

GLITCH SANATININ RESİM SANATINA YANSIMALARI BAĞLAMINDA ANDY DENZLER'İN RESİMLERİNE BAKIŞ

Elif ÇAKIROĞLU

Pamukkale Üniversitesi, Türkiye

eliphcakiroglu@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-1516-7527>

<i>Atıf</i>	ÇAKIROĞLU, E. (2022). GLITCH SANATININ RESİM SANATINA YANSIMALARI BAĞLAMINDA ANDY DENZLER'İN RESİMLERİNE BAKIŞ. <i>İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi</i> , 14(3), 305-328.
-------------	--

ÖZ

Yeni medya sanatı kapsamında yer alan glitch sanatı, ses, fotoğraf ya da video gibi dijital teknolojilerdeki algoritmaların ve sayısal verilerin dönüşerek bilinçli ya da spontane olarak bir araya gelmesiyle oluşan hata ve aksaklıkların estetize edilmesinden doğmaktadır. Glitch sanatının gelişiminde yeni medya ve benzeri gibi iletişim teknolojilerinin algılama ve görme biçimlerimize etkisi önemli görülmektedir. Aynı şekilde dijital teknolojilerin görme biçimlerimize etkisi; resim, heykel ve grafik sanatlar gibi diğer sanat alanlarındaki beklenti ve görsel ilgiyle etkileşim halindedir. Bu nedenle glitch sanatı; ressam, heykeltıraş ve diğer sanat alanlarından sanatçılar tarafından da ilgiyle takip edilmektedir. Bu sanatçılardan biri olan Andy Denzler, dijital teknolojilerde ortaya çıkan glitch etkilerini tuval üzerine yağlıboya resim tekniğiyle uygulamaktadır. Çalışmada Andy Denzler'in *The Pool*, *Venus* in *Venetian Blonde* ve *The Motel-I* adlı resimlerinin; sanatsal anlayışı ve üslubu üzerine açıklamaları göz önünde bulundurularak glitch sanatı ve resim ilişkisi bağlamında incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda öncelikle glitch sanatına ilişkin literatür taraması yapılmış ve glitch sanatı örnekleri incelenmiştir. Sonuç olarak çalışmanın amacı kapsamında glitch sanatı ve resim sanatı ilişkisi bağlamında incelenen Denzler'in resimlerinde hareket ve zaman kavramlarının öne çıktığı, glitch etkileriyle gerçekleştirdiği deformasyonu bir metafor olarak ortaya koyduğu söylenebilir. Sanatçının eserlerinin yorumlanması, disiplinler arası etkileşim ve güncel resim sanatı tartışmalarına katkı sağlamak açısından önemli görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: *Yeni Medya Sanatı, Glitch Sanatı, Andy Denzler.*

A LOOK AT ANDY DENZLER'S PAINTINGS WITHIN THE CONTEXT OF GLITCH ART'S REFLECTIONS TO PAINTING

ABSTRACT

Glitch art, which is included in the scope of new media art, arises from the aestheticization of errors and disruptions that occur by the transformation of algorithms and digital data in digital technologies such as sound, photography or video, consciously or spontaneously. In the development of glitch art, the effect of communication technologies such as new media and the like is considered important on our perception and vision. Andy Denzler, one of these artists, applies glitch effects with oil painting technique on canvasthat emerge in digital Technologies. In the study, Andy Denzler's *The Pool*, *Venus's Venetian Blonde* and *The Motel- I*; It is aimed to examine in the context of the relationship between glitch art and painting, taking into account his artistic understanding and explanations on his style. For this purpose, first of all, literature review on glitch art was made and examples of glitch art were examined. As a result, it can be said that the concepts of motion and time come to the fore in Denzler's paintings, which were examined in the context of the relationship between glitch art and painting within the scope of the purpose of the study, and that he put forward the deformation he realized with glitch effects as a metaphor. Analyzing and interpreting the artist's works is considered important in terms of contributing to interdisciplinary interaction and contemporary painting discussions.

Keywords: *New Media Art, Glitch Art, Andy Denzler.*

GİRİŞ

Yeni medya sanatı; sanat ve teknoloji ile medya sanatının birleşiminden doğmaktadır. Sanat ve teknoloji; elektronik sanat, robotik sanat ve genomik sanat gibi yeni olan ancak medyayla ilgili olmayan teknolojileri içeren uygulamaları ifade etmektedir. Medya sanatı ise 1990'larda artık yeni olmayan medya teknolojileri içeren video sanatı, İleti (transmission) sanatı ve deneysel film sanatı biçimleri-ni içerir. Dolayısıyla yeni medya sanatı bu iki alanın kesişimidir (Tribe, 2006: 2). Video sanatı, sanal sanat, dijital sanat, video oyun sanatı, etkileşimli sanat, biyo sanat, internet sanatı, robotik sanat, telematik sanat, hacktivizm, siberne-tik performans sanatı, glitch sanatı, veri sanatı, generatif sanat, ışık sanatı gibi yaklaşımlar; yeni medya sanatını oluşturmaktadır (Ümit, 2019: 10). İnternet ve web'in 2000'li yıllardan günümüze hızla yayılmasıyla devam eden disiplinlere-rasılık süreci içinde sanat, bilim ve teknoloji arasında varsayılan modern ayırım belirsizleşmektedir. Bu belirsizleşme hem sanat hem bilim ve teknoloji ilgilile-ri ile kurumlarının işbirliğiyle deneyime açık olanın üretilmesini ve desteklen-mesini sağlamaktadır. Yeni medya sanatı bu gelişmeleri karşılayan en dinamik alanlardan sayılabilir. Bilim ve teknolojideki gelişmeler sanatçılar tarafından uyarlanarak yeni üretim olanakları, bakış açıları, etkileşim ilişkileri ve formlar gerçekleştirilmektedir. Her ne kadar kendisini hazırlayan resim, heykel, baskı, fo-toğraf, kinetik, sinema ve video gibi daha önceki gelişmelerden beslense de yeni medya sanatı bugün deneysel aşamasını geçerek yayılmaya başladığı için birçok gelişmeye son derece açık görülmektedir (Yetişkin, 2012: 2).

Yeni medya sanatının kavramsal ve estetik kökleri, Dada hareketinin birçok Avrupa şehrinde ortaya çıktığı yirminci yüzyılın ikinci on yılına kadar uzanmaktadır. Zürih, Berlin, Köln, Paris ve New York'taki Dada sanatçıları, Birinci Dünya Savaşı'na yol açan kendi kendini yok eden burjuva kibir olarak algıladıkları şeyden rahatsız oldular ve birçoğu yeniden su yüzüne çıkan kökten yeni sanatsal pratikler ve fikirlerle deneyler yapmaya başladılar. Örneğin Shu Lea Cheang'ın Brandon'ı ve Diane Ludin'in Genetic Response System 3.0 2001'i gibi eserlerde ödünç alınan görüntülerin ve metinlerin parçalı yan yana dizilişi Raoul Haus-mann, Hannah Höch ve Francis Picabia'nın kolajlarını andırmaktadır. Fotomon-taj, kolaj, hazır yapım, politik eylem ve performansın yanı sıra Dada sanatçıları-nın kayıtsız izleyicileri rahatsız etmek için kışkırtıcı ironi ve absürtlük kullanımı da dahil olmak üzere birçok Dadaist strateji yeni medya sanatında yeniden ortaya çıkmaktadır (Tribe, 2006: 2). Yeni medya teknolojileri, fotomontaj, kolaj, bulun-tu fotoğraf gibi yöntemlerle alternatif üretim alanlarını yenileyerek sanatçıların çalışma olanaklarını ve potansiyelini geliştirirken, bireyselliği ve öznel gerçekliği ön plana çıkaran görme ve gösterme biçimlerini yaratmıştır (Sağlamtimur, 2017: 87). Aynı zamanda yeni medya sanatı konferanslar, veri tabanları ve metin depo-ları gibi yeni bilimsel araçlara; karmaşık verilerin belgelenmesi ve yeni medya sanatının görsel

