

İnvazyon ve Dijital Sanat

Invasion And Dijital Art

Dr. Öğr. Üyesi
Merve YILDIRIM¹

ARAŞTIRMA MAKALESİ

Gönderim Tarihi: 31.01.2020 | Kabul Tarihi: 23.03.2020

Özet

Günümüzde devrimsel nitelikteki toplu üretimin insanlara sağladığı imkanlar yanında estetik algıyı tek tipleştirmeye yönlendirmesi ve sistemlerde oluşan hataların tüketeni ne ölçüde etkileyebileceği sorusu belli sanat akımlarının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Sanatçının ürettiği kompozisyonlarda belli öğelerin bozulumu ile gerçekleştirilen çalışmalar, yeni medya sanatının da bir uzantısı haline gelmiştir. Teknolojinin sonsuz teknik imkanlarını kullanan, dijital sanat sınırsız bir şekilde hareket etmektedir. Yapısı bozulmuş görüntülerin invazyon'un yarattığı rastlantısal ve yeni anlamlandırmalarla bütünleşen kompozisyonların adeta hatanın estetiğine yeni bir bakış açısı kazandırmış ve etkileşim özellikleri ile izleyiciyi farklı bir dünyaya, sanal bir gerçekliğe taşımıştır. Bu yeni sanat akımları; Glitch sanatı, datamoshing, databending ve circuitbending fotografik invazyon gibi yeni kavramları sanata kazandırmıştır. Sanatsal uygulamalardaki kurgusal çeşitlilik hızlı ve yaratıcı çözümler getirirken, dijital sanatta invaziv işlem tekniğinin, sunduğu sistemlerdeki hatalara vurgu yaparak onları hiçbir zaman tamamlanamayacak mükemmele de yaklaştırmıştır. İnsan eliyle tasarlanmış her sistemin bir hatası vardır. Popüler kültür ve görsel medyada estetik algının her zaman mükemmeliyetçi olmadığı ve kusurlunun da bazı durumlarda daha fazla kabul görebileceğine dikkat çekerek estetik algıyı da değiştirmiş ve devinimini kurgulamıştır. Sayısallaşan yeni sistemlerin istikrarını da sorgulayan, İnvazyon bir nevi sanatçının eser kavramındaki aidiyatçılık hakkına da karşı çıkmaktadır. Bu makalede dijital sanatta invazyon nedir sorusunun cevabı aranmış ve İnvaziv Glitch sanat eserleri incelenerek, İnvazyonun dijital art dünyasındaki yeri ve önemine değinilmiştir.

Anahtar Sözcükler: İnvazyon, Glitch, Dijital Sanat.

Abstract

Today, the revolutionary mass production, besides the opportunities it provides to people, directing the aesthetic perception to uniformization and the question of to which extent the errors occurring in the systems may affect the consumer caused the emergence of certain art movements. The works carried out with the deterioration of certain elements in the compositions produced by the artist have become an extension of the new media art. Using the infinite technical possibilities of technology, digital art moves in an unlimited way. The compositions, which are integrated with random and new expressions created by invasion of the distorted images, have brought a new perspective to the aesthetics of the error and brought the audience to a different world, a virtual reality with their interaction features. These new art movements brought new concepts such as glitch art, datamoshing, databending, circuitbending and photographic invasion into art. While the fictional diversity in artistic practices brings fast and creative solutions, the invasive process technique in digital art emphasized the errors in the systems it offers, and brought them closer to perfection that could never be completed. Every human designed system has an error. Noting that aesthetic perception is not always a perfectionist in popular culture and visual media, and that the defective may be accepted more in some cases, it has also changed the aesthetic perception and built its motion. Questioning the stability of the new systems that become digital, Invasion also opposes the artist's right to belong in the concept of work. In this article, the answer to the question of what is invasion in digital art is searched, and the place and importance of Invasion in the world of digital art is examined by examining Invasive and Glitch artworks.

Keywords: Invasion, Glitch, Digital Art.

Giriş

Güncel sanat her dönem endüstrinin gelişiminde ve capitalist ekonominin ışığında yenilenerek toplumun önemli unsurlarından biri olarak yaşamına devam ediyor. Sanat ve bilimin birlikte çalışması gereğine inanan sanatçılar bilim adamları ile, mühendislerle, teknisyenlerle, filozoflarla, matematikçiler ile çalışmaktadırlar. Bu ortaklıklarda geleneksellik duygusu ve anlayışı taşımayan çalışmalar üretilmektedir. Siber uzay, tek merkezli bir bakışla tanımlanmayacak, yeni bir varoluş tarzına izin veriyor Her şeyin, dikiş atıldığı elektronik denetim üstünde, sayısal (dijital) bir şekli var. Artık hiçbir şey fiziksel olanla sınırlı değil. Sanal gerçeklik dünyanın yaşanan gerçekliğine koşut olan, ama elektronik bir sonsuzluk vadeden yeni bir dünya düzeni sunarken Endüstri 4.0 teknolojiyi robotikleştirirken sanal dünyanın kapılarını da tüm dünyaya aralamıştır. Bu teknoloji yaşam biçimlerini değiştirirken sanat ve bilime sunduğu imkanlarla yeninin inşasında, sınırsız ifade şekilleri üretme-ninde temsilini hayatlarımıza uyarlamıştır. Teknoloji yardımıyla yapılan sanatsal çalışmalar, fiziksel yönleriyle, iletişim ve bilim ile çok sıkı bir bağ kurarken, Video-Art, İnternet Sanatı ve Dijital Enst-elasyonlar da bu alanda değerlendirilmektedir. Ancak bazı küratör ve eleştirmenler Dijital Sanat'ı fotoğraf, sinema ve videonun mekanik ve teknolojik süreçlerinin bir gelişimi olarak ele alıp, kısa filmleri de bu alana dahil etmişlerdir. Teknolojiyle birlikte algısal süreçlerin farklılaşması, düşünce ve eylem kalıplarının değişmesi, esnekliklerinin artması fikir üretimlerinin uygulanması açısından yepyeni olanaklar sunmuştur. Dijital çağın imkanları teknik tasarımcılar tarafından kullanılmaya başlanmıştır. Bunlardan biri de Sanal gerçeklik ortamıdır. Gerçek dünya' ya ilişkin bir durumu veya hayali bir durumu, üç boyutlu bir simülasyon içinde, gözlemcinin de bu simülasyon ortamını özel araçlar yardımıyla kendi varlığını da hissederek ve etkileşime girerek algıladığı mekanlar haline getirmiştir (KayapaTong,2011:350). Richard Leppert Sanatta Anlamın Görüntüsü-İmgelerin Toplum-sal İşlevi (2002) kitabında imgelerin insanlara asıl dünyayı değil, dünyalardan bir dünya gösterdiğini belirtir ve imgelerin, gösterilen şeyler değil bunların temsili yani 'yeniden sunumu' olduğunu belirtir. 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). İster sinema ya da televizyon görüntüsü, isterse fotoğraf veya resim olsun, imgeler insan bilincinin bir ürünüdür. İnsan zihni ne kadar direnirse dirensin, az ya da çok bir derecede yaratılan bu imgelerin aslında kendisine gösterilenlerin etkisinde kaldığıdır. Kavramak için bakmak gereklidir(<http://www.fotografya.gen.tr/TR1704/imgenin-gücü-ve-gorsel-kulturun-yukselisi.html>).

