

T.C.
İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



GRAFİK TASARIMDA GLİTCH SANATI
KULLANIMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman Hazırlayan
Dr. Öğr. Üyesi Uğur ÖZHAN Suat ZENGİN

MALATYA-2024

**T.C.
İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GRAFİK ANA SANAT DALI**

GRAFİK TASARIMDA GLİTCH SANATI KULLANIMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Hazırlayan
Suat ZENGİN**

**Danışman
Dr. Öğr. Üyesi Uğur ÖZHAN**

Malatya 2024

ONUR SÖZÜ

Yüksek lisans tezi olarak sunduğum “**Grafik Tasarımda Glitch Sanatı Kullanımı**” adlı çalışmamın bilimsel ahlâka ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın tarafımdan yazıldığını ve yararlandığım bütün kaynakları kaynakçada uygun biçimde gösterdiğimi belirtir ve bunu onurumla ile tasdik ederim.

Suat ZENGİN



TEŞEKKÜR

Tüm hayatım boyunca algılarımın açıldığı günden beri bu yaşıma kadar daima yanımda olan, maddi ve manevi olarak hiçbir şekilde desteklerini esirgemeyen, zor günlerimde beni asla yalnız bırakmayan annem Ayşe ZENGİN ve babam Cafer ZENGİN'e sonsuz teşekkürlerimi borç bilirim. Eğitim hayatımda ise desteklerini gördüğüm tüm hocalarıma, yüksek lisans yapmamda ve bu konuda beni destekleyen daima arkamda duran Sn. Doç. Dr. Sevtap KANAT'a, bilgi birikimi ile bana ilham olan ve gelişimimde çok büyük emekleri ile başarımın kilit ismi olan Sn. Prof. Dr. Fatih ÖZDEMİR'e, ve toplumca zor günler geçirdiğimiz bu dönemlerde bilgi birikimi ile bu çalışmayı tamamlamama destek olan danışman hocam Sn. Öğr. Üyesi Uğur ÖZHAN'a sonsuz teşekkür ederim.

ÖZET

Geçmişten günümüze değişen ve gelişen teknolojinin insan hayatına olan etkisi göz önünde bulundurulduğunda, sanatın da bu denli bir değişimle birlikte bazen doğadan esinlenerek bazen de bir kaza sonucu ortaya çıkabileceği bazı durumlar mevcuttur. Bu kaza sonucunda meydana gelen herhangi bir olayın temelinde yatan sorunu kendi süzgecinden geçiren sanatçı olaya farklı bir bakış açısıyla ortaya bir sanat eseri çıkarabilmektedir.

Glitch sanatı bu konuda verilebilecek güncel ve etkili bir örnektir. Son zamanlarda popülerleşen ve henüz yeni bir sanat akımı olan glitch sanatının hak ettiği değeri görmemesi ve henüz toplumun geniş bir bölümüyle tanışmaması bir eksiklik olarak göz önünde bulundurulmalıdır. Genel olarak sürekli yerinde sayan ve gelişemeyen bazı alanlarda yenilikçi bir dokunuşla veya yeni bir yorumlamayla yok olan bazı materyaller tekrardan canlandırılabilir. İnsanların her zaman çokluğun içinde azı araması ve farklı bir görüntü görmek istemesi bu tezdeki asıl konudur.

Bu yüzden sıradan gibi görünen bazı fotoğraf veya tablo benzeri görsellerin düz bir şekilde kullanılmasından ziyade glitch tekniği ile farklı bir boyut kazandırılmak istenmiştir. 2022 yılında 3D vr sanal sergisinde sergilenen 10 adet afişten en çok ilgi duyulan 5 afişin gösterge bilimsel analizleri yapılmıştır. Gösterge bilimsel analizi yapılan bu afişlerin toplum tarafından farklı bir görüntüye sahip olmasından dolayı seçilmiştir. Bu afişlerin standart 2 boyutlu afişlere oranla hareketliliği, zengin renk içeriği, kontrast ve bozulan formların yoruma açık olmasıyla insanların dikkatini çekeceği düşünülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Glitch, Glitch Sanatı, Grafik, Grafik Tasarım

ABSTRACT

Considering the impact of changing and developing technology on human life from the past to the present, there are some cases where art can emerge with such a change, sometimes inspired by nature and sometimes as a result of an accident. The artist, who passes through his own filter the problem underlying any event that occurred as a result of this accident, can create a work of art with a different perspective.

Glitch art is a current and effective example in this regard. It should be considered as a shortcoming that glitch art, which has become popular recently and is still a new art movement, does not see the value it deserves and has not yet met a large part of the society. In general, some materials that are constantly in place and cannot be developed can be revived with an innovative touch or a new interpretation in some areas. The main subject of this thesis is that people always look for few in the multitude and want to see a different image.