analizi için yeni stratejilere, ve gelişime uyum sağlayan eğitim için yeni nesil öğretmenler ve yeni müfredat gibi etkileşim yaratan bir çok köprüye ihtiyaç duymaktadır (Grau, 2010: 5). Bilgisayar yazılımı ve donanımındaki gelişmelerin yanı sıra kişisel bilgisayarlar ve video oyunları ile büyüyen sanatçıların geleneksel kültürel formlarla olduğu kadar yeni medyaya da rahat olmaları ve yeni teknolojilerin potansiyeline yönelik genel bir heyecan ve hayranlık duygusu beslemeleri gibi nedenler; ressamlar, performans sanatçıları, aktivist sanatçılar, film yapımcıları, kavramsal sanatçılar ve benzeri adna yeni medyaya eşi görülmemiş bir ilgi düzeyi yaratmıştır (Tribe, 2006: 4). Bunun sonucunda yeni medya sanatı uygulamalarına yönelik eğilimlerin yanında geleneksel sanat alanından gelen sanatçıların yeni medyanın yarattığı görme ve gösterme biçimlerini resim, heykel, grafik sanatlar ve benzeri gibi farklı sanat yapıtlarına yansıttıkları görülmektedir. Böylelikle geleneksel medyaya ait olan sanatsal tekniklerle yeni medyanın yarattığı yeni görme biçimlerini bir araya getiren yeni anlayış ve üsluplar belirerek sanatsal etkileşim hızlanmıştır.

Çalışma kapsamında öncelikle yeni medya sanatı içerisinde yer alan glitch sanatına ilişkin ilgili literatür taraması yapılarak glitch sanatı örnekleri açıklanmıştır. Bunun yanında glitch sanatı ve resim ilişkisi bağlamında Andy Denzler'in sanat anlayışı ve üslubu üzerine açıklamaları göz önünde bulundurularak sanatçının *The Pool*, *Venus In Venetian Blonde* ve *The Motel-I* adlı yapıtları incelenmiştir. Söz konusu incelemeler, disiplinler arası sanata ve günümüz resim sanatının gelişimine katkı sağlaması açısından önemli görülmektedir.

YENİ MEDYA SANATI OLARAK GLİTCH SANATI VE ÇEŞİTLERİ

Dilimize aksaklık olarak çevrilen glitch sözcüğü ilk olarak 1962'de Amerikan uzay programı sırasında John Glenn tarafından yaşadıkları sorunları tanımlamak için kullanılmıştır. Glenn astronotların kullandığı sözcüğün, arıza ya da bir elektrik akımındaki voltajdaki bir artış veya değişikliği ifade eden teknik bir ifade olduğunu belirtmiştir (Moradi, 2004: 9; Jackson, 2011: 25). Bununla birlikte, bazı bilim adamları terimin, kayma anlamına gelen Almanca *kaymak* veya *kaygan* anlamına gelen *glitschig* kelimesinden türetildiğini iddia etmektedirler (Jackson, 2011: 25-26). Sonuç olarak kayma, hata, kırılma ve bozukluk anlamlarına gelen *glitch* sözcüğü daha çok elektronik ortamda yazılım dilinde oluşan bir yazım yanlışının, bir hatanın ekrana yansıttığı bozulmuş görüntü olarak kullanılmaktadır. Bu hata bir görüntü ya da ses hatası olabilir, görüntü hatası olarak bir resim ya da videoda gerçekleşebilir olabilir (URL-1). Bilgi işlemede, bir aksaklık yani glitch; hata tanımı gibi ihmal edilebilir olma eğiliminde olan daha büyük ve hala işle-yen sistem tarafından hızla emilen, sorunlu, can sıkıcı ya da istenmeyen bir hatayı belirtmektedir. Örneğin, bir web sitesi duruyor veya yüklenemiyor, çevrimiçi bir video bir sahnenin ortasında duruyor veya tekliyor ya da yeni oluşturulmuş bir grafik dosyasına garip, beklenmedik renk artefaktları saçılıyor (Kane, 2019: 15). Yani bir anlamda

glitch (aksaklık), her zaman bir problemin tanımıyla ilişkilendirilmiştir. Bir şeyler ters gittiğinde bir durumun sonucunu tanımlamak için kullanılan bir sözcüktür (Moradi, 2004:9). Glitch sanatı ise sanat alanındaki teknolojik aksaklıkların ve diğer çözümlerin mecazi, kavramsal veya estetik kullanımı olarak tanımlanmaktadır (URL-2). Bir glitch (aksaklık) görüldüğünde pek çok glitch sanatçısı için ekrandaki fenomenleri ekran dışı hesaplama soyutlamalarıyla birleştirme fırsatı sağlayan, nispeten nadir bir planlanmamış ve programlanma-mış dolayım anını göstermektedir. (Kane, 2019: 15). Bu dolayım anlarının yani hataların seste, videoda ya da resimde yarattığı bozulmuş görüntüsüdür glitch sanatı. Burada bozulmuş sözcüğü aslında düzensizlik yani kompozisyonsuzluk anlamında değil tam aksine yapısı bozulmuş görüntünün yarattığı rastlantısal ve yeni birçok anlamla bütünleşebilen kompozisyon sunabilmesi anlamındadır (URL-1). Bir diğer deyişle glitch sanatı, dijital işlemede bir hata olarak kabul edilen şeyin kasıtlı estetize edilmesidir. Bilgisayar korsanları, ağ sanatçıları ve hata yapanlar tarafından bu istenmeyen fenomenler, sanat yapımında hammadde olarak değerlendirilir (Kane, 2019: 62). Bu sanatsal anlatı biçiminde temel olan teknolojidir ve teknolojiye, algoritmalara ve sayısal verilere dayalı sanatsal sorgulamadır. Sayısal verilerin yeni bir sorgulama çerçevesinde toplanması, toplanan verilerin sınırlandırılması ya da farklı bir düzen ya da düzensizlik içinde bir araya getirilmesi, dönüştürülmesi, yıkımı ya da kazara yorumlanmasına dayalı sonuçlarla ortaya konulması glitch (sanatı) kavramını oluşturmaktadır (Göç ve Erişti, 2019: 115). Menkman glitch sanatıyla ilgili statik, doğrusal bilgi aktarımının üç durumda kesintiye uğrayabileceğini ve bunların; kodlama-kod çözme (sıkıştırma), geri bildirim veya bir aksaklık (teknoloji akışında beklenmedik bir kesinti) meydana gelmesi olacağını belirtmiştir (URL-2).