2. Dijital Dünyanın Gerçeklik Algısı

Dijital sanat uygulamaları, sanat eseri ile izleyici arasındaki mesafeyi tümüyle yok ederken sanal bir "şimdi ve buradalık" duygusu yaratır. Dijital sanat, içine alma (immersion), vücut bulma (embodiment) ve etkileşim (interactivity) özellikleri ile izleyici farklı bir dünyaya, sanal bir gerçekliğe taşırken katılımcının tüm duyularını ve bilişelliğini de etkiler (Arslan, 2012: 412). Dijital sanatta sanat eserlerinin sınırsız sayıda yeniden üretilmesi var olan eser üzerinde farklı bakış açılarıyla yeniden eser üretimine gitmesi eserin aidiyatlık anlayışına da bir başkaldırı niteliği taşır. Sanal alemin yeni sanat akımlarını Milgram ve Kishino (1994) , artırılmış gerçekliği "Gerçek dünya nesnelere yerine dijital ortam ürünlerinin kullanıldığı gerçeklik ortamıdır." şeklinde tanımlamıştır (İçten,Bal,2017:402). Gerçek dünyanın dijital oyuncak maketleri olan 'Artırılmış Gerçeklik', dünyamıza sanal nesnelere eklenerek gerçeklik ortamını sanal verilerle zenginleştirmiştir. Ve etkileşimli ortamı hazırlayarak yeni bir medya sunmuştur. Artırılmış Gerçeklik (Augmented Reality) kısaca AR, sanal ortamdaki materyallerin içinde yaşadığımız gerçek dünyaya adapte edilmesidir. Cihazların cisim tanıma özelliği kullanılarak ses, fotoğraf, video, grafik veya GPS gibi sanal nesnelere 3 boyutlu gerçek görüntülerini canlandıran, bu canlandırmaları duyuşal veriler sayesinde gerçek dünya ortamı ile birleştirebilen ileri seviye bir teknolojidir. Artivive sadece modern sanata yönelik değil. Aynı zamanda birçok klasik esere dijital özellik katılması konusunda pek çok alanda hizmet sunmaktadır. Sanatseverler artırılmış gerçekliğin içinde olduğu bir sergiye giderken mutlaka mobil uygulamayı

yüklüyor. Uygulama, insanların sanat eserlerini sanal olarak değiştirmesine, statik görselleri hareketli görsellerle canlandırmasına izin veriyor (<https://www.arttv.com.tr/yazi/sanatta-artirilmis-gerceklik-yazan-fulden-karayel>). Sanal gerçekliğin kullanıldığı gifler, dijital eserler, glitch sanatı gibi pek çok çalışmaya da yön vermiştir. Üç boyutlu grafik dünya, sanal ortamın ana bilgi kaynağıdır. Aynı zamanda tasarımcının zihninde olanı izleyiciye yayımlayan paylaşılan mekânsal fikirlerdir. Dijital sanat, farklı sanat biçimlerini ve farklı medya teknolojilerini bir çatı altında birleştirerek hibrit bir ifade biçimi yaratır. Kullandığı yeni medya teknolojilerinin tümü, var olan medyanın iyileştirilmiş biçimidir. İyileştirme stratejisi olarak kullandığı “aracısız şeffaflık” (immediacy transparency) teknolojinin görünmez kılınmasını ve süreci deneyimleyen öznenin sanat işinin tümüyle içine girmesini de sağlamıştır. Bu durumda Dijital sanatın amacı bir sanat nesnesi üretmek değil, katılımcının tümüyle içine alındığı bir sanatsal süreç yaratmaktır. Bu süreci yaratırken zaman ve mekan kavramları değişime uğramış. Tüm bunların sonucunda izleyicinin sanatsal üretim sürecine dahil olduğu, sanatçı sanat eseri izleyici arasındaki sınırların bulanıklaştığı, izleyicinin pasif konumdan aktif konuma geçtiği etkileşimsel sanat işleri üretimini mümkün kılmıştır (Akın, 20015: 92-93).

3-Dijital Sanat ve İnvazyon

İnvazyonu tam anlamıyla bir dokunun içine girmek ve dokunun özelliklerini bozmak olarak tanımlayabiliriz. İnvazif; İşgal eden. İnvazif; Girişimsel olarak bozmak. Sanatta İnvazyon ise herhangi bir canlı yada cansız nesnenin görüntüsünün yada bir sanat eserinin , girişimsel ve işgal edilerek yapısı ve biçimi, bilinçli bir şekilde bozularak elde edilen görüntünün yarattığı rastlantısal ve yeni birçok anlamla bütünleşebilen kompozisyonlardır. Fütüristik çağdaş sanat akımlarından etkilenirken aynı zamanda geleceği ve sayısallaşan yeni sistemlerin istikrarını sorgulatan Glitch sanatının invazif etkisi , kendine yeni medya eserlerinde, popüler kültürde ve elektronik müzikte geniş bir yer edinmiştir. Sanatçının sanat bilgisi yanında teknik bilgisiyle; sayısallaşan medya ve sürekli değişen teknolojinin altyapısını kavrayarak oluşturduğu eserler bize insan eliyle tasarlanan sistemlerde de hataların olabileceğini hatırlatır. Bunun yanında; ortaya konan hatalı veya başka bir deyimle bozuk medya ile oluşturulmuş işitsel ve görsel öğeler, mükemmel olmayanın da estetik açıdan göze hoş gelebileceğini izleyene anlatmaya çalışır. İnvazyon, hatanın estetiğine yeni bir sanat hareketini kazandırmıştır. Glitch sanatı şimdiye kadar ortaya çıkmış sanat hareketlerinden hem materyalleri hem de uygulanma şekli bakımından biraz farklı bir sanat hareketidir. Glitch sözcüğü kayma, hata, kırılma ve bozukluk anlamlarına gelmektedir ve daha çok elektronik ortamda yazılım dilinde oluşan bir “yazım yanlışının”, bir hatanın ekrana yansıtıldığı bozulmuş görüntü olarak kullanılmaktadır. Bu hata bir görüntü ya da ses hatası olabilir, görüntü hatası olarak bir resim ya da videoda gerçekleşebiliyor olabilir. İşte bu hataların seste, videoda ya da resimde yarattığı bozulmuş görüntüdür ‘Glitch Sanatı’ (Akıl, 2014:10). Popüler kültürün ve görsel medyanın önemli alanlarından biri olan sinema sektöründe ise Glitch sanatının özellikle bilimkurgu alanında kullanıldığını görürüz (Somer, 2013: 5). Çağımızdaki en önemli özelliği de sanatın mülkiyet hakkına tepkilidir. Bir eserin bir sanatçıya ait olma özelliğini ,o eseri işgal ederek yeni denemeler ve bozulmalar yaratarak orijinalinin üzerinden farklı bir anlatımla izleyicinin karşına çıkar.