For this reason, it was aimed to give a different dimension with the glitch technique, rather than using some photographs or table-like images that seem ordinary. Semiotic analyzes of the 5 most popular posters out of 10 exhibited in the 3D vr virtual exhibition in 2022 were made. These posters, for which semiotic analysis has been made, have been chosen by the society because they have a different appearance. It is thought that these posters will attract people's attention with their mobility, rich color content, contrast and distortion of forms compared to standard 2D posters.

Keywords: Glitch, Glitch Art, Grafik, Grafik Tasarım

İÇİNDEKİLER

ONUR SÖZÜ.....	iv
TEŞEKKÜR	v
ÖZET	vi
ABSTRACT.....	vii
İÇİNDEKİLER	viii
TABLolar LİSTESİ	xi
GÖRSELLER LİSTESİ.....	xii
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	1
1.2. Problem Cümlesi ve Alt Problemler.....	3
1.3. Araştırmanın Amacı ve Önemi	3
1.4. Araştırmanın Sayıtları.....	4
1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları	4
1.6. Yöntem	4
2. KURAMSAL ÇERÇEVE.....	5
2.1. Grafik Tasarım.....	5
2.1.1. Grafik Tasarımın Tarihsel Gelişimi	7
2.1.2. Grafik Tasarımın Önemi	9
2.1.3. Grafik Tasarımı Süreci	10
2.1.4. Grafik Tasarım İlkeleri.....	11
2.1.4.1. Bütünlük, Uygunluk	11
2.1.4.2. Denge.....	12
2.1.4.3. Görsel Algı	12
2.1.4.4. Görsel Hiyerarşi	13
2.1.4.5. Hareket	13
2.1.4.6. Netlik	13
2.1.4.7. Oran-Orantı	13
2.1.4.8. Ritim.....	14
2.1.4.9. Tutarlılık.....	14
2.1.4.10. Uyum	14

2.1.4.11. Vurgu	15
2.1.4.12. Zıtlık (Kontrast)	15
2.1.5. Grafik Tasarım Öğeleri	15
2.1.5.1. Nokta	15
2.1.5.2. Çizgi.....	16
2.1.5.3. Renk	16
2.1.5.4. Biçim	17
2.1.5.5. Yön	18
2.1.5.6. Doku	18
2.1.5.7. Boşluk (Espas).....	18
2.1.5.8. Ölçü	19
2.1.6. Grafik Tasarım Ürünleri	19
2.1.6.1. Tipografi	19
2.1.6.2. İllüstrasyon	19
2.1.6.3. Logo Tasarımı	20
2.1.6.4. Ambalaj Tasarımı	20
2.1.6.5. Kitap Tasarımı	21
2.1.6.6. Afiş Tasarımı	22
2.1.6.7. Web Tasarımı.....	22
2.1.6.8. Kurumsal Kimlik Tasarımı.....	23
2.1.7. Görsel Algılamayı Güçlendiren İlkeler	23
2.1.7.1. Yakınlık.....	24
2.1.7.2. Figür-Zemin	24
2.1.7.3. Tamamlama.....	24
2.1.7.4. Izgara	24
2.1.8. Grafik Tasarımın İşlevleri.....	24
2.2. Glitch Sanatı	25
2.2.1. Glitch Sanatının Kökeni.....	26
2.2.2. Gitch Art Türleri	28
2.2.3. Ortak Glitch Özellikleri	30
2.2.3.1. Parçalanma	30
2.2.3.2. Doğrusallık	30

2.2.3.3. Çoğaltma / Tekrarlama	31
2.2.3.4. Karmaşıklık.....	31
2.2.4. Glitch Art Uygulama Yöntemleri.....	31
2.2.4.1. Hareketli Glitch Art Uygulama Yöntemleri.....	33
2.2.4.2. Hareketsiz Glitch Art Uygulama Yöntemleri	33
3.AFİŞ TASARIMINDA GLİTCH SANATI ÖRNEKLERİ.....	35
SONUÇ	46
KAYNAKÇA.....	48



TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 2.1. Grafik Tasarımda Renk ve Algı.....	17
Tablo 2.2. Gitch Art Türleri	28
Tablo 2.3. Saf Glitch ve Glitch-Benzeri.....	29