Görsel glitch sanatı nispeten genç bir tür olmasına rağmen, çok sayıda sanatçı kendilerini glitch diliyle ifade etmeyi seçmektedir. Sanatçılar, kaza aracılığıyla arızaları ve işlev bozukluklarını sürekli keşfederek kelime dağarcığını genişletmektedir. Hatalar, kaynak verilerin deformasyonunu zorlamak ve glitch içeren bir estetik yaratmak için icat edilen çeşitli metodolojiler, glitch sanatçılarının yapı malzemesidir (Blumenkranz, 2012: 1) Burada kastedilen metodolojiler kategorize edilerek türlere ayrılmıştır. Moradi glitch sanatını, *saf glitch* ve *glitch-benzeri* olmak üzere iki kategoride incelemiştir. Saf Glitch, kendi estetik değerlerine sahip olabilecek veya olmayabilecek, önceden planlanmamış bir dijital eserdir. Glitch-benzerleri ise orijinal ortamlarında bulunan gerçek aksaklıkların görsel yönlerine benzeyen bir dijital eserler koleksiyonudur. Glitch sanatçıları, aksaklıkları ya dijital olmayan ortamlarda sentezler ya da bir aksaklığa yol açmak ve bir aksaklık olmasını beklemek için gereken ortamı üretir ve yaratır. Böylece glitch benzerleri ortaya çıkmaktadır. Glitch-benzerleri, orijinal ortamlarında bulunan gerçek aksaklıkların görsel yönlerine benzeyen bir dijital eserler koleksiyonudur (Moradi, 2004: 9-10).

Tablo1. Glitch türleri, 2004.

Saf Glitch (Pure Glitch)	Glitch Benzeri (Glitch Ali-ke)
Accidental (Kazara)	Deliberate (Kasti)
Coincidental(Rastlantısal)	Planned (Planlanmış)
Appropriated (Uygun)	Created (Yaratılmış)
Found (Bulunan)	Designed (Tasarlanmış)
Real (Gerçek)	Artificial (Yapay)

Kaynak: Moradi, 2014: 11

Glitch sanatı türü, cafcıflı renklerle belirginleşir. 1990'ların sonunda ve 2000'lerin başında John Cates, Rosa Menkman, Paul B. Davis ve Takeshi Murata gibi kişilerin çalışmalarıyla ortaya çıkmıştır (Kane, 2019: 15). Ayrıca glitch sanatçılarının önde gelen isimlerinden Tony Scott ve Sabato Visconti gibi glitch sanatçılarının çalışmaları glitch sanatına örnekler olarak incelenmiştir.

GLİTCH SANATI YAPITLARI

Glitch sanatının önemli isimlerinden biri Rose Menkman'dır. Menkman glitch sanatını uygulayıcısı ve teorisyenidir (Blumenkranz, 2012: 4). Hollandalı sanatçının çalışmaları, hem analog hem de dijital medyadaki kazalardan kaynaklanan glitch artefaktlarına odaklanmaktadır. Menkman'a göre, bu eserler standardizasyon ve çözünürlük ayarının belirsiz olan simyası hakkında değerli bilgiler sunabilir. Menkman, hem uygulamaya dayalı hem de teorik olan araştırmaları aracılığıyla teknolojilerimizi anlamının, kullanmanın ve algılamının yeni yollarını bulmayı amaçlamaktadır. 2011'de Menkman, glitch eserlerinin sömürülmesi ve yaygınlaştırılması üzerine *Glitch Moment/um* adlı bir kitabını yayınlamıştır. 2019'da CERN Barselona'da Collide, Arts ödülünü kazanmıştır (URL-3). Şekil 1'de sanatçının 2010 yılında gerçekleştirdiği 7 video ve 10 dosya formatından oluşan *The Vernacular of File Formats* adlı glitch çalışması görülmektedir. *The Vernacular of File Formats* adlı çalışma serisi aynı zamanda glitch sanatçıları için öğretici ve tekrarlanmaması gereken ancak estetik potansiyeli tükenene kadar tekrarlanması kaçınılmaz olan deneyler koleksiyonudur. Bunun yanında Rose Menkman'ın çalışması ve glitch sanat daha geniş anlamda yeni bir söylem geliştirmeyi hedeflemiştir. *Vernacular of File Formats* adlı seri çalışma, Marina Abramovic'in 1975 yılına tarihlenen *Art Must Be Beautiful* adlı eserine açık bir gönderme içeren ağır makyajlı Menkman'ın saçlarını tararken görüldüğü görsellerden oluşmaktadır. 1999'da Philippe Parreno ve Pierre Huyghe tarafından satın alınmadan ve paylaşılmadan önceki AnnLee'ye benzemektedir (Quaranta, 2011: 29).



Görsel 1. Rose Menkman, *The Vernacular Of File Formats*, 2010.

Kaynak: URL-4



Görsel 2. Marina Abramovic, *Art Must Be Beautiful*, 1975.

Kaynak: URL-5

Huyghe ve Parreno, ticari kullanım için manga karakterleri oluşturan bir Kworks adlı bir Japon ajansı tarafından geliştirilen yayınlanmamış bu arka plan karakterini satın alarak *AnnLee* adında genel bir sanal avatarın başrolde olduğu bir eser yaratmak için üç yıllık bir süre boyunca 13 sanatçıyı davet ederek gerçekleştirdiği

No Ghost Just a Shell Projesinde, animasyon filmler, heykeller, resimler, neon eserler, serigrafi posterler ve duvar kağıtları gibi çeşitli araçlarla ifade edilen gelişen anlatılar, AnnLee'yi kanonunun kahramanı olarak konumlandırmaktadır. Her sanatçının projesi, boş *kabuğunu* (shell) dolduran karakterin hikayesinde bir bölüm oluşturmaktadır (URL-6). Menkman'ın *The Vernacular of file formats* serisindeki AnnLee'ye benzeyen görüntüsü, onu ölüme mahkum eden bir endüstriden kurtarılmayı bekleyen hayalet bir görüntüyü anımsatmaktadır. Aynı şekilde oluşturduğu veri akışı da hep aynı şekilde görselleştirilmeye mahkum edilmiştir. Görüntü dosyası, görünmez bir dijital veri dizisidir; dosyanın belirli bir bağlamda görselleştirilme yani gerçekleştirilme yoludur. Menkman, görüntü dosyası ile dijital görüntü arasında bir glitch ortaya çıkararak, dijital görüntüyü görünmez bir orijinalin kopyası durumundan kurtarır. Aynı görüntü artık her yapıldığında farklı olmaktadır. Artık bir kopya değildir: birçok olası orijinalin kaynağıdır (Quaranta, 2011: 29).

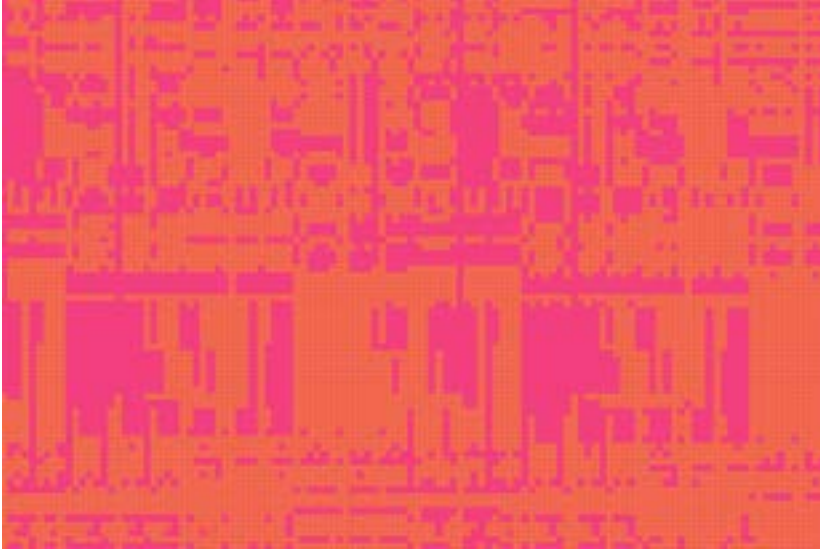


Görsel 3. Pierre Huyghe ve Phillippe Parreno, *No Ghost, Just a Shell: The AnnLee Project*, 2002.

