegemonyasından temsil ve estetik ilgili bir dizi söylem ve tahakkümü yıkmaya girişimidir. Hatayı ya da aksaklığı estetik bir formda kullanma seçeneği, günümüz sanatına da eleştirel bir tavır hüviyeti kazandırmaktadır. Bu bağlamda glitch sanatı oluşturduğu aksaklıklarla yeni anlamlar ve karşı estetik söylemler üretmek için kendine uygun ortamı özellikle günümüz teknolojisinde her zaman bulmuştur. Glitch sanatçısının doğrudan ya da dolaylı aksaklık oluşturmak için ne kadar eylemde bulunacağı, stratejik olarak neyi amaçladığına bağlıdır. Estetik düzlemde karşı bir söylem oluşturmak iki yönlü bir sonuç verir:

Hatanın estetiğinin bir medyumu oluşmuş olur ve bu sayede izleyicinin algılama biçimi dönüşür (her aksaklık normal olanı dönüştürür). Öte yandan bu estetik ortam kendisini bir tür, arayüz ve beklenti olarak eleştirir. Bu durum teknolojik, sosyal ve ideolojik yapısalığa radikal bir şekilde meydan okur. (Menkman, 2011, s. 44)

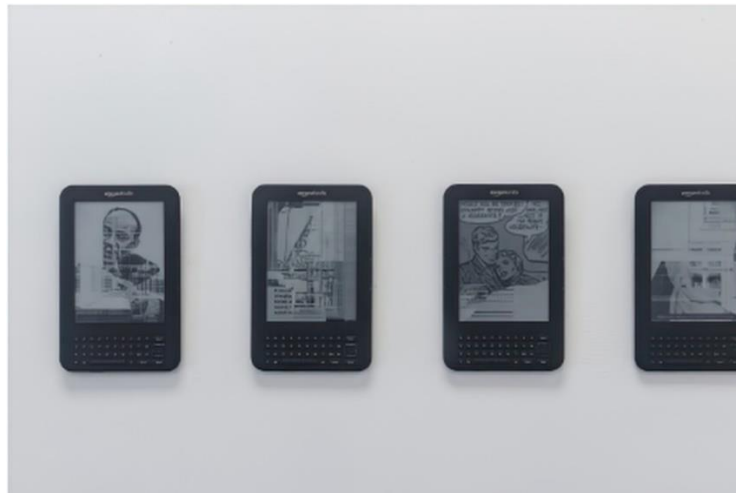
Kasıtlı taklitlere veya kabul görmüş sosyal norm ve kurallara karşı olan glitch sanatının erken örneklerinden biri, Dirty New Media anlayışında olan Jodi sanat kolektifinin üretimleridir. Kolektif Joan Heemskerk ve Dirk Paesmans isimli iki sanatçı tarafından oluşturulmuştur. Ağ aktivisti olarak bilinen sanatçılar medya sistemlerinin olağan akışlarını hackleyerek, teknoloji kullanıcıların veya tüketicilerinin bu sistemlerle ilgili algılarını değiştirmeye çalışmışlardır (Speiser, 2017, s. 53). Bu bağlamda interneti sadece iletişim ortamı olarak değil aynı zamanda karşı sanat pratikleri için de kullanmışlardır. İlk çalışmaları HTML'de temel hatalar yaparak ve koda çelişkili komutlar ekleyerek klasik sayfa düzenini bozmak olmuştur (404.jodi.org-1995). *Untitled Game* (1998-2001) çalışmalarında ise popüler bilgisayar oyunlarını hackleyerek ses ve görüntüde glitchler oluşturmuşlardır (Görsel 7). Bilgisayar oyununun oynanabilirliğini

tanımlayan algoritmaları değiştirerek oyunu oynayanların bakış açılarını sarsmayı hedeflemişlerdir. Kendini geliştirme, rekabet, kazanma gibi kavramları sorgulayan sanatçılar kullanıcılara oyunun sonucunda kazanılan puanı değil, renkli görüntülerden (hacklenen görüntü) oluşan, rahatsız edici bir deneyimi yaşatmışlardır. Oyun teknolojisinin ve tüketiminin tekno-sosyal determinizmini eleştirip medya içeriğini dönüştürmüşlerdir.