GÖRSELLER LİSTESİ

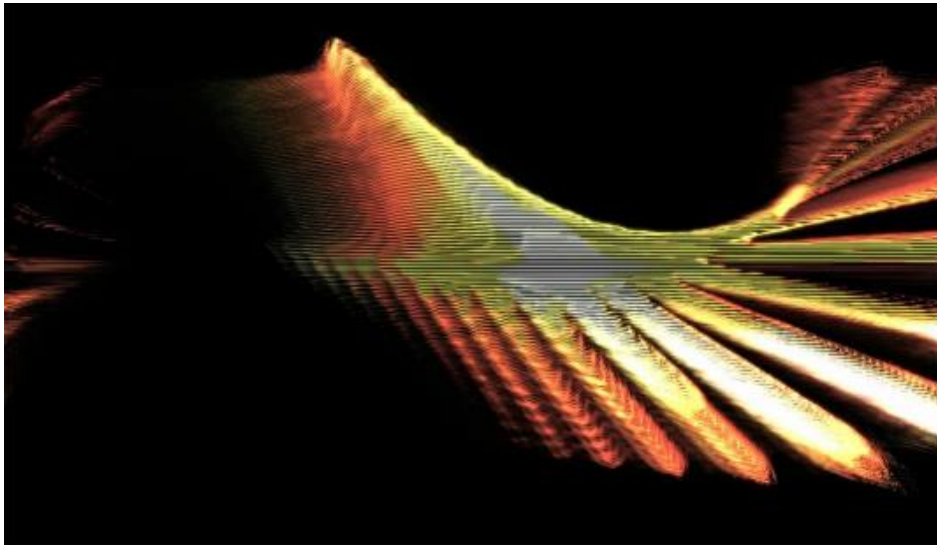
Görsel 1.1. Bipolar fractal	1
Görsel 1.2. Yayın esnasında bozulan görüntü.....	2
Görsel 2.1. Grafik tasarım illüstrasyon doodles.....	6
Görsel 2.2. Osama Tezuka – Buddha, tasarım: Chip Kidd	12
Görsel 2.3. Umberto Eco serisi, tasarım: Utku Lomlu.....	15
Görsel 2.4. Cam Kent, Hayaletler, Kilitli Oda, tasarım	17
Görsel 2.5. Program Esnasında Anlık Bozulma.....	30
Görsel 3.1. “Yok oluş”	35
Görsel 3.2. “Görölmek İstenmeyen Sefalet”	37
Görsel 3.3. “Dünyada görmek istediğın değışım ol!”	39
Görsel 3.4. “Sanat egemenliğı”	41
Görsel 3.5. “Doğ’a’nın hareketliliğı”	43

1. GİRİŞ

1.1. Problem Durumu

Günümüzün dünyasının sıkça uğradığı sirkülasyonlar ve varyasyonlar bir yandan dünyanın yaşam döngüsünü etkilerken diğer yandan da insanların etkisiyle sansasyonel ve marjinal bir çağın oluşumunu tetiklemektedir. Gelişen teknoloji, zamanla hayatımızın her alanına hızla nüfuz etmektedir (Göç ve Erişti, 2019). Hala gelişmekte olan ve giderek farklılaşan teknolojinin bu hızla ilerlemesi gelecek adına hem umut, hem de endişe yaratabilmektedir. İnsan hayatını kolaylaştıran teknolojinin sanata olan etkisi de oldukça fazladır.