Kaynak: URL-7

Bir diğer glitch sanatı örneği Tony Scott'a aittir. Glitch sanatının öncülerinden olan ve en ünlüleri arasında yer alan Tony Scott, Iman Moradi ile birlikte *Glitch: Designing Imperfection* adında bir kitap yazmıştır. 2002'den günümüze kadar saf glitch ve glitch benzeri türünde çalışmalar yapmaktadır. Yazılım ve donanımdan kaynaklanan spontane bir arıza meydana geldikten birkaç dakika sonra aldığı ekran görüntüleri saf glitch çalışmalarının oluşturmaktadır. Sanatçının veri bükme yoluyla yarattığı görüntüler ise glitch benzeri türünde çalışmalarını oluşturmaktadır. Scott'un çalışmaları kişisel bilgisayar monitörlerinin boyut ve şeklini taklit etmektedir (Jackson, 2011: 64-66). Buna ek olarak Scott'ın glitch serisindeki çalışmaları, yüzeyde Frank Stella'nın lineer eserlerinin veya Bridget

Riley'nin Op Art'ının kalıbında gibi görünen ritmik kompozisyonlarda bir araya getirilmiş parlak renkli geometrik formları içermektedir. Bu dijital baskılar, Scott'ın neden olduğu bilgisayar çökmelerinin ve yazılım hatalarının görsel çıktılarından derlenmiştir (Barker, 2011: 44). Sanatçı, Challenger uzay mekiğinin ve Çernobil nükleer reaktör patlamalarından etkilenerek yazılımın yanılabilirliğini ve sınırlarını fark etmiştir. İnsanların ve iş yaşamının neden bariz bir şekilde kusurlu ve değişken teknolojiye güvendiğini merak ederek kişisel bilgisayarların yoğun, karmaşık yapısını ortaya çıkaran hesaplamanın yanılabilirliği üzerine glitch çalışmaları yapmıştır (Jackson, 2011: 64-66). Ayrıca Tony Scott'ın *Beflix* adını verdiği web sitesi bulunmaktadır. Sanatçı ayrıntılı bir günlük görsel glitch günlüğü tutmaktadır ve çalışmalarını İngiltere ve yurtdışındaki çeşitli etkinliklerde sergilemektedir (Moradi, 2004: 60).



Görsel 4. Tony (Ant) Scott, 2004.

Kaynak: URL-8

Bir diğer glitch sanatı örneği ise Sabato Visconti'ye aittir. Sabato Visconti, Batı Massachusetts'te yaşayan Brezilyalı bir yeni medya sanatçısı ve fotoğrafçısıdır. 2011'de JPEG dosyalarına rastgele sıfırlar yazan bozuk bir hafıza kartının yardımıyla aksaklık süreçlerini denemeye başlamıştır. O zamandan beri Sabato, dijital süreçler, hibrit medya, çevrimiçi ağlar ve makine zekası, toplumsal koşullandırma, toplu gözetleme ve nekropolitika için aygıtları etkinleştiren teknolojiler tarafından özümlenen görüntüleme uygulamalarını, kötü durumu yakalayan çalışmalar aracılığıyla sorgulamaya çalışmaktadır (URL-9).



Görsel 5. Sabato Visconti, HF2__[Hartford Fashion Society].

Kaynak: URL-10

Glitch örneklerinde, glitch sanatçıların üsluplarını ve felsefi bakış açılarını içeren sanatsal anlayışları görülmektedir. Glitch yapıtlarının endüstri-sanat ilişkisi, gelişen teknolojinin güvenilirliği, toplum-medya ilişkisi gibi sorgulamalar içerdiği anlaşılmaktadır. Buradaki sorgulamalar ışığında bakıldığında sanatçıların sanatsal anlatımlarında glitch etkilerini metafor olarak ele aldıkları ve böylelikle toplumsal bilince katkı sunmayı hedefledikleri söylenebilir. Bunun yanı sıra glitch teriminin 20. yüzyılın ortalarından kısa bir süre sonra ortaya çıkması, bu şekilde adlandırılmadan önce var olmadığı anlamına gelmemektedir (Sotiraki, 2014:10). Hatanın estetiği veya aksaklığın estetiği mutlaka yeni bir şey değildir ve mutlaka dijital alanla sınırlı değildir (Barker, 2011: 45). Her dönemin kendi teknolojik kültürüne dayanan sanatsal uygulamalar, farklı biçimlerde ve dönemin teknolojisine uygun olarak gelişmektedir (Sotiraki, 2014: 10). Önceki dönemlerde de hata ya da bozulmaların yaratıcı sürece entegre edilmiş sanatsal strateji olarak benimsendiği görülmektedir. Örneğin mekanik yeniden üretim çağından çok önce Edward Munch istediği varoluşsal dramayı ifade etmek için geleneksel resim tekniklerinin dışında farklı üretim tekniklerine başvurarak bu stratejiyi ele almıştır. Munch, *hestekur* (at tedavisi olarak çevirilen Norveççe bir terim) ile resimlerini; açıkta, yağmura, kara, yüksek ve düşük sıcaklıklara, güneş ışığına ve neme, toza ve küfe maruz bırakarak gerçekleştirmekteydi. Sürrealistlerin de bilinçaltına erişmenin bir yolu olarak *frotaj* ve *gratage* gibi otomatik teknikleri kullandığı görülmektedir (Quaranta, 2011: 25). Bir diğer örnek de 1960'ların başında Franz Erhard Walther, *informel* sanatını deneyerek, hataları ve tesadüfi

olayları üretken araçlar olarak kullanmıştır. Hikaye, Walther'ın bir kolajı tartmak için suyla dolu bir kova kullandığı ve kova beklenmedik bir şekilde bir sızıntı yapıp kağıdı ıslattığı ve görünüşe göre kolajı mahvediyor olduğu şeklinde devam etmektedir. Ancak kağıt kurudukça sanatçının öngörmediği yeni biçimler aldı ve buradan itibaren Walther'in bir sanatçı olarak rolü değişti: Artık rolü, dönüşümsel süreçlerin meydana gelebileceği durumları kurmak oldu. (Barker, 2011: 45). Buna ek olarak Moradi; Picasso, Mondrian, Seurat ve Gerhard Richter'in, eserleriyle izleyicileri estetik anlamda glitch estetiğine hazırladığını öne sürmektedir. Picasso'nun ve Mondrian'ın resimlerinde tasvir ettiği çizgiler, vuruşlar, ızgaralar ve sade geometrik formlar içinde, aynı resim üzerinde vuruş ve kalınlık bakımından farklılık gösteren çizgiler olduğu görülmektedir. Mürekkebin aktığı ve sıçradığı alanlar bulunmaktadır. Vuruşu mükemmel olabilirdi ama değil, çeşitli unsurlarla ve mükemmelliği bozarak esere kasten kendi imzasını attığı bellidir. Belirgin noktacı stili ve detaylandırmadaki titizliği, günümüzün glitch sanatçılarının eserlerine benzetilebilecek en büyük izlenimcilerden biri Seurat'tır. Tony Scott gibi glitch sanatçıları aradıkları üslup ve estetik kriterler bütünde elde edilene kadar, tercih ettikleri ortamların bireysel unsurlarını ayrıntıya kadar manipüle etme şekillerinde aynı yolu izlemektedirler (Moradi, 2004: 20-24).