Dijital sanatın en önemli özelliklerinden biri olan içine alma (immersion), kişinin bir deneyimin içine tümüyle girmesi sonucu fiziksel benliğinin farkındalığının azalması olarak tanımlanır ve XVIII. yüzyıldan beri sanatçılar tarafından erişilmek istenen bir hedef oluşturur. İçine almanın (immersion) etkileşimsellik ile ortak yaşam oluşturmaları ise çoğu dijital sanat işinin temelini oluşturur (Grau, 2003:5). Dijital sanatta artık hiçbir şey fiziksel olanla sınırlı değildir. Sanal gerçeklik dünyanın yaşanan gerçekliğine koşut olan, ama elektronik bir sonsuzluk vadeden yeni bir uzay öneriyor. Sanal ortamın boşluğunu gerçek olmayan nesnelere doldurarak yeni bir gerçeklik kategorisini de sunmaktadır. Bir nevi algı operasyonlarının boyut değiştirerek daha etkili kullanımını da artırmaktadır. Diğer taraftan sanatçı ve sanat pazarlamacıları elektronik ortamın popüler kullanım biçimi olan işaret dilini geliştirerek dünya dilleri üstünde bir dil oluşturan internet portalında, posta, veri bankaları,

sohbet odaları v.s. ile mesafeleri ortadan kaldırarak sanatı sanal boşlukta keşfetmeye bırakıyorlar. Bu durum diğer bir taraftan Dijital sanatın toplumu özgürleştirerek biçimlendirmede önemli işlevleri olduğunu da gösteriyor. İnvazyon terimi fotoğraf bütünlüğünü bozan bir etkiye göstermektedir. Buna göre yapılan invaziv işlem, sonradan düzeltilmeden operatif bir şekilde tamamlanmaktadır. Fotografik invazyonda ise fotoğraf artık eski halinde değil, yeni bir tasarım unsuru haline gelirken yapılan çalışmayı bu anlamda “ruhsuz ya da herhangi bir anlam ifade etmeyen fotoğrafların yeniden ruhlandırılıp kurgulanması” olarak da görmek mümkündür.



Resim 1. Sabato Visconti
'Super Model', 2016.

Brezilyalı multimedya sanatçısı Sabato Visconti 2016 tarihli “Barbie: Super Model” adlı işinde GIF formatını kullanarak ,Barbie görselinin yapısını karelere bölerek kareleri ilerleterek bozmuş ve invaziv bir görüntü elde etmiştir. GIF, mor renkli piksellere bölünmüş, bambaşka bir kompozisyonla sonlandırılmıştır. GIF’te figürün yüzü bozulmuş hâlde karşılar izleyiciyi. Akabinde görselin bütünü hızla harap olurken Barbie kelimesinin üstünde yer alan trademark (TM) işaretinin uzun süre bozulmadan kalması eleştirel bir vurgu olarak okunabilir. Bu GIF’in ilk ve son karesinde, glitch’in herhangi bir yapıyı bozarak nasıl yeni bir anlam yaratabileceği iddiası adeta özetlenir. Cinsiyet tartışmalarında bir stereotip olan Barbie’nin bu çalışmada özne olarak seçilmesi ve Visconti’nin GIF’in son karesinde kadın haklarını ifade eden bir renk olan moru kullanılması rastlantı olmayıp bilinçli bir kullanımdır. (<https://manifold.press/bozarak-yapmak-glitch>)



Resim 2. Luziano Testi Paul, 'Mona Lisa', 2003.

Bu yıkıcı tavrı açıklamada en iyi örnek Luziano Testi Paul'un 2003 tarihli "JPEGged Mona Lisa" adlı işidir. Paul, Da Vinci'nin "Mona Lisa" resmini manipüle ederek onu bambaşka bir görselliğe dönüştürür. Eser sanatçının müdahalesi sonucu yepyeni bir anlama ve yapıya bürünmüştür. Yatay bir katmanda pikselleştirilen ve renkleri bambaşka tonlarla manipüle edilen bu işte, müdahalesiz bırakılmış tek küçük bir alan figürün gözlerinin olduğu bölümdür (Destici,2016).

İnvazyon ;Televizyonda yaşanan frekans sorunları, canlı yayınlardaki iletişim aksaklıkları, CD takılmaları ve sesli ve/veya görüntülü internet görüşmelerindeki bağlantı sorunları gibi günlük hayatta pek çok alanda karşımıza çıkıyor. Ancak, bu aksaklıklar sanatçılar için bir ifade malzemesi hâline geliyor ve estetik bir tavıra dönüşüyor. Glitchle uğraşan bir sanatçı, işinin neticesini ister planlasın , isterse rastlantıya bıraksın kesin olan şudur ki iş, çok farklı bir ifadeyle son bulacaktır. Yeni anlamlar yaratmanın bir başka olumlu (kimilerine göre olumsuz) tarafı ise, işin sürekli olarak bir devinim halinde olabilme ihtimalidir. Var olan bir yapıtı glitchle bozan ve onu dönüştüren bir sanatçının aynı işini bir başka sanatçı aynı şekilde bozup, bambaşka biçimlere sokabilir. Bu da şu demek oluyor. Dünyada bu zamana kadar yapılmış, yapılmakta olan ve yapılacak her şey, glitchin tehdidi altında ve sanat kimseye ait olmaksızın yoluna devam edecektir.