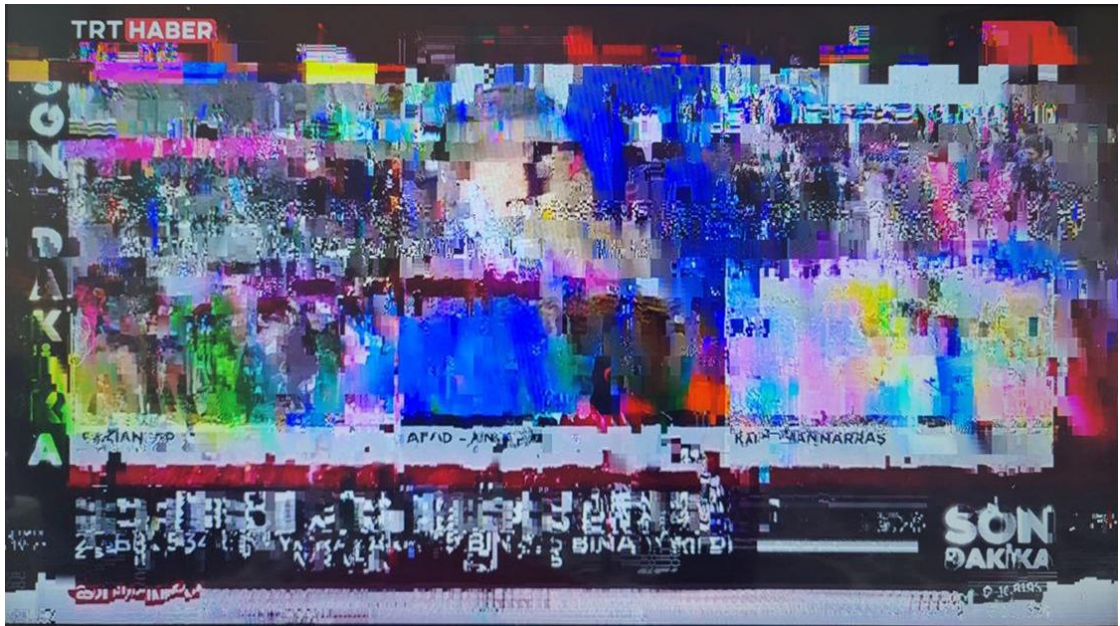
Sanatçıların doğada gördükleri hemen her şeyden etkilendiklerini söylemek mümkündür (Ayaydın, 2016). Bu etkileri oluşturan varyasyonlar her zaman doğal varlıklar olmayabilmektedir. Tesadüfen ya da kasıtlı olarak yapılanlar bazen estetik bir görüntü oluşturabilmektedir. Bilinçli veya bilinçsizce meydana gelen bu olgular bazen beklenmeyen sonuçlar doğurabilmekte ve bu sonuçlar neticesinde ortaya yeni bir tarz çıkabilmektedir. Sanat canlıdır ve sürekli değişikliğe uğramaktadır (Atalay ve Kanat, 2017: 3474; Özyurtçu, 2020). Bu nedenle ortaya farklı sanat modelleri çıkabilmektedir. Son zamanların en popüler sanat akımlarından biri olan glitch art (aksaklık sanatı) bu konuda verilebilecek güncel bir örnektir.



Görsel 1.1. Bipolar fractal (Türkkan, 1993)

Aksaklık sanatı, video ve görüntü dosyalarının kazaen veya kasıtlı olarak aksaklıkları içerecek şekilde bozulduğu ve stilize bir görüntüleme deneyimi oluşturduğu bir medya sanatı türüdür. Bir kusur gibi görünebilecek şeyler, nihai hedef ve görsel sanatçının piksel sıralamasının bir sonucudur. Aksaklık estetiği, uzatılmış görüntüler, pikselleştirme, renk bozulması ve çift pozlama içermektedir (https://www.masterclass.com_15.10.2022).

Glitch, teknolojik mecralarda verilerin eksik ya da hatalı yazılımlar sonucunda meydana gelen bir terimdir. Bozulma, aksaklık, kusur, hata ya da arıza anlamlarına karşılık gelen bu sözcük, hataların oluşturduğu görsel estetiğin bir sonucu olarak sanat alanına sıçramıştır. Aniden bozulan ve deforme olan görüntü veya seslerin bir hata sonucu oluşmaktadır. Bu aksaklıklara literatürde “Glitch” adı verilmiştir. Bir rivayete göre, bu terim ilk defa 1962 senesinde Amerikan uzay programında İngilizce olarak kullanılmıştır. Astronot John Glenn’in öncelikle elektrik akımından gelmekte olan gerilimdeki bir artış ya da değişimi tanımlayabilmek amacıyla aksaklık terimini dile getirdiği iddia edilmektedir (Moradi, 2004: Jackson, 2011; Manon ve Temkin, 2011; Uslu, 2016). Glitch, sanatsal olarak 1980 yıllarında ilk defa hackerler tarafından kullanılmıştır. Elektronik müzik gruplarının teknoloji ile birlikte müzikte yaptıkları tekrarlamalar, biplemeler, kesintiler vs. şeklinde duyulmaktadır (Prior, 2008: 306).



Görsel 1.2. Yayın esnasında bozulan görüntü

İçerik bakımından diğer sanat akımlarından daha farklı algoritmaya sahip olan bu sanat anlayışı günümüzdeki sanat hareketlerine nazaran daha önemli bir yere sahiptir (Akıl, 2014). Durağan materyallere hareketlilik katan glitch son zamanlarda popülerliği ile bilinmektedir. İnovatif medya sanatında sıkça karşılaşılan glitch, arızalı görüntüleri yaratırken birçok sanat dalında olduğu üzere Görsel İletişim Tasarımı (Grafik Tasarım) yapıtlarından olan poster / afiş vb. tasarımlarda sıkça karşılanan popüler teknik faktörü taşımaktadır. Bunların yanı sıra seslerde, videolarda ve fotoğraflarda da glitch sanatı ile karşılaşılabilir.