Görsel 6. Gerhard Richter, *Woman Descending The Staircase*, 1965.

Kaynak: URL-11

Gerhard Richter'ın *Merdivenden İnen Kadın* adlı çalışması, sanatçının kişisel enstantaneler veya medya görüntüleri gibi bulduğu fotoğrafları tuvale aktardığı ve ardından kuru bir fırçayı ıslak pigmentin içinden sürüklediği, böylece görüntüyü bulanıklaştırdığı ve formları oluşturduğu figüratif çalışmalarından biridir (URL-11). Çalışmalarında glitch estetiğine yer veren Richter, glitch unsurlarıyla ultra foto gerçekçi stili, tarama çizgilerini, renk bozulmasını ve lens bulanıklığını aktarmaya kadar, tuval üzerinde TV görüntüsünün stilini yeniden yaratmaya titiz bir dikkat göstermektedir (Moradi, 2004: 25).

Sanatçıların sanatsal ifade biçimlerini geliştirmek için hata ya da bozulmaları içeren sanatsal stratejiler ve resim tekniklerine başvurduğu anlaşılmaktadır. Her ne kadar sanatçıların hata ve bozulmaları glitch sanatının ortaya çıkışının öncesinde estetik arayışına dahil ettiği belirtilse de glitch sanatı, dijital teknolojilerin aksayan yönlerini sanat ve tasarım ürünlerine dönüştüren hata estetiğini ifade etmektedir. Felsefi anlamda bilgisayar ve dijital teknolojilerin güvenilirliğini sorgulamayı da içermektedir. Bu sorgulamalar kapsamında sahip olduğumuz dijital cihazları kullanırken karşılaştığımız ve görsel belleğimizde yer alan kusurlu gö-

rüntülere atıfta bulunan sanatsal üretimlerdir. Bunun yanında izlediğimiz tv, sine- ma ve reklam filmleri, konsol oyunlar, bilgisayar ve akıllı telefonlarımızdaki ara yüzler gibi yaşamımıza giren her görsel teknoloji; algılama ve görme biçimlerini, estetik haz ve yaşantıları etkilemektedir. Glitch sanatı adeta günlük yaşantımız- da söz konusu dijital deneyimlerde her an karşılaşılabileceğimiz kusurların görsel kültürümüze nüfuz edişini kanıtlamaktadır. Her an karşılaşılabildiğimiz kusurlu görüntüleri kabulleniş ve bir nevi dijital dünyaya duyduğumuz güvenin sorgula- nabilirliğiyle yüzleşme yolu olarak da görülebilir. Burada bahsedilen bakış açısı, sanat anlayışına ve sanatsal üretim tekniklerine yansımaktadır. Dolayısıyla dijital teknolojilerdeki aksaklığın yani glitch'in yarattığı görme biçimlerinin resim sa- natına yansımaları da kaçınılmazdır. Glitch etkilerinin sanatsal yaklaşım ve bakış açısı olarak geleneksel bir teknik olan resimde de uygulandığı görülmektedir. Andy Denzler, çalışmalarında dijital teknolojilerde oluşan glitch etkisini tuval üzerine yağlı boya resim tekniğiyle gerçekleştirmektedir. Çalışmanın amacı doğrultusunda yapıtlarında glitch estetiğine yer veren Andy Denzler'in *The Pool*, *Venus In Venetian Blonde* ve *The Motel- I* adlı yapıtları incelenerek yorumlan- mıştır.

ANDY DENZLER'İN RESİMLERİ ÜZERİNE İNCELEMELER

Çalışma kapsamında yapıtları incelenen Andy Denzler (d.1965) Zürih'te doğ- muştur. 1981'de Zürih Sanat Üniversitesi'nde (Kunstgewerbeschule Zurich) eğitim almıştır. 2006 yılında Londra'daki Chelsea Sanat ve Tasarım Kolejinde (Chelsea College of Art and Design) güzel sanatlar yüksek lisans derecesi almış- tır (URL-12).

Andy Denzler, dijital aksaklıkların ve teknolojik hataların el yapımı bir yorumu- nu yaratmak için geleneksel bir yöntem olan yağlı boya tekniğini kullanan bir sa- natçıdır (Sotiraki, 2014: 33). Sanatçı, dijital olarak oluşturulmuş görüntüleri ana- log yağlı boya tablolara dönüştürürken resimlerinde, çatlamış LCD monitörlere veya bozuk görsel kartlara benzer dijital olarak oluşturulmuş hataları ortaya çıkarmaktadır. Kişisel dijital fotoğraflarını temel görüntüler olarak kullanmakta- dır ve ardından bunları yazılımla manipüle etmektedir. Katmanlar halinde resim yapan Denzler, gerçekçi bir estetiği soyut dışavurumculuk ve glitch estetiğiyle kaynaştırarak eserlerini yaratmaktadır. Resimlerini fotoğraf düzenleme yazılımı kullanarak stilize etmekte ve ardından yağlı boya ile tuval üzerine çalışmaktadır (Jackson, 2011: 81). Sanatçı yapıtlarında yağlıboya tuval üzerine *alla prima* tekniği ile uygulamaktadır. Bu teknikte boyalar birbiri üstüne uygulanmaktadır. Ancak boyaların alt kattaki renkleri açığa çıkaran saydamlığı yoktur. İlk kez 17. yüzyılda denenmiş olmakla birlikte bir yağlıboya yöntemi olarak ancak 19. yüzyılın ortalarında benimsenen teknik; kuruduktan sonra fırça izlerini daha daha iyi koruyan endüstriyel boyalarla uygulanmaktadır. Geniş sert fırçalar, spatula- lar kullanılır ya da boya yüzeye parmakla sürülür (Rona ve Beykan, 1997: 67). Sanatçı "Görüntüye hem zamanı hem de hareketi kullanarak zaman ve hareket

getiriyorum. Bu tamamen bir *alla prima* tekniğidir, ıslak üstüne ıslak boyama; boyarken tuvalin kurummasına çok az bir süre kaldığı için boyama sürecinin hızını ben kontrol ediyorum.” açıklamalarında *alla prima* tekniğiyle elde etmek istediği ifade ve etkiyi belirtmiştir (Hoban, 2017: 8).