**Görsel 7.** *Untitled Game* Ekran Görüntüsü, Jodi

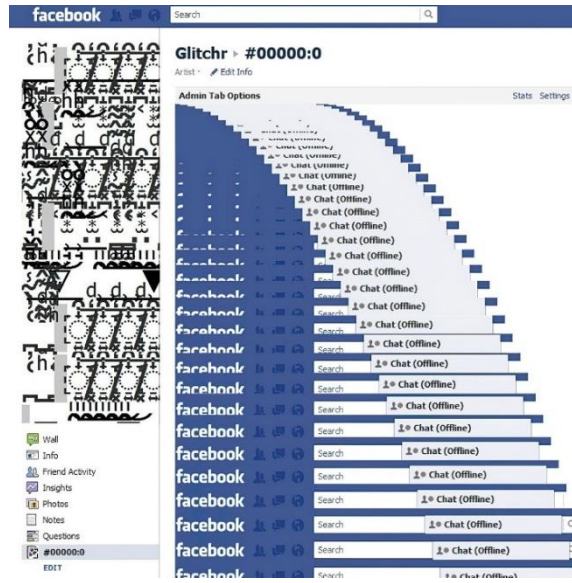
Jodi örneğinden hareketle glitch sanatı ile hack sanatının birbirine benzer nitelikler taşıdığını söylemek mümkündür. Örneğin hack ve geri dönüşüm yoluyla eserler üreten sanatçı Benjamin Gaulon bilgi ve iletişim teknolojilerinin sınırları ve başarısızlıklarına odaklanmıştır. Teknolojik gelişmelerin sosyal ve çevresel etkileri üzerine araştırma yaparak; tüketim toplumu, mülkiyet ve mahremiyet konularını sanatsal çalışmalarının merkezine koymuştur. Bir glitch aktivizmi örneği olan *Corrupt.desktop* çalışmasında, kendisi tarafından oluşturulmuş gerçek zamanlı bir yazılımı, Apple ürünleri satış merkezinde sergilenen bilgisayarlara yükleyerek tüm bilgisayarların masaüstlerini (ekranlarını) rengarenk yapmıştır. “Bir sistemi yıkarken onun üzerinde daha fazla kontrol hissediyorum” (aktaran Speiser, 2017, s. 53) ifadesini kullanan sanatçı *KindleGlitched* (*corrupt.epub*) serisinde ise (Görsel 8) hacklenmiş Kindle cihazlarını sergilemiş ve amazon sitesinde satışa sunmuştur<sup>5</sup>. Sanatçı bu hazır glitch nesnelere (*glitch readymade*) son teknolojilerinin planlı eskimişliğini ön plana çıkarmıştır (Gaulon, 2020).



**Görsel 8.** *KindleGlitched* (*corrupt.epub*), Benjamin Gaulon, 2012

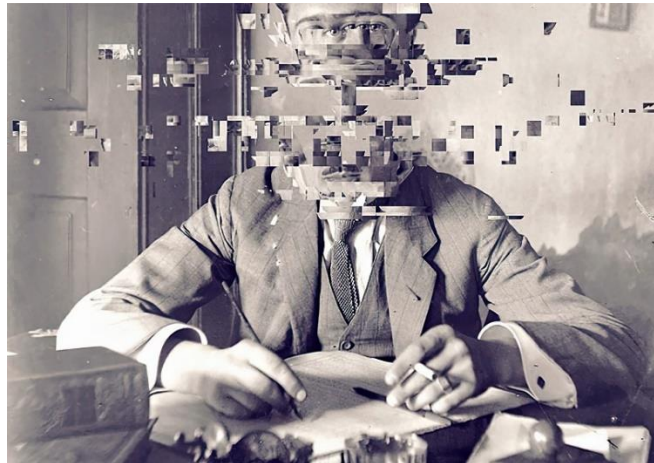
<sup>5</sup> bkz. [https://www.amazon.com/dp/B00D3KQB7A/ref=cm\\_sw\\_r\\_fa\\_dp\\_2I1Prb1X9NM97](https://www.amazon.com/dp/B00D3KQB7A/ref=cm_sw_r_fa_dp_2I1Prb1X9NM97)