Farklı bir anlatımla glitch sanatı, tesadüfen ortaya çıkan teknik arızalar sonucu bozulan görüntülerin sanatçıların yeniden yorumlamalarıyla birlikte bu aksaklıklara estetik değer yükleyip oluşturduğu görsel manipülasyonlar olarak ifade edilmektedir (Choia ve Ahn, 2017: 2; Uslu, 2017: 64).

1.2. Problem Cümlesi ve Alt Problemler

Günümüz grafik tasarımlarında 2 boyutlu tasarımların durgun ve hareketsiz oluşu zamanla sıkıcı hale gelmektedir. Gelişemeyen ve yerinde sayan tasarım anlayışları zamanla klişeleşmiştir. Görsellerin ve tipografinin olduğu gibi sade kullanımı her ne kadar sadelik anlamında önem arz etse de durağanlığı bir süre sonra absürt bir görüntüye dönüşmektedir.

1.3. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Glitch sanatı görsel algıdaki ve yaratıcılık alanındaki zengin içerikleriyle sanat alanında önemli bir yere sahip olduğu düşünüldüğünden bu konu araştırılmıştır. Sanat'ın sonsuz bir evren olduğu ve bu bağlamda doğadan veya herhangi bilinçli veya bilinçsiz bir şekilde ortaya çıkan rastlantısal olaylardan beslenmektedir. Glitch ise bu örneklerden biridir ve toplum tarafından henüz tam anlamıyla anlaşılamamıştır. Grafik tasarımda iki boyutlu tasarımların glitch ile birlikte hareketli bir boyut kazanacağı öngörüsünden dolayı bu konu önemlidir.

1.4. Araştırmanın Sayıltıları

Günümüz grafik tasarımında gelişim gösteren görsel afişlerin glitch tekniği ile birlikte, klişelikten ve stabil görünümünden sıyrılıp daha hareketli, daha zengin ve daha yenilikçi bir görüntüye dönüştürülmesi varsayılmaktadır.

1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırma, afiş ve tipografi ile sınırlandırılmıştır. Glitch tekniği ile tasarlanan afiş ve tipografilerin gösterge bilimsel açıklamaları yapılacaktır.

1.6. Yöntem

Araştırma betimleme yöntemi ve tarama modeli ile gerçekleştirilmiştir. “Glitch Sanatı” üzerine yerli ve yabancı literatür taraması yapıp, yeniden üretim konusunda uygulamalar gerçekleştirilmiştir.

2. KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Grafik Tasarım

Grafik kelimesinin kökeni Yunanca “grafikos” veya “graphein” kelimesidir. Anlamı ise yazmak, çizmektir (Ketenci ve Bilgili, 2006: 277). Tasarım, biçim vermek, temsil etmek anlamında olan Latince “designare” kelimesinden gelmektedir. Tasarım, günümüzde en çok kullanılan ve ifade edilen kavramlardan biri olmuştur. Hemen her alanda karşımıza çıkmakta olan tasarım kavramının daha iyi anlaşılabilmesi için içeriğinin ve işlevinin doğru anlaşılması gereklidir. Tasarım kavramı yaratıcılıkla eş tutulduğu zaman gerçek anlam kazanırken, tam olarak ne anlama geldiğinin anlaşılması zor olmaktadır.

Becer’e (2011: 33) göre “grafik tasarım” terimi ilk olarak 1900’lü yılların başında kullanıldığında bugünkü anlamını tam olarak yansıtmaktan uzaktır. Modeller üretilirken ihtiyaç duyuldukça sac üzerine boyanmış ve boyalı kısımlar tekrarlanabilir kalıplar kullanılarak levhadan çıkartılmıştır. Ertan ve Sansarcı’nın (2020: 132) belirttiği gibi yüzyıllar içinde gelişen ve son yüzyılda olağanüstü bir ivme kazanan teknoloji, grafik tasarım kelimesini de derinden etkileyerek çok geniş bir alana yaymıştır. Bir asır önce basit levhalardan elde edilen kalıplarla oluşturulan modeller, günümüzün donanımlı bilgisayarları ve programları ile beklentileri aşmıştır. Grafik tasarım, tasarlanacak model üzerinde hemen veya düzenli bir şekilde çalışılarak, her zaman tasarım ilkelerine uygun olarak, çalışılan konuya göre geliştirilmiş görsel bütünlük olarak ifade edilebilmektedir.