3- Dijital Sanat ve Sanal Gerçeklikte Görüntüleri Bozmak

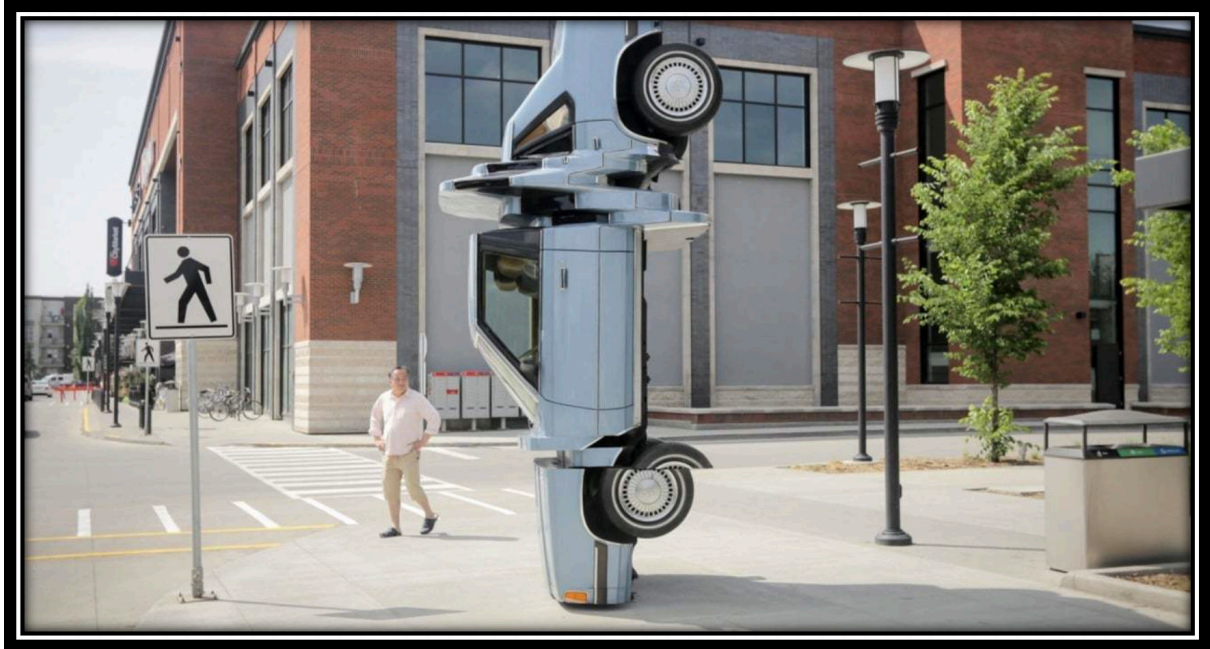
Artırılmış gerçekliğin etkin, ilgi çekici ve görsel zenginliği bu teknolojiyi birçok farklı alan için uygulanabilir kılmıştır. Artırılmış gerçeklik alanlarına "imalat" ,"doğal afet" , " sanat" , "reklam" , "eğlence" , "mühendislik" ve "güvenlik" gibi alanları da ekleyebiliriz. Sanal gerçekliğin sanat alanında kullanımında pek çok farklı teknikler kullanılmıştır. Bilinçaltı, bilinç ve bilinç üstü arasında deneysel bir yolculuğa çıkaran bu çalışmalar oldukça etkileyicidir.



Resim 3. Refik Anadol, 'Eriyen hatıralar' Sergisi,2018.

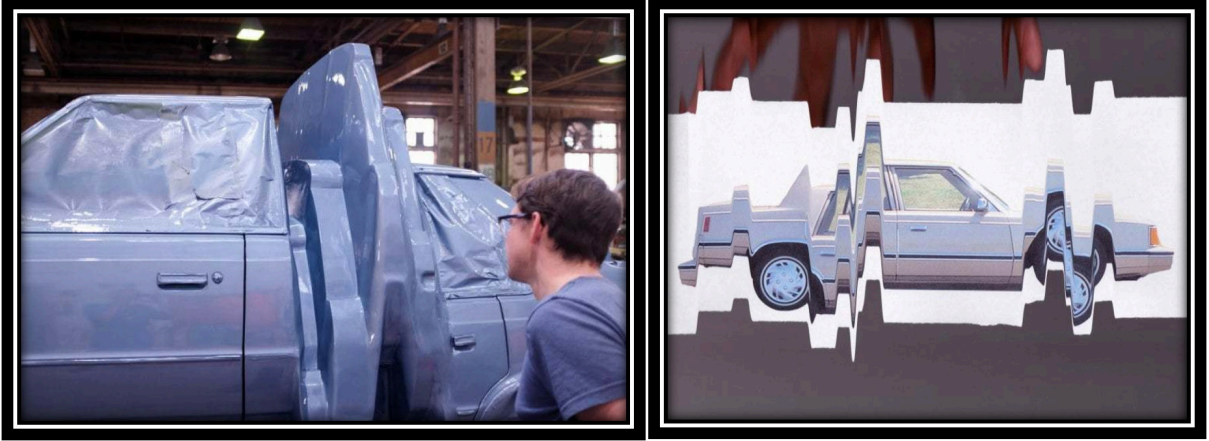
Yeni medya ve ileri teknolojinin olanaklarıyla anıları etkileyici görsellere dönüştüren Sanatçı Refik Anadol kendi tanımıyla 'Eriyen hatıralar' sergisindeki eserleri için şunu söyler; Yakın gelecekte DNA'mıza kadar manipülasyon mümkün iken hatıralarımıza ne olacak? İşte bu ve benzeri sorular ile son dönemi geçirdim. Tabii burada amacım asla mahremiyet değil yani hatıraları özelde deşifre etmek değil. Tam olarak makine ve insanın başka bir boyutta içerisinde olduğu diyalogun şiirsel bir

çıkmasıdır. Bizi, özgün bir dil oluşturmaya çalışmanın zorlukları bir yana, veri ile sonik bir gerçeklik yaratmak da epey zorladı. EEG çok kapsamlı mini voltaj aralığında elektrik sinyalleri. Bundan harmoni bir yapı çıkarabilmek, serginin hayal ettirmeye çalıştığı yakın geleceğe dair bir hissiyat yaratabilmektir. Çok farklı eserlerin sunulduğu bu sanal dünyanın egzotik ve fütüristlik yaklaşımı, estetik ve aidiyetlik anlayışını da yenilikler getirmiştir. Sanat bazen de sanatın mülkiyet hakkına karşı çıkararak var olan eserlerin üzerinde oynama yaparak yepyeni eserler vererek tepkisini de açık bir şekilde ortaya koymaktadır. Medya ve sürekli değişen teknolojinin altyapısını kavrayarak oluşturulan eserler bize insan eliyle tasarlanan sistemlerde de hataların olabileceğini hatırlatır. Bunun yanında; ortaya konan hatalı veya başka bir deyimle bozuk medya ile oluşturulmuş işitsel ve görsel öğeler, mükemmel olmayanın da estetik açıdan göze hoş gelebileceğini izleyene anlatmaya çalışır. Görüntünün yıkıma dair arzu ve isteğini de artırmıştır. Bir glitch eserini ortaya koyarken birçok farklı yöntem ve teknikten faydalanır. Bilgisayarların yazılım diliyle oynayabilme kabiliyeti ile doğru orantılı olarak bir glitch eseri çıkarılabilir. Diğer taraftan akıllı telefonlara yüklenecek bir glitch uygulamasıyla da yazılımlar hakkında hiçbir şey bilmeden glitch eserler yaratabilmek mümkündür. (<http://www.sanataak.com/view/hatanin-estetigi-olarak-glitch-sanati>)