Endüstri devriminden bu yana teknolojinin gelişmesi paralelinde bireyler kendilerini çevreleyen sistem üzerinde kontrollerini kaybetmiş ve aynı zamanda kendilerini gözetleyen ve denetleyen kontrol sistemleriyle karşı karşıya gelmiştir. Özellikle sosyal medya ağlarının yaygınlaşmasıyla birlikte, sınırsız bir ağ sistemi üzerinden sağlık bilgilerinden eğitim bilgilerine kadar her türlü kişisel verinin dolaşımı, önüne geçilemeyecek boyutlarda artmıştır. Antonin Laval, Laimonas Zakas (Glitchr), Benjamin Grosser, Carrie Gates, Junas Lund gibi sanatçılar sosyal ağlar ve dijital kimlik sorunu bağlamında milyarlarca kullanıcısı olan Facebook platformunun arayüzünü farklı glitch yöntemleriyle yapı bozumuna uğratmıştır (Görsel 9). Kodların ve arayüzlerin sınırlarına karşı direnç eylemi yapan sanatçılar, bireylerin çevrimiçi varlıklarını Facebook platformu üzerinden sorgulamışlardır. Sanatçıların enstalasyon, 3D ortam, ses deneyleri, resim, farklı web tarayıcıları için eklentiler ve müzik videolarından oluşan çalışmaları, Thomas Chenesseau küratörlüğünde 2016 yılında *Unlike* isimli sergiyle Fransa'da gösterime sunulmuştur (Unlike, 2015).



Görsel 9. Laimonas Zakas, 2016

David Szauder, Kon Trubkovich, Mathieu St-Pierre, Sabato Visconti, Stephen Lofstrom gibi sanatçılar ise günümüz teknolojisinde toplumsal ve bireysel hafızanın bozulmasını çalışmalarının merkezine yerleştirmiştir. Geleneksel kitle iletişim araçlarının benliği, belleği ve tarihi yeniden inşa sürecindeki başat rolü, sosyal medya ağlarının yaygınlaşmasıyla başka biçimler kazanmıştır. Yalnızca bir kaydetme yöntemi haline gelen belleğin dijital ortamlarda depolanışı ortamın kırılğan yapısından kaynaklı bozulma sürecini hızlandırmıştır. Sanatçılar egemen güçlerin güncel konuları çarpıtarak yeni bir bellek üretimi inşasını, belleğin en etkili görsel dili ve formu olan geleneksel fotoğraf anlayışını glitch yöntemleriyle yeniden yapılandırarak eleştirmişlerdir (Görsel 10 ve Görsel11).



Görsel 10. *Failed Memories*, David Szauder, 2008



Görsel 11. *Memories Corrupt*, Sabato Visconti, 2013

Toplumsal cinsiyet, kuir teori, kimlik ve beden konularında çalışan feminist multi medya sanatçısı Andie Shabbar ise gözetim teknolojilerinin cinsiyet, ırk, inanç ve sınıfsal farklılıklara göre politik bir bağlamda hizmet etmesini ve dijital teknolojilerin zayıflıklarını ortaya çıkarmak için glitch sanatını bir protesto aracı olarak kullanmıştır. Havaalanlarındaki tüm gözetim sistemlerinin ve x-ray tarayıcıların vücutları yalnızca kadın ve erkek kimliklerine göre ayırt etmesi, bu sistemlerin vücudun inorganik kısımlarını potansiyel silah olarak kodlaması ve bu nedenle cinsiyet protezlerini şüpheli anomaliler olarak algılaması nedeniyle trans bireyleri potansiyel güvenlik tehdidi olarak görmesine karşı (Shabbar, 2018, s. 198) *Queer-Alt-Delete* isimli projesini gerçekleştirmiştir. Shabbar çalışmasında portre fotoğraflarına, yüz tanıma sistemlerinin çalışmasına olanak vermeyecek şekilde, databending yöntemiyle, glitchler oluşturmuştur (Görsel 12). Sanatçı cevap vermeyen bir sistemi kapatmak ya da yeniden başlatmak için *control-alt-delete* klavye komutundan *control*'ü çıkarıp, her bir fotoğraf için, veri kümesine birkaç kere *queer* yazarak jpeg görüntü dosyasını bozmuştur. Kod sistemine bir kimlik yerleştirmekten ziyade sınırlamaları ortadan kaldırmak için *queer* kelimesini seçen sanatçı, yüz tanıma sistemleri ve tüm güvenlik kontrol sistemlerinin cinsiyetçi yaklaşımlarını eleştirmiştir (Demircan, 2022, s. 72). Bir protesto eylemi olan *Queer-Alt-Delete* projesi, kontrol sistemlerinin algoritmalarını bozarak, güvenlik kamera sistemlerinin cinsel kimliği belirlemenin önüne geçmektedir.