Grafik tasarımın en temel unsuru, ürün bilgilerinin alıcılara doğru ve anlaşılır bir şekilde iletilmesidir. Bir mesaj oluşturmak ve doğru kitleye istenilen duyguyu hissettirmek, tasarımın gücü ile doğru orantılıdır. Uygulamada kullanılan yöntemlerin yanı sıra tasarımcı, izleyicinin inceliklerini, görsel algının yönlerini ve optik illüzyonların etkilerini anlamak için fazla bir şey söylemeden iletişim kurabilmelidir (Becer, 2011: 34).

Grafik tasarımcılar kavramsal sorunları görsel olarak çözebildikleri gibi, sıradan metinleri de tasarım öğeleriyle tasarım çalışmalarına dönüştürebilmektedirler (Uçar, 2014: 94). Wigan (2012: 110), grafik tasarımın, iletilmek istenen bilgi ve fikirlerin, metin ve görsellerin bir araya getirilerek etkin bir şekilde uygulanması süreci olduğunu

belirtmiştir. Grafik tasarım, tipografi, mizanpaj ve illüstrasyon gibi farklı alanları içermektedir. Buna bağlı olarak grafik tasarımı, ambalaj tasarımı, reklam, animasyon, logo, afiş tasarımı, kitap tasarımı vb. birçok farklı uygulama alanı bulunmaktadır.

Tipografi: Tipografi, her an her yerdedir. Kitap, gazete, dergi gibi çok sayfalı yayınlardan, fatura, yiyeceklerdeki etiketlere, sokak tabelalarından TV ve web gibi ortamlara kadar her yerde, devamlı suretle tipografiye maruz kalınır. Çoğu ya görmezden gelinir ya da gerçek anlamda fark edilmez (Samara, 2004, 6). Tipografi; harflerin ve yazınsal görsel iletişime ilişkin diğer öğelerin hem görsel, işlevsel ve estetik düzenlemesi hem de bu öğelerle oluşturulan bir tasarım dili, anlayışıdır (Sarıkavak, 2009: 11).

Mizanpaj: Farklı tasarım gruplarının baskıdan önce düzenlenmesine dizgi yani mizanpaj tasarımı veya sadece mizanpaj adı verildiğini belirten Çubukçu ve Doğan'a (2019: 97) göre kitap, broşür, dergi, afiş, pul, kurumsal kimlik, kartvizit tasarımları grafik tasarımda önemli bir yere sahiptir.

İllüstrasyon; Metin veya slogan gibi sözlü verileri görsel anlatımla betimleyen ve açıklayan tüm unsurlara "illüstrasyon" denmektedir (Görsel 2.1). İllüstrasyon, geleneksel çizim yöntemlerinin yanı sıra fotoğraf, kolaj ya da bilgisayar teknikleri kullanılarak uygulanabilmektedir (Becer, 2009: 210). Dağ'a (2015: 14) göre illüstrasyon, bir fikri veya mesajı sanatsal yönlerden ziyade görsel olarak iletme görevini üstlendiğinden grafik tasarım alanına daha yakındır.



Görsel 2.1. Grafik tasarım illüstrasyon doodles

Tasarımın kendine özgü bir yapısı bulunmaktadır. Bu yapı fikirlere dayalı olsa da tasarımın amacını gerçekleştirebilmesi için bir konsepti de olmalıdır (Ertan ve Sansarcı, 2020: 132).

Grafik tasarım; dergi, kitap, ambalaj tasarımı, çevre grafikleri, infografikler, illüstrasyon, web tasarımı, tipografi, hareketli grafikler ve daha birçok alanı kapsayan bir görsel sanat alanıdır. Grafik tasarım, birçok mesleki alanı olan, teknoloji ve uzantının çok yoğun olduğu, yeniliklerin sürekli olarak değiştiği bir görsel iletişim dalıdır (Akman ve Uçar, 2019: 11).

2.1.1. Grafik Tasarımın Tarihsel Gelişimi

Antik çağlardan günümüze insanoğlu doğayı anlama ve keşfetme çabası içerisinde olmuştur. Bunun sonucunda canlı ve cansız varlıkları algılayarak onlara çeşitli anlamlar yüklemiştir (Soysal 2012: 346). Demir'e (2010: 57) göre tarih boyunca insanlar iletişim kurmak için birçok araç kullanmış ve bu araçlar zaman içinde gelişmiştir. Kağıdın keşfi çeşitli biçimlerde başlayan iletişim sürecinde dönüm noktalarından biri olmuştur. Grafik tasarım, dergi kitap yayıncılığı, baskı resim, afiş gibi belirli bir amaca hizmet eden bir alan haline gelmesi Sanayi Devrimi sonrasında rastlamaktadır.