Denzler’in çalışmaları soyut dışavurumculuk hissine sahip ama aynı zamanda Rönesans’tan günümüze gelen resim geleneğiyle de bağlantı kurmaktadır (Becker, 2017: 7). Sanatçı yeni medya teknolojisinin yaşamımıza kattığı görüntülerle geleneksel bir tekniği birleştirerek özgün bir üslup ortaya koymuştur. Sanatçının bir söyleşisindeki "fotoğraf ve filmin çalışmalarımda büyük etkisi var. Resimle-rimde yeni medya hissi ya da sinematik bir dokunuşla ilgileniyorum" ifadeleri bu durumu açıklamaktadır (Denzler, 2014). Denzler, resimlerinin kompozisyo-nunda, ışıklandırmada ve dramada Leica ile çektiği fotoğraflarından yararlan-maktadır. Sanatçının görsel mantığı, sanki parazit varmış gibi, görsel sinyaller karıştırılmış gibi, görüntünün bir tür bozulmasıyla deney yapmamıza izin ver-mektedir (Rosenberg, 2017: 3). Ancak birçok çağdaş ressamın aksine, Denzler, çalışması için bir şablon oluşturmak için fotoğrafik görüntüyü bir tuval üzeri-ne yeniden üretmemektedir. Bunun yerine, fotoğrafı referans olarak kullanarak ve ıslak boya tabakasını katman katman oluşturarak serbest elle boyamaktadır. Tuval boyunca sürüklenen bir spatula tarafından yapılan yatay sıyrıklarla cesur-ca şeritlenen körelmiş görüntü, kalıcı olarak duraklatılan bir videonun etkisine sahiptir ve izleyiciye bir şeyin önce geldiği ve bir şeyin de sonra geleceği hissini vermektedir (Hoban, 2017: 8).

Sanatçı çalışmaları için söz konusu açıklamaları doğrulayarak şu ifadeleri kullanmıştır.

“Kaynak olarak kendi fotoğraflarımı kullanmak, kişisel portreler elde etmenin bir yoludur. Bulunan görüntülerle çalışmak, Baudrillard’ın iddia ettiği gibi, hiper gerçeklik haline gelen, hatta gerçekliğin kendisinden bile daha önemli hale gelen kitle iletişim araçları görüntülerine dahil olma olasılığıdır. Amacım zamanla yarışarak çalışmak. Tuvalde boya çabuk kurduğu için ve yaş boya üstüne yaş çalıştığım için zamana karşı da boyamak zorunda kalıyorum. Resim üzerinde iki farklı katmanın ortaya çıkması, bir bakıma geçmiş ve bugünü, kurgu ve gerçekliği göstermektedir.” (URL-13).

Katmanlar halinde resim yapan Denzler, gerçekçi bir estetiği soyut dışavurumculuk ve aksaklık estetiği ile kaynaştırarak eserlerini yaratmaktadır. Bu kombinasyon, medya ve bellek arasındaki bağı sorgulamaktadır. Aynı zamanda belki de, analog bozulma anlarıyla dijital dünyada ortaya çıkan hataya bir saygı duruşudur. Denzler’in çalışmasındaki gösterimsel dizin, yazılım arızasına ve donma arızalarına işaret ediyor.

Sanatçı, estetik açıdan kusurlu bir mercek aracılığıyla, gerçek hayattaki fotoğraflarını dijital yapılarla birleştirerek analog/dijital ikiliyle yüzleşmektedir. Bu birleştirmenin sonucu, izleyicinin dijitalin karmaşıklığını analog bir ortam aracılığıyla deneyimleyebileceği gerekli bir mesafe yaratır (Jackson, 2011: 81-82). Denzler bir anlamda dijital medyanın etkisi altındaki görme biçimlerimizle ilişki kurarak resmin kendisini de sorgulamaktadır. Yeni medya ve kitle iletişim unsurlarıyla bağ kurarak güncel olanla birlikte olmak istemektedir. Denzler, bir söyleşisinde çalışmalarına ilişkin şu açıklamaları yapmıştır;

“Çoğunlukla belirli bir proje veya gösteri için kavramsal olarak resim yapıyorum. New York 2005’teki Amerikan Resim Sergisi veya 2007 Lizbon’daki Uykusuzluk Sergisi gibi politik veya eleştirel bir sosyal tema veya günlük hayattan bir fikir olabilir. Konuyla başlıyorum ve biraz araştırma yapıyorum veya kendi filmimi, fotoğrafçılığımı veya polaroidimi kullanıyorum. Bu hammadde zaten bir tablo gibi görünüyor. Efekt, 1960’ların eski bir siyah beyaz televizyonunun *karını* andırıyor. Sanki bir video makinesinde hızlı ileri sardım, sonra duraklat düğmesine bastım, böylece gerçeklik durdu. Boyayı hızlandırıp yavaşlatırım. Geriye, daha yakından bakıldığında çok soyut, ancak uzaktan gerçek gibi görünen çarpık bir an – klasik olarak boyanmış, tuval üzerine yağlıboya – kaldı. Resimlerimin tozlu eski fotoğraflar gibi görünmesini istiyorum.” (URL-13).

Sanatçı açıklamalarında sanatçı hazırlık evresi, kullandığı materyaller ve yaratım sürecine ilişkin bilgi vererek izleyiciye bakış açısı sunmaktadır. Çalışmada öncelikle Denzler’in 2018 yılında hayata geçirdiği *The Dark of the Human Mind* serisinde yer alan *The pool* adlı yapıtı incelenmiştir.



Görsel 7. Andy Denzler, *The Pool*, 2018.

Kaynak: URL-14

Resme bakıldığında geniş bir dış mekan, üç kadın ve bir de hayvan figürü görülmektedir. Resimdeki havuz, *Motel* tabelası ve ilerisinde yer alan belli belirsiz az katlı binalar burasının geçici olarak konaklama, tatil ve dinlenme imkanı sağlayan bir mekan olduğu düşünülmektedir. Sanatçının çalışmalarına yönelik açıklamalarındaki gibi söz konusu resimde de seçilen mekan, insanların günlük yaşamında yer alan sıradan mekandır. Denzler'in ikonografisi bir anlamda gelenekseldir. Portreleri ve iç mekan sahneleri eski tabloları andırmaktadır ve sıradan erkek ve kadınları günlük rutinlerinde betimlemektedir (URL-15). Resimde kadın figürlerin giysileri ve en uzakta yer alan kadın figürünün havuz başında oturması mevsimin yaz olduğunu göstermektedir. Mekan ve figürlerden resmin yaz mevsiminde konaklanılan ya da tatil yapılan bir yerleşim yerinden kısa bir an'a odaklandığı söylenebilir. Sanatçı, üslubunun bir parçası olarak diğer çalışmalarında da olduğu gibi bu resimde de yer verdiği video ve benzeri hareketli görüntülerin beklenmedik bir zamanda aniden durduğu gibi resimde zamanın neredeyse felç olduğu o an'ı resmetmiştir. Denzler, zamanın akışı birden durduğunda figürlerin anlık duygu durumları, beden hareketleri ve savrulmaları, mekan görüntülerinin birbirinin içine girdiği ve renklerin karıştığı görüntüleri resmederek birbirine zıt olan hareket ve durağanlığı karşılaştırdığı söylenebilir. Bununla birlikte izleyicileri durağanlık ve hareket aracılığıyla zaman kavramı üzerine düşünmeye davet ettiği söylenebilir. Andy Denzler, çalışmalarıyla dünyayı farklı bir bakış açısıyla keşfetmemizi sağlayarak yeni bir somut gerçekliği ortaya çıkarmaktadır. Her tuval, zamanda asılı kalmış bir an, benzersiz bir deneyim haline gelmektedir (URL-15).

Resimde ölümsüzleştirilen zaman ise gün batımını andırmaktadır. Sanatçının üs-

lubunun bir parçası olarak diğer çalışmalarında olduğu gibi söz konusu resimde de natural renkler ve yumuşak tonlar kullanılmıştır. Denzler'in renk paletinde lecia kamerasının etkileri hissedilmektedir. Resimde, mekanda yoğun bir hareket ve karmaşa olmamasına rağmen figürler deforme edilmiştir. Üç figür de kompozisyonunun farklı kısımlarında konumlandırılmıştır. Figürlerin beden dilinden birbirleriyle etkileşim ya da diyalog halinde olmadıklarını anlamaktayız. Bu durum bireysellik ve tek başınalık düşüncesini anımsatmaktadır. Böylelikle sanatçının çalışmasında bireylerin varoluşsal durumlarını yansıttığı düşünülebilir.