Görsel 12. *Queer-Alt-Delete*, Andie Shabbar, 2018

## 5. Sonuç

Hatanın estetize edilmesi bağlamında glitch sanatı, fotoğrafları, video çalışmalarını, ses formatlarını, hareketli görüntüleri ve diğer görüntü verilerini deneysel bir biçimde dönüştüren geniş kapsamlı bir sanat üretimi biçimidir. Sadece dijital alanla sınırlı olmayan hata ve kusurlar, sanat tarihinin çeşitli dönemlerinde sanatçılar tarafından bilinçli ve tercih edilir bir yöntem olarak kullanılmış ve süreç temelli estetik bağlamlar yaratmıştır.

Ayrıca bu sanat üretim formu özellikle içinde bulunduğumuz çağda, hız ve teknoloji odaklı akışkanlıkta, kendine özgü temalarıyla yeni bir tekno-kültür alternatifi de sunmaktadır. Uygulamalar, programlar, video klipler, reklamlar vb. alanlarla her geçen gün artan bir oranda kitlelere ulaşan glitch sanatı sadece bir teknoloji, bir hareket ya da bir sanat formu değil, aynı zamanda bir medyumdur. Glitch bir mesajı aktarmaya yarayan dildir. Bu bağlamda muhalif bir söylem oluşturma özelliğini kendi bünyesinde barındırma yeteneğine sahiptir: Glitch sanatçıları belirli bir ortamın akışını, arayüzünü ve sistematiğini eleştirir; yazılımsal ve donanımsal olarak oluşturduğu kodlarla akışı bozarak, kısıtlayarak, sıkıştırarak, ya da sekteye uğratarak (datamoshing, sonikasyon, databending vb.) ortamın türünü, biçimini veya tekniğini bir platform olarak yeniden tanımlarlar. Kullandığı iletişim karşıtı tekniklerle Avangard sanat hareketinin izlerini taşıyıp karşı sanat söylemleri üretme niteliğine sahiptir. Bu bağlamda politik bir söylem yaratmak isteyen hata ve aksaklıklardan yararlanan sanatçının, teknolojiye, toplumsal yapıya ve içinde bulunduğu kültüre ilişkin bilgi birikimine sahip olması gerekmektedir. Teknolojik hatanın kullanımı ve incelenmesi dolaylı olarak teknolojik gücün mantığını, topluma ve kültüre etkisini daha iyi anlamayı gerektirmektedir. Bu anlayış ve bilgi birikimi eylem ağlarına ve ideolojik bir söylem üretimine dayanan bir yapı ortaya çıkaracaktır. Hata ve aksaklıklar bir yandan teknolojik gücün denklemlerini çözümlerken diğer yandan da bu gücün zayıf noktalarını belirleyip, özellikle veri manipülasyonu ve algoritmalar tarafından yönlendirildiğimiz çağda, yeni direnç stratejileri için bir yol haritası sağlayacaktır. Bu doğrultuda glitch sanatı günümüz dijital kültürünün eleştirel bir ifadesidir. Mükemmellik ile karakterize olan mevcut sistemin arıza potansiyelini ortaya çıkaran glitch sanatçısı aynı zamanda bir bilgisayar korsanı, medya aktivisti ve teknoloji eleştirmeni vasıflarını da taşımaktadırlar.

İncelenen örneklerle de görüldüğü gibi sanatçılar dijital mükemmeliyetçilik ve yazılımın hegemonyasını yıkarak tüketim toplumu, mülkiyet, bellek, mahremiyet, kimlik, toplumsal cinsiyet, gözetim ve denetim vb. aktivizmin evrensel temalarını eserlerinin merkezine yerleştirmişlerdir. Bu doğrultuda glitch, disiplinlerarası sanatsal ve ideolojik bağlamlar yaratabilecek güçlü bir ifade biçimi ve radikal bir sanat tarzı olma potansiyelini taşımaktadır. Ancak her geçen gün artan uygulama-aplikasyonlarla glitch sanatının sadece bir pop unsuru haline gelmemesi için bu alandaki akademisyen, sanatçı ve medya aktivistlerin birlikte çalışıp, deneyimlerini paylaşmaları, bu karşı sanat hareketinin ileriye taşınabilmesini sağlayacaktır.