Sanayi Devrimi, bireylerin toplumsal alanda maddi ve manevi nüfuzunun oluşmasını ve sınıfsal ayrımları beraberinde getirmiştir. Mimari ve ürün tasarımı gibi disiplinler insanların bir arada yaşaması sonucu ortaya çıkmıştır (Şanlısoy, 1999: 70). Ambalaj ve baskı alanının gelişmesiyle birlikte grafik tasarımın popüleritesi giderek artmıştır (Demir, 2010: 60). Chipambwa ve Chimanga'a (2018: 30) göre bu kapsamlı durum, modern grafik tasarımın gelişimine de katkıda bulunmuştur. Bu süre zarfında grafik tasarım, sanatsal bir alan haline gelmiş, çeşitli grafik tasarım akımlarının ortaya çıkması ile günümüz modern tasarım anlayışlarının temelleri atılmıştır.

Meggs ve Purvis'e (2016: 434) göre sanayi üretiminin artması ile el sanatlarına olan talep azalmaya başlamış, grafik tasarım alanında da yaratıcı formlar ortaya çıkmaya başlamıştır. Alois Senefelder litografiyi icat ederken ve Ottmar Mergenhaller dizgi makinesini geliştirirken grafik tasarımın daha da yaygınlaşmasını sağlamıştır.

Bektaş'ın (1992: 17) belirttiği gibi İngiltere'de Sanayi Devrimi'nden sonra ortaya çıkmış, dekoratif sanatlar ve tasarım alanında etkili olmuş bir akımdır. Bu akım, kalitesiz

ve ucuz üretimi reddederek el yapımı bireysel tasarımların öne çıkmasına sebep olmuştur. Akımın öncüleri olan William Morris ve John Ruskin, sanayileşme ve teknolojinin sanatı halktan ayırdığını belirtmişler, çalışmalarında, ortaçağ Gotik katedrallerinin zarif tasarımı ve dekorasyonu ile Roma tarzlarından ilham almışlardır. Tipografi ve baskı sanatında William Morris'in Kelmscott Basımevini kurması önemli bir adım olmuştur.

Art Nouveau hareketi, Arts and Crafts hareketini takip etmiştir. Art Nouveau, dekoratif bir tasarım ve sanat akımıdır. Sanatsal afişlerde, kitaplarda ve illüstrasyonlarda bu akımın başarılı örnekleri görülmektedir. Grafik tasarımın yanı sıra endüstriyel tasarım, mimarlık, iç mimarlık gibi çeşitli sanatsal alanlarda da araştırmalar yapmaktadır. Arts and Crafts hareketi, Japon süsleme sanatı ve Rokoko'dan etkilenmiştir. Ticari baskı yöntemleri benimsenmiş ve kitle iletişim araçlarının görsel kalitesini iyileştirmiştir (Aslan, 2014: 10).

Art Nouveau'dan sonra birçok akım ortaya çıktığini ve grafik tasarımın gelişimini etkilediğini belirten Becer'e (2013: 101) göre bu akımlar 20. yüzyılda ortaya konan Kübizm, Fütürizm, Dadaizm, Sürrealizm, De Stijl, Süprematizm ve Konstrüktivizm olarak sıralanabilmektedir. Kübizm 1907'de ortaya konmuştur. Hareket, yeni bir görsel dil yaratarak geleneksel Rönesans sanatına karşı çıkmıştır. Bu akım doğadan bağımsız bir sanat anlayışını benimsemiş ve yeni bir bakış açısı oluşturmuştur. Geometriyi göz önünde bulundurarak çalışmalar yapılmıştır. Kübizmden sonra 1909'da makineleşmeyi savunan Fütürist Manifesto olmuştur. Bu harekette savaş, hız ve makine yüceltilmiş ve sanatlarının temaları haline gelmiştir. Bu akımda tüm tipografi ve imla kuralları göz ardı edilerek ürünler yaratılmıştır (Gökten, 2015: 17). 1917'de Dada hareketi ortaya çıkmıştır. Diğer hareketlerden farklı olarak Dada, geleneksel sanat ve savaş anlayışlarına karşı bir protesto olarak görülmektedir. Tüm örf ve adetlere karşıdırlar (Erdem, 2019: 128). Sanatlarında toplumsal olarak olumsuz kabul edilen durumları kullanırlar ve sınırsız özgürlüğü savunmaktadırlar. De Stijl, saf güzeldir anlayışını benimseyen 1917'de ortaya çıkan bir başka akımdır. Tasarımlarında asimetrik, doğrusal, kare ve dikdörtgen formlar görülmektedir. Siyah, beyaz, sarı, kırmızı ve mavi gibi özel renkler kullanılmıştır (Bektaş, 1992: 40). Gerçeküstücülük (Sürrealizm) akımı, 1924 yılında Dada akımını temel alarak Paris'te ortaya çıkmıştır. Bu akımda sezgiler, düşler, bilinçaltı ön plandadır (Mansuroğlu, 2022: 79). Salvador Dali grafik tasarımı, derinlik izlenimi veren perspektifleriyle ve eşzamanlılığı gerçekçi olarak kullanmasıyla etkilemiştir. Bunun yanında Sürrealizm