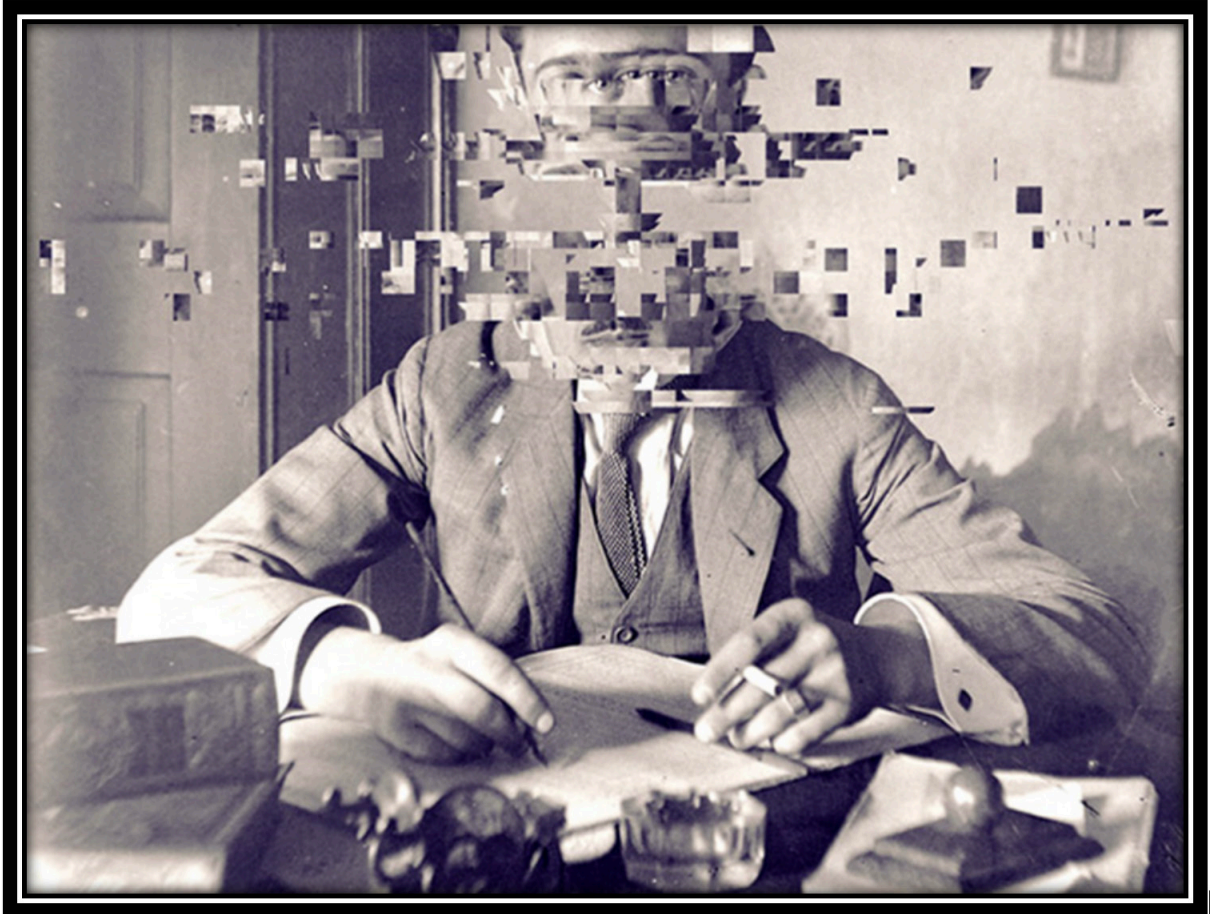
Resim 4. Caitlind R.C. Brown ve Wayne Garrett , Carbon Copy: Gerçek Hayattan Bir Glitch Yerleştirme,1988.

Sanatsal yerleştirmeler günümüz dünyasında kendine fazlaca yer ediniyor. Sanatçıların eserleri artık herhangi bir yerde karşımıza ansızın bir tren istasyonunda, şehrin dışında yada şehrin tam ortasında bir yerleştirme performansı olarak çıkabiliyor. Kanadalı sanatçılar, Caitlind R.C. Brown ve Wayne Garrett de şehirlerin ortasında büyükdevasa yerleştirmeler yapan bu sanatçılardır. Yaptıkları çalışmalarla fazla araç tüketimi Glitch'e Neden Olabilir mi? sorusuna cevap aramışlardır. Sanatçıların, 1988 Plymouth Caravelle eserleri İlk bakışta araç uçarak gökten düşmüş ve darbeye bazı kısımları akordeon olmuş gibi bir görüntü verebilir Ancak bilerek bu invaziv görüntüyü yapmışlardır çalışma bir Plymouth Caravelle kopyasıdır. Sanatçılar gerçekten titiz bir şekilde çalışarak dijitalde görmeye alışkın olduğumuz glitch efektini gerçek bir karbon kopyaya taşımışlardır.



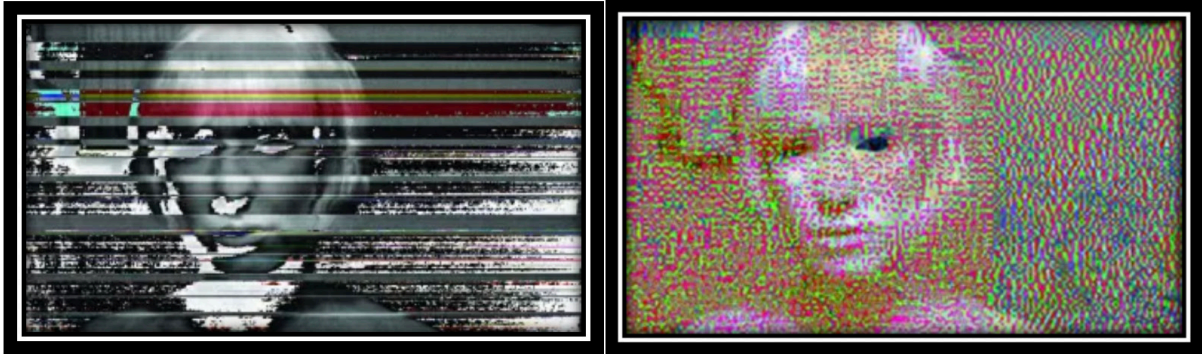
Resim 4. İkilin yaptığı araç manipülasyonu, sanki otomobilin aceleyle kopyalanmış gibi görünmesini sağlamak için fiberglastan oluşturulmuştur. Bu nedenle de yerleştimenin adına Karbon Kopya (Carbon Copy) demişlerdir.