Görsel 8. Andy Denzler, *Venus In Venetian Blonde*, 2020.

Kaynak: URL-15

Çalışma kapsamında incelenen bir diğer resim *A Moment of Reflection* serisinde yer alan *Venus In Venetian Blonde* adlı eserdir. Denzler'in bu serisindeki resimleri Rönesans ustalarının resimlerini hatırlatmaktadır. Söz konusu çalışma serisinde de kendi çektiği fotoğrafları kullanmaktadır. Söz konusu resimde de tiyatro benzeri ortamlar yaratarak çok katmanlı yağlı boya ile tuval üzerine boyadığı bir yüzey oluşturmaktadır. Yüzey kurumadan önce bir spatula veya palet bıçağıyla

işlem yaparak zamanla donmuş çarpık bir görüntüyü ortaya çıkarmaktadır (URL-15). Resme bakıldığında duran bir kadın figürü yer almaktadır. Figürün vücudu sağa dönük olmasına karşın yüzü izleyiciye dönüktür. Resimdeki titreşim duygusu ve figürün saçlarındaki dalgalanmalar resmin hareket duygusunu oluşturmaktadır. Saçının şeklinden figürün az önce hareket halinde olabileceği anlaşılabilir. Resim mekana ait bir fikir vermemektedir ancak figürün kostümü ve Rönesans dönemi resimlerden alışık olduğumuz geleneksel duruş biçimi ve pozu dikkat çekmektedir. Sanatçı Batı sanatında görmeye alışık olduğumuz geleneksel ikonik görme biçimlerini kitle iletişim araçlarıyla hayatımıza giren ve yeni medya sanatındaki yeni görme biçimleriyle bir arada kullanarak izleyicileri karşılaştırma ve ilişkilendirme yapma fırsatını sunmaktadır. Aynı zamanda geleneksel ve yeni olan üzerine düşündürmektedir. Sanatçının fotoğrafın yakaladığı anlık görüntüyü, o anın yansımalarını ve anlık duygu durumunu başarılı bir biçimde tuvale aktararak izleyiciye hissettirdiği söylenebilir.



Görsel 9. Andy Denzler, The Motel-I, 2021.

Kaynak: URL-16

Son olarak çalışma kapsamında sanatçının 2021 yılında karantina sürecinde hayata geçirdiği *Anatomy of Mind* serisi içerisinde yer alan *The Motel* (2021) adlı çalışması incelenmiştir. Resme bakıldığında öncelikle sanatçının diğer çalışmalarına göre deformasyonun daha belirgin ve yoğun olduğu göze çarpmaktadır. Söz konusu resimde de sanatçının diğer çalışmalarında olduğu gibi hızlı bir hareket anının görüntüsünü yakaladığımızı ve böylelikle mekan, figürler ve objelerdeki biçim ve renk karışmalarına tanıklık ettiğimizi hissettirmektedir. Ayrıca görüntünün birbirine bulaşma hissi ve resimdeki fluluk; belirsizlik ve kaos hissi de uyandırmaktadır. Söz konusu resmi karantinada gerçekleştirdiği göz önünde bulundurulduğunda sanatçının karantina zamanlarının yarattığı duygu ve düşünceleri eserine yansıttığı düşünülebilir.

Resimde mekan incelendiğinde arka planda aksaklık ve glitch görsellerinden alışıktığımız formu bozulmuş bir bina görülmektedir. Formu bozulan bina parçalarının hemen arkasında ya da altında Denzler'in diğer resimlerinde de gördüğümüz Motel görüntüsünü ve tabela yazısının bir parçasını görerek zihnimize tamamlamaktayız. Motel'in ve iniş yapmakta olan helikopter görüntüsünden ve koşmakta olan at figüründen resmin dış mekanda olduğunu anlamaktayız ancak iç mekanda evlerde kullanılan koltuğu görmekteyiz. Sanatçının birbiriyle ilişkisi olmayan objeleri farklı kompozisyonlarda kullanarak bilinçaltına ve rüyalara göndermeler yaptığı söylenebilir. Böylelikle resim dili ve anlatımına sürreal ifadeler eklemektedir.

Resme daha dikkatli bakıldığında ikisi kadın biri erkek olmak üzere üç insan figürü ve bir de hayvan figürü görülmektedir. Hiçbir figür durağan değildir. Figürlerin beden dili resimdeki hareket vurgusunu destekler niteliktedir. Resmin ön planında yer alan kadın figürünün arkası dönüktür ve yüzü izleyiciler tarafından görülmemektedir. Başını elleri arasına alarak kulaklarını kapatmaktadır ve adeta ortamın sesini duymaktan kaçmaktadır. Figürün beden dilinden ve iniş yapan helikopter görüntüsünden ortamda rahatsız edici bir ses ya da gürültünün olduğu bir mizansenin oluşturulmak istendiği düşünülebilir. Erkek figür ise tripod kullanarak kamerasıyla görüntü almaya çalışmaktadır. Diğer kadın figürü ise izleyiciye dönük ancak başı öne eğik olarak durmaktadır. Bu nedenle yüz ifadesi belirgin bir şekilde görünmemektedir. Beden hareketi olarak kolları iki yana açık ve adım atarken resimlenmesi dengede kalmaya çalıştığı şeklinde yorumlanabilir. Yürüdüğü ya da bastığı yere dikkat kesilmiş ellerini açarak dengede kalmaya çalışır gibidir. Sanatçının resimlerinde figürlerin içinde bulunduğu duygu durumlarını beden dili aracılığıyla yansıtmakta çok başarılı olduğu anlaşılmaktadır. Bunun yanı sıra Denzler'in resmine aktardığı hızlı bir şekilde akan dijital görüntünün birden donduğu andaki glitch etkileri, hayat devam ederken ansızın karşımıza çıkan kriz anlarıyla sonrasındaki kaosu ve korkuyu ifade eden metafor gibidir. Sanatçının dijital teknolojilerde ortaya çıkan ve akışı durduran glitchlerle yaşamlarımızdaki olumsuzlukları ilişkilendirdiği söylenebilir. Sözü edilen resmin karantinada yaptığı düşünüldüğünde glitch etkisinin beklenmedik bir anda kar-

şımıza çıkan hayatın akışını dolayısıyla duygu durumlarımızı ve tepkilerimizi değiştiren bir kriz ya da sorununu başarılı bir şekilde ifade ettiği düşüncesini pekiştirmektedir.

Hareket duygusunu ustaca verişi resim gibi geleneksel bir medya aracılığıyla boyama tekniğini getirdiği seviye; içerik ve üslubun uyumu izleyiciyi etkilemektedir. Bilindiği gibi sanatçının gözlemleri, kendi yaşamı ya da tanık olduğu görüntüleri kayıda aldığı lecia kamerasının resimleri üzerindeki etkisi anlaşılmaktadır. Ressamın kameraya alınan ölümsüzleştirilen bir anı glitch estetiğiyle biçimlendirilmesi, izleyiciye bir film sekansından alınan görüntüyü anımsatmaktadır. Denzler, yaşamın her anının bir filmin sekansları gibi aktığını; her bir anının önemli bir bütünü yani yaşamlarımızı oluşturduğunu resim diliyle anlatmaktadır.