akımı, soyut kavramların somut olarak görselleştirilmesini, bir konunun ya da kavramın farklı açılardan ele alınarak tek görsel üzerinde işlenmesi ve sıradan nesnelerin farklı bağlamlarda kullanılması gibi özellikleri grafik tasarımına farklı bir boyut kazandırarak getirmiştir (Bektaş, 1992: 40).

Becer'in (2013: 103) aktardığına göre Rusya'da sanat alanı bir zafer döneminden geçmiştir. Dönem, grafik tasarımın ve tipografinin şekillenmesinde uluslararası bir etkiye sahiptir. Sanat sanat içindir anlayışını reddedip topluma hizmet eden sanat anlayış benimsenmiştir. Rusya'daki Süprematist hareket Kazimir Malevich tarafından kurulmuştur. Hareket, temel geometrik şekiller ve düz renkler kullanmıştır. Kullanılan bu geometrik formlar soyutlanarak yeni bir üslup geliştirmiştir. Bu dönemde endüstriyel tasarım, uygulamalı sanatlar ve görsel iletişim alanlarında sanata toplumsal bir rol yükleyerek halka hizmet eden bir anlayış benimsemişlerdir. Bu anlayışa yapılandırmacılık denmiştir. Konstrüktivist grafiğin temel özellikleri arasında geometrik şekiller, sans-serif yazı karakterleri ve kalın çizgiler yer almıştır.

2.1.2. Grafik Tasarımın Önemi

Grafik tasarım, insanların ihtiyaçlarını karşılayan reklamları incelemek amacıyla hazırlanan ürünler sayesinde görsel olarak iletişim kurma ve bilgi edinme yeteneğidir. Grafik tasarım ürünleri ile bu mesajı iletirken çok dikkatli olunmalıdır. İnsanların kullandığı hemen hemen her alanda grafik tasarım vardır. Bu nedenle grafik tasarım çok önemlidir (Yıldırım, 2012: 39). İster illüstrasyon, tipografi, ister ambalaj tasarımındaki üstün kağıt türü olsun; broşürler, posterler, reklam panoları, web tasarımı, kitap tasarımı gibi birçok alana dokunmaktadır. İnsanların en eski dönemlerden beri birbirleri ile iletişim kurmak için resim yaptıkları düşünülürse grafik tasarım ürünlerinin önemi ve etki alanının e boyutta olabileceği tasavvur edilebilmektedir (Şentürk, 2014: 4).

Erigen'e (2022: 74) göre bir grafik tasarımcı, yapacağı tasarımı hazırlarken insanlarla görsel olarak da iletişim kurmaktadır. Bu şekilde iletişim daha güçlü olabilecek, aktarılmak istenen kolay anlayabilecek, sade, anlaşılır olabilecektir. Yapılan tasarımlar sayesinde farklı kültür ve dillerden insanlara ulaşma kolaylaşmaktadır. İnsanlar hayatta kalmak için iletişim kurmaktadır. Bu iletişimde grafik tasarım görsel bir unsur olarak yer almaktadır. Okunan kitabın içeriğini anlamak için öncelikle kapaktaki tasarımla bağlantı kurulmaktadır. Yiyecek satın almadan önce ambalaj üzerindeki

resimlere, kullanılan tipografiye ve etkileyici renklere dikkat etmek önemlidir. Grafik tasarım yaşam iletişiminin ön saflarında yer almaktadır.

2.1.3. Grafik Tasarımı Süreci

Önceki çalışmalar, bir şeyi çoğaltmaya veya benzer bir şey yaratmaya çalışırken referans olarak kullanılmaktadır. Buna karşılık, tartışılabilir bir şekilde, benzerin yapılması günümüzün yaratıcılık anlayışına uymamaktadır. Yaratıcılığın belirsizliğine rağmen tasarım sürecinde açıklanabilecek pek çok şey olduğu söylenebilir. Tasarım süreci, bir tasarımcının bu görevi üstlenmesiyle başlamaktadır. Sorunlar çözülene, alıcı onaylayana ve uygulamaya geçene kadar süreç devam etmektedir. Birçok tasarımcı sorunu çözmek için farklı uygulamalar yapabilmektedir. Bir tasarım probleminin