Sanatçılar bu eserleriyle yoldan geçenlere Kuzey Amerika'nın otomobil takıntılı kültürüne parmak basarken kitlesel araç üretimiyle tüketim kültürüne dikkat çekmek istemişlerdir (<https://bigumigu.com/haber/carbon-copy-gercek-hayattan-bir-glitch/>).



Resim 5. David Szauder, 'Başarısız Hafıza'.

Montreal'deki McGill Üniversitesi'nden bir araştırmacı olan Dr.Karim Nader, beynin hafıza sisteminin kalem ve defter gibi çalıştığını mürekkep kurumadan kısa bir süre için, yazılanları lekelemek mümkündür der. Ancak bellek birleştirildikten sonra çok az değiştirilebilir Elbette, anılar eski bir mektup gibi yıllar içinde kaybolabilir. Ancak normal koşullar altında kaç kez çıkarılıp, okunursa okunursa hafızanın içeriği aynı kalır. Nader bir yeniden birleşme sürecine inanır. Araştırmaları, eski bir belleğin geri çağrıldıktan sonra dosyalanmasının, yeni bir belleğin ilk kaydedildiği zamanla aynı protein birikimi ile elde edildiğini göstermektedir. Bu nedenle, bir bellek her çağrıldığında, belleği değiştirebilir ve yeni bir bellekle değiştirebilir. O belleğin belleği. Sadece bir olayı hatırlayarak, o hafızayı, olayı geri çağırma ve bilinçaltı olarak o olayın benzer hesaplarıyla karşılaştırma eyleminde meydana gelen bir dizi dönüşüme tabi olacaktır. David Szauder'in 'Başarısız Hafızası' isimli çalışmada bir dizi dönüşümün simgesi niteliğindedir (<https://medium.com/@johnkurzynowski/the-reconsolidation-of-memory-44db01a0857c>).



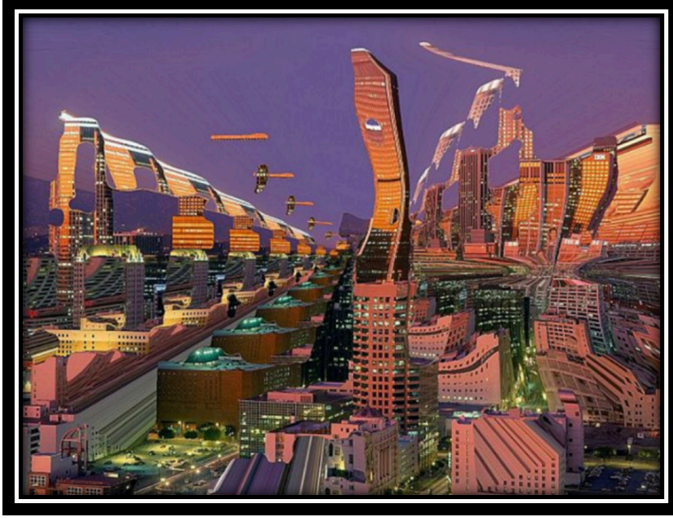
Resim 6. Rosa Menkman, solo exhibition “Tipping Point of Failure” (2010)

Rosa Menkman Glitch sanatını şu şekilde ifade etmiştir. “Beynimizi yoran seslerin ve deneyimlerin arasında karanlıktan çıkan ışık ve renkler, hayata sürekli yeniden tutunmayı ve dünya için var olmayı öneren olumlu bir bakış açısını yeniden üretir ve bir nesneyi sıradan bir biçimden ve söyleminden anlamının yok olduğu bir yıkıma doğru kaydıran harika bir deneyimdir.” (<https://mimaritasarimsurecveetkilesimleri.wordpress.com/2016/11/25/kusurlu-kusursuzluk-glitch/>).



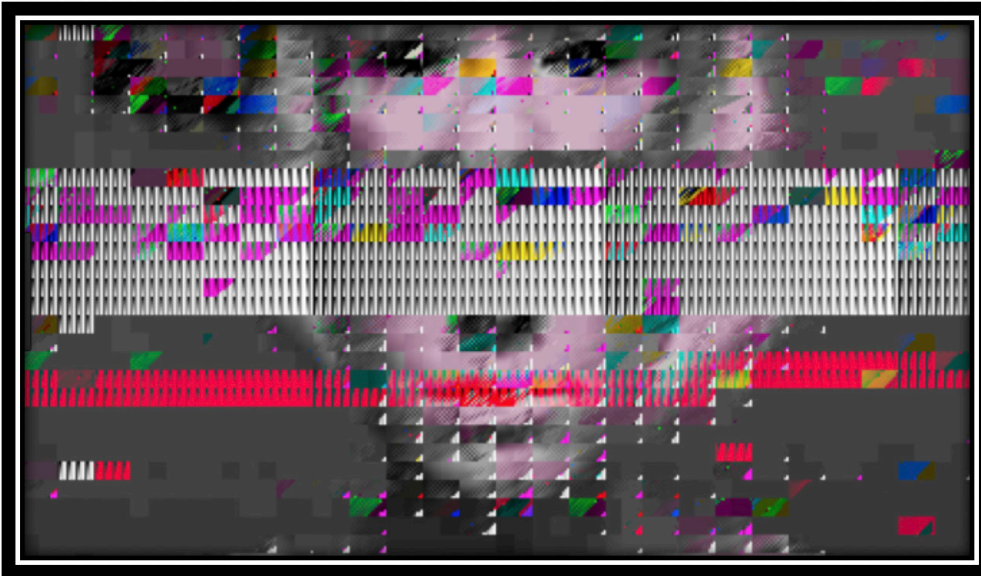
Resim 7. Faig Ahmed 'Glitch Halıları' İsveç Tekstil Müzesi.

Dünyanın en ilginç on tekstil sanatçısından biri olarak nitelendirilen, Faig Ahmed, geleneksel halı ve kilim motiflerini ve sembollerini parçalara ayırıp , orijinal kompozisyonlara dönüştüren çağdaş bir sanatçıdır. Faig Ahmed'in çalışmaları Azerbaycan, Türkiye, İran, Hindistan ve Kafkas halı desenlerini dokurken onlara dijital bozulma efekti uygulayarak bu alanda bir ilke imza atmıştır.



Resim 8. <http://www.sanatatak.com/view/hatanin-estetigi-olarak-glitch-sanati>.

Glitch sanatının, invazyonun aslında hiç de bir rastlantı ya da hata sonucu oluşmuş bir sanat alanı olmadığını düşünebiliriz. Nasıl ki barok sanatı ya da modern sanat döneminin sosyolojisinin, toplum yapılarının birer temsilcisi ise, Glitch sanatı da bugünün temsilcisidir. Hegelciler buna “zamanın ruhu” anlamında “Tarihsel Tin” der. Tarihsel tin zamanının estetik anlayışını da belirlemiştir. En azından Hegelci estetikte en önemli unsurlardan biridir tarihsel tin. Çünkü burada tarihsel tin, içeriğin de biçimin de hatta sanat eserinin niteliğini ve değerini de belirleyen unsurdur. Glitch sanatını, İnvazyonu bu açıdan ele aldığımızda sosyolojik yapısıyla da karşılaşırız. Anlamlandırma kuşkusuz hayatımızın deformasyonlarından oluşacaktır. Daha da netleştirecek olursak Glitch sanatı teknoloji çağının insan tipini anlamamıza yardımcı olacaktır. İnvazyon’un sanatla ilerlerken aldığı yoldaki ismi olan Glitch sanatı, teknolojiyi kutsayan ve onun mükemmelliğini savunan söyleme karşı, bozulmanın estetiğini net bir şekilde ortaya koyar.



Resim 9. Rosa Menkman,2010.

Glitch sanatı manifestosu, 2010 yılında Hollandalı akademisyen, sanat teorisyeni ve küratör olan Rosa Menkman tarafından ortaya konulmuştur. Sadece bir teorisyen olmayan, çözümlülük teorisi ve glitch sanatı üzerine eserler üreten sanatçı, Rosa Menkman’ın, çalışmaları hem analog hem de dijital medyada (aksaklık, kodlama ve geri bildirim artefaktları gibi) kazalardan kaynaklanan gürültü artefaktlarına odaklanmıştır.



Resim 10. Yuri Zalevski

Ukraynalı sanatçı Yuri Zalevski için sanatçılar Fotograffika adını takmışlardır. Siyah beyaz gerçeküstü kompozisyonlara sahip fotoğrafları ve kısa videolarıyla günümüzün dijital dünyasının üretken, ünlü bir sanatçısıdır (<https://bigumigu.com/haber/gercekustu-glitch-kompozisyonlari/>). Glitch'in, "Glitche uygun sınıflandırmalar şu şekildedir. (Appropriated), Kazara (Accidental), Tesadüfen (Coincidental), Bulunmuş (Found), Gerçek (Real), Bilerek (Deliberate), Planlanmış (Planned), Tasarlanmış (Designed), Yapay (Artificial)" Glitch sanatta eser üretiminde ise iki kavramla karşılaşırız; Datamoshing ve Databending. Bunlardan ilki Datamoshing (Veri Kısıtlama), sıkıştırılmış video görüntülerinde kullanılan sıkıştırma ve çözme algoritmaları üzerinde değişiklik yaparak yeni bir imaj veya yeni video görüntüleri elde etmeye denir. Databending ve Circuitbending kavramları ise aslına sadık kalınarak daha önceden var olan veriyi veya o veriyi farklı programlar kullanarak anlık üreten devreyi değiştirme işlemidir. Bu değişiklikler anı, dosya formatında kaydedilir. Databending'den farklı olarak Circuitbending kavramının özelliği daha önceden hazırlanmamış anlık elde edilen, işlenen verinin veya sinyalin üretildiği devreler üzerine müdahalede bulunarak hasarlı ve bozuk veriler elde edilmesidir. Circuitbending daha çok elektronik müzik ekipmanlarında kullanılan bir tekniktir (Somer, 2013:2-3).



Resim 11 'Tim Hecker Haunt Me, Do It Again' albümü

Tim Hecker 2001 yılında, 'Tim Hecker Haunt Me, Do It Again' albümü ile çıkış yapmış, Sadece bir gitar, bir piyano ve dizüstü bilgisayar kullanan bir Montrealli sanatçıdır. Minimal tekno ve ortam müziğini rock sonrası bir zihniyetle birleştirmek için dijital teknolojiyi kullanmış ve kayıtlarında hatayı birleştiren diğer birçok müzik sanatçısının aksine, Hecker'in aksaklıkları çılgın değil, daha durgun rastgele müzikal eserlerin veya bir radyo yayınına statik olarak nüfuz eden patlamalara benzeterek bazı bölümleri aksaklıklarla seyrek olarak doldurulurken, diğer bölümlerini hatayla oluşturmuştur. "Tundra İçin Müzik, Bölüm 1", Hecker'in erken aksaklık estetiğinin harika bir örneğini teşkil eder. Ve 2001 yılına kadar uzanan şarkı, rekor düzeyde dinlenmiş ve Haunt Me, Do It Again, olağanüstü bir akım gibi görünmüştür. İster analog ister dijital, teknolojinin garip yönlerinden biride , hata yapma eğilimidir. Hatanın estetiği ve İnvazyonun kışkırtıcı vandallığı estetik algının farklı bir yönünü de ortaya koymuştur.

Sonuç

Sanatın toplumu özgürleştirerek biçimlendirmede önemli işlevleri vardır. Aynı zamanda teknolojik gelişmelerle birlikte sanatçının etki alanı da genişlemiştir. Kitleleri etkileyen sanatın ve sanatçının keşfettiği sistemlerdeki hatalara vurgu yaparak onları hiçbir zaman tamamlanamayacak mükemmelle yaklaştırdığını ve insan eliyle tasarlanmış her sistemin bir hatası olduğunu fark etmesiyle aksine yapısı bozulmuş görüntünün yarattığı rastlantısal ve yeni birçok anlamla bütünleşebilen kompozisyonların yaratıcılığa yönelik fikir ve İcra süreçlerinde niteliğini çok farklı bir düzeye taşıırken hatanın ince güzelliğini estetik algıda ön plana çıkarmıştır. Popüler kültür ve görsel medyada; estetik algının her zaman mükemmeliyetçi olmadığını ve kusurlunun da bazı durumlarda daha fazla kabul görebileceğini yapılan sanatsal çalışmalarda ispatlamıştır. İnvazyon dijital sanat akımlarını etkisi altına almıştır. Teknolojinin sürekli gelişimi ve sayısallaşmanın getirdiği, yeni yazılımlar, yeni elektronik aletler, yeni algoritmalar ve yeni veri kümelerinde karşılaşılan hatalar ,Glitch ve dijital dünyada invazyonun her zaman beslenebileceği ve sanatçının her defasında farklı bir eser ortaya koyabileceği bir platform oluşturmuştur. İnvazyon'un sanatla ilerlerken aldığı yoldaki ismi olan Glitch sanatı, teknolojiyi kutsayan ve onun mükemmelliğini savunan söyleme karşı, bozulmanın estetiğinin dayanılmaz çekiciliği ile tüm zamanlarda sanatın malzemesi olmaya devam edecektir.

Kaynakça

- Akıl, S. (2014). Hatanın Estetiği Olarak Glitch Sanatı, 02.02.2020 tarihinde <http://www.sanata-tak.com/view/hatanin-estetigi-olarak-glitch-sanati>, adresinden indirilmiştir.
- Akın, Canan. 2015. Dijital Sanatlarda Etkileşimsellik: Türkiye’de Etkileşimsel Dijital Sanatın Konumu Üzerine Bir İnceleme. Basılmamış Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Arslan, C. (2018). Dijital Yeniden Üretim Çağında Sanat Eseri: “Aura” Kavramının Dijital Sanat Bağlamında Yeniden Değerlendirilmesi. Art-Sanat 9 sayı.
- Destić, O.(2016). Bozarak Yapmak Glitch, 19.02.2020 <https://manifold.press/bozarak-yapmak-glitch>. adresinden indirilmiştir.
- Grau, Oliver.2003. Virtual Reality: From Illusion to Immersion. London:MIT Press
- İçten, T., & BAL G. ,(2017). Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi Üzerine Yapılan Akademik Çalışmaların İçerik Analizi Bilişim Teknolojileri Dergisi, Cilt: 10, Sayı: 4.
- Kanat, S. (2018). Glitch Sanatı. İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi, Cilt.4 Sayı 2.
- Kuruüzümcü, R. (2007). Bir Dijital Ortam Ve Sanat Formu Olarak Sanal Gerçeklik, Sanat Dergisi.
- Kurzynowski, J. (2017) Belleğin Yeniden Konsolidasyonu. 02.02.2020 tarihinde <https://medium.com/@johnkurzynowski/the-reconsolidation-of-memory-44db01a0857c> adresinden indirilmiştir.
- Parsa, A., F., (2004). Yeni Medya Yaklaşımlar, Konya Eğitim Kitapevi.
- Parsa, A., F., İmgenin gücü ve Görsel kültürün Yükselişi. Sayı:19, 03-03-2020 tarihinde (<http://www.fotografya.gen.tr/TR1704/imgenin-gucu-ve-gorsel-kulturun-yukselisi.html>)adresinden indirilmiştir
- Somer, H., S. (2013). Sayısal Medya Sanatı Olarak Glitch Sanatı ve Etkileri, 26. 10. 2018 tarihinde <https://Ecitydoc.Com/Download/Makale-Sayisal-Mmar-> Adresinden İndirilmiştir.
- Richard L., (2002) .Sanatta Anlamanın Görüntüsü İmgelerin Toplumsal İşlevi.
 URL.1. <https://bigumigu.com/haber/carbon-copy-gercek-hayattan-bir-glitch/>
 Resim 1. <https://manifold.press/bozarak-yapmak-glitch>
 Resim 2. <https://manifold.press/bozarak-yapmak-glitch>
 Resim 3. <https://bi-ozet.com/2018/02/07/refik-anadolun-eriyen-hatiralar-sergisi-pilevnelide/>
 Resim 4. <https://bigumigu.com/haber/carbon-copy-gercek-hayattan-bir-glitch/>
 Resim 5. <http://www.sanata-tak.com/view/hatanin-estetigi-olarak-glitch-sanati>
 Resim 6. <https://mimaritasarimsurecveetkilesimleri.wordpress.com/2016/11/25/kusurlu-kusursuzluk-glitch/>
 Resim 7. <https://bigumigu.com/haber/faig-ahmed-in-glitch-halilari-isvec-tekstil-muzesi-nde/>
 Resim 8. <http://www.sanata-tak.com/view/hatanin-estetigi-olarak-glitch-sanati>
 Resim 9. <https://practice2145.wordpress.com/2017/10/09/rosa-menkman/>
 Resim 10. <https://www.pinterest.com/pin/384213411955775563/>
 Resim 11. https://www.decks.de/track/tim_hecker-haunt_me_haunt_me_do_it_again/cd1-g8

Summary

In addition to the opportunities provided by the revolutionary mass production for people, the aesthetic perception directed to uniformization and the question of the extent to which the errors in the systems may affect the consumer caused the emergence of certain art movements. The works

carried out with the deterioration of certain elements in the compositions produced by the artist have become an extension of the new media art. It has also offered a new perspective to digital art spaces that expand in the limitless possibilities of technology and the compositions created by the images that have been distorted in its movement and that can be integrated with many new meanings. Of these, Glitch art brought new concepts such as data moshing, databending and circuit bending photographic invasion in art. While the fictional diversity in artistic practices brings fast and creative solutions, the invasive process technique in digital art emphasizes the errors in the systems it offers, bringing them closer to perfection that can never be completed. Because every human-designed system has a mistake. In popular culture and visual media; It also underlines that aesthetic perception is not always a perfectionist and defective may be more accepted in some cases. For these works, gifs are using digital reality, digital works, glitch art. Many 3D graphics worlds are the main information source of the virtual environment. They are also spatial ideas that are in the mind of the designer and are published and shared with others. Occupying invasion guided the art of glitch with the term to break the structure. The word glitch means slipping, error, breakage and distortion, and is used as a distorted image that is reflected by a mistake on the screen of a "spelling mistake" that occurs in the software language electronically. This error may be an image or sound error and may occur in an image or video as an image error. This is the distorted image created by these errors in sound, video or painting. Glitch art (Akıl, 2014: 10) We see that Glitch art is used especially in the science fiction field in the cinema sector, which is one of the important areas of popular culture and visual media (Somer, 2013: 5) The property is also responsive to the property right of art. It reveals the feature of an artist to belong to an artist, creating a new experiment and distortion by occupying that work, and presenting the audience with a different expression over the original. Whether analog or digital, one of the strange aspects of technology is its tendency to make mistakes. The provocative vandalism of invasion also revealed a different aspect of aesthetic perception. The Virtual reality environment has provided valuable freedom for the creation process by supporting a structure that can realize the optional uses of different application consent in complex systems due to its software-based structure. The reproducibility of being programmable also brings the quality of ideas and enforcement processes towards artistic creativity to a very different level (Kuruuzumcu, 2007: 96). Virtual reality and invasion will continue to live as one of the important elements that shape the society by renovating in the light of the development of the industry and capitalist economy in every period of art movements. In digital art, the invasive processing technique emphasized the errors in the systems it offered and brought them closer to perfection, which could never be completed. Popular culture and visual media have also shown that aesthetic perception is not always perfectionist, the defect may be more accepted in some cases. With the possibilities and tools of digital technologies, Glitch has positioned its rightful place among the indispensables of contemporary life by underlining that the work of art is not owned by anyone, under the fearful dream and threat of every work in the world. In this article, What is invasive? What are the contributions of virtual reality to art in the digital invasion world? will be explained.