SONUÇ

Yeni medya kapsamında glitch sanatı dijital görüntü üreten teknolojilerde oluşan hata ve aksaklıkların estetik edilmesinden meydana gelmektedir. Yeni medyayı sağlayan dijital teknolojilerin görme ve düşünme biçimlerimize etkisi estetik algımızı ve sanatsal arayışımızı şekillendirmektedir. Bu nedenle yeni medya sanatı gibi nispeten yeni sanat eğilimleri, yeni medya sanatçılarının yanı sıra resim, heykel ve grafik sanatlar gibi diğer sanat alanlarından sanatçılar tarafından da uygulamalara dahil edilmektedir.

Çalışmada dijital teknolojilerde ortaya çıkan glitch etkilerini tuval üzerine yağlı boya tekniğiyle uygulayan Andy Denzler'in *The Pool*, *Venus In Venetian Blonde* ve *The Motel- I* adlı resimleri; sanatçının sanatsal anlayışı ve üslubu üzerine açıklamaları göz önünde bulundurularak glitch sanatı ve resim ilişkisi bağlamında incelenerek yorumlanmıştır. Sanatçı yaptığı açıklamalarda üretim sürecinden söz ederek lecia kamerasıyla çektiği görüntüleri bilgisayar programlarıyla manipüle ederek elde ettiği görsellerden yararlandığını belirtmiştir. 17. yüzyıldan günümüze gelen geleneksel resim tekniği olan *alla prima* tekniğiyle gerçekleştirdiği resimlerini aynı zamanda yeni medyayla ilgili olmasının istediğini eklemektedir. Bir anlamda yeni medya sanatıyla resim sanatını ilişkilendirerek eski ve yeni arasında köprü kurmaktadır. Denzler, resimlerinde video ya da benzeri hareketli dijital görüntülerin aniden durduğu o andaki glitch etkilerini tuvaline aktarmaktadır. Sanatçının eserlerinde glitch estetiği aracılığıyla zaman, hareket ve durağanlık kavramlarına dikkat çektiği anlaşılmaktadır. Bunun yanında tuvaldeki deformasyonu oluşturan glitch etkileriyle yaşam devam ederken karşılaşılan kriz ve kaos anlarını özdeşleştirdiği söylenilebilir. Bu anlamda zamanın ve yaşamın durmasıyla yaşanan sarsıntıyı, mekan ve objelerdeki deformasyonu, figürlerin savrulmaları ve beden dilindeki ifadesini içeren resimsel anlatım etkileyicidir.

Sonuç olarak Denzler; dijital teknolojiler, sinema, film, sosyal medya, video oyunları ve farklı dijital medyalar aracılığıyla günlük yaşamımızın her anına nü-

fuz eden yeni medya teknolojilerinin algılama, düşünme ve görme biçimlerimiz üzerindeki etkisini ortaya koyarken mağara resimlerinden günümüze gelen resim sanatının serüvenine eklenmektedir. Sanatçı bir anlamda yeni medya sanatı ve geleneksel bir medyum olan resim sanatını ilişkilendirerek resim sanatının günümüzdeki yerine ilişkin sorgulamalara katkı sağlamaktadır.

KAYNAKÇA

Barker, T. (2011). Aesthetics of error: Media art, the machin the unforeseen and errant. M.Nunes. *Glitch, Noise and Jam in New Media Cultures*. (s.42-58). New York: The Continuum International Publishing Group.

Becker, N. (2017). Suspended reality—Elongated into frozen eternities. *Fragmented Identity Exhibition Catalogue*. Opera Gallery, Monaco.

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

Ümit, D. (2019). *Yeni medya sanatı: teknoloji-sanat birlikteliği*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

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

Grau, O. (2010). Media arts challenge for our societies. O. Grau, O. T. Veigl. içinde *Imagery in the 21st century*. (s.349-374). Cambridge, Massachusetts; Lon-don: MIT Press.

Hoban, P. (2017). Fragmented identity. *Fragmented Identity. Exhibition Catalogue*. Opera Gallery, Monaco.

Jackson, R. (2011). *Glitch aesthetics*. Master Thesis. College of Arts and Sciences. Georgia State University.

Kane, L. C. (2019). *High-tech trash: glitch, noise, and aesthetic failure*. Oakland: University of California Press.

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

Quaranta, D. (2011). Rosa Menkman: Life and Death of An Image. Order and Progress Exhibition Brochure, Fabio Paris Gallery, Brescia.

Rona, Z. ve Beykan, M. (1997). *Eczacıbaşı sanat ansiklopedisi (1.cilt)*. İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi

Rosenberg, D. (2017). Introduction. *Fragmented Identity Exhibition Catalogue*. Opera Gallery, Monaco.

Sağlamtimur, Z. Ö. (2017). Yeni medya sanatı ve fotoğraf. *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*. 7(2) s.82-100.

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

Tribe, M. (2006). *New media art*. (Ed. R. Jana) London: Taschen.

Yetişkin, E. (2012). Sular artık tersine akıyor: Yeni medya sanatı nasıl okunabilir? *Artunlimited*. 17 s.78-79.

ELEKTRONİK KAYNAKLAR

URL-1 <http://www.sanatatak.com/view/hatanin-estetigi-olarak-glitch-sanati> (Erişim tarihi: 21.03.2022).

URL-2 <https://beyondresolution.info/Glitch-Studies-Manifesto> (Erişim tarihi: 21.03.2022).

URL-3 <https://beyondresolution.info/ABOUT> (Erişim tarihi: 21.03.2022)

URL-4 <https://beyondresolution.info/A-Vernacular-of-File-Formats> (Erişim tarihi:21.03.2022)

URL-5 <https://zkm.de/en/artwork/art-must-be-beautiful-artist-must-be-beautiful>. (Erişim tarihi: 21.03.2022).

URL-6 <https://icamiami.org/collection/various-artists-no-ghost-just-a-shell-no-ghost-just-a-shell-1999-2002/> (Erişim tarihi: 21.03.2022).

URL-7 <https://www.estherschipper.com/exhibitions/563-no-ghost-just-a-shell-episode-ii-pierre-huyghe/>

(Erişim tarihi: 21.03.2022).

URL-8 <http://www.beflix.com/works/glitch/> (Erişim tarihi: 21.03.2022).

URL-9 <https://www.sabatobox.com/about> (Erişim tarihi: 21.03.2022).

URL-10 <https://www.sabatobox.com/hfw2-hartford-fashion-society#0> (Erişim tarihi: 21.03.2022).

URL-11 <https://www.artic.edu/artworks/147003/woman-descending-the-staircase-frau-die-treppe-herabgehend> (Erişim tarihi: 21.03.2022).

URL-12 <https://www.operagallery.com/artist/andy-denzler> (Erişim tarihi: 21.03.2022).

URL-13 <https://metalmagazine.eu/en/post/interview/andy-denzler-freeze-frame-paintings-carlota-winder> (Erişim tarihi: 21.03.2022).

URL-14 <https://www.andydenzler.com/paintings/0z15ltxpr36dc56ey4kveo535fs0g2> (Erişim tarihi: 21.03.2022).

URL-15 <https://www.andydenzler.com/exhibitions1> (Erişim tarihi:21.03.2022).

URL-16 <https://www.andydenzler.com/paintings> (Erişim tarihi: 21.03.2022).