## Kaynakça

- Bürger, P. (2014). Avangardist sanat eseri. *Avangard kuram* (113-156) içinde. (Erol Özbek, Çev.). İletişim Yayınları.
- Cates, J. (2014). PØST-GLITCH. <https://joncates.medium.com/pøst-glitch-joncates-2014-11050debaeba>
- Clark, T. (2011). *Sanat ve propaganda* (Esin Hoşsucu, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- En.Oxford Dictionaries (n. d.). *Definition of glitch*, in En.Oxford Dictionaries. Retrieved November 17, 2022, from <https://en.oxforddictionaries.com>
- Demircan, Ö. (2022). Fotografik gözetimden veri gözetimine estetik direniş. *Praxis Dergisi*, 59, 2022-2, Dipnot Yayınları, s. 57-82.
- Gaulon, B. (2020). *Benjamin Gaulon*. <http://www.recyclism.com/bio.html>
- Jackson, R. (2011). The glitch aesthetic (Master dissertation, Department of Communication, Georgia State University). doi: <https://doi.org/10.57709/2370450>
- Kanat, S. (2018). Glitch sanatı. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 4(2), 28-35.
- Kane, L. C. (2014). Compression aesthetics: Glitch from the avant-garde to kanye west. *InVisible Culture: An Electronic Journal for Visual Culture*, 21. <https://ivc.lib.rochester.edu/compression-aesthetics-glitch-from-the-avant-garde-to-kanye-west/>.

- Kane, L. C. (2016). GIFs that glitch: Eyeball aesthetics for the attention economy  
[https://www.researchgate.net/publication/316335262\\_GIFs\\_that\\_glitch\\_eyeball\\_aesthetics\\_for\\_the\\_attention\\_economy](https://www.researchgate.net/publication/316335262_GIFs_that_glitch_eyeball_aesthetics_for_the_attention_economy).
- Manon, S. H. ve Temkin D. (2011). Notes on glitch.  
[http://worldpicturejournal.com/WP\\_6/PDFs/Manon.pdf](http://worldpicturejournal.com/WP_6/PDFs/Manon.pdf)
- Merleau-Ponty, M. (2005). *Phenomenology of perception*. Routledge.
- Menkman, R. (2011). *The glitch moment(um)*. Institute of Network Cultures.
- Moradi, I. (2004). Glitch aesthetics. <http://www.organised.info/wp-content/uploads/2016/08/Moradi-Iman-2004-Glitch-Aesthetics.pdf>
- Moradi, I. (2009). *Glitch: Designing imperfection*. Mark Batty Publisher.
- Nunes, M. (2011). *Error: Glitch, noise, and jam in new media cultures*. The Continuum International Publishing Group.
- Paul, C. (2008). *Digital art*. Thames and Hudson.
- Roy, M. (2014). Glitch it good: understanding the glitch art movement.  
<http://www.theperipherymag.com/on-the-arts-glitch-it-good>
- Shabbar, A. (2018). Queer-Alt-Delete: glitch art as protest against the surveillance cis-tem, *WSQ Women's Studies Quarterly*, 46(3-4), 191-211.
- Speiser, A. (2017). Glitch art: noise as a creative act, challenging the myth of a perfect technology,  
[https://www.academia.edu/35612265/glitch\\_art\\_noise\\_as\\_a\\_creative\\_act\\_challenging\\_the\\_myth\\_of\\_a\\_perfect\\_technology](https://www.academia.edu/35612265/glitch_art_noise_as_a_creative_act_challenging_the_myth_of_a_perfect_technology)
- Unlike [Exhibition]. (2015). <https://unlike.io/en/>
- Uysal, T. (2007). *Fotoğrafî ve sinematografinin görsellik ilişkisi* (Tez No. 207309) [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Vavarella, E. (2015). Art, error, and the interstices of power. *Citar Journal*, 7(2), s. 7-17.
- Yılmaz, M. (2016, 8 Mayıs). Gürültü sanatı. *e-skop sanat tarih eleştiri*. <https://www.e-skop.com/skopbulten/gurultu-sanati/2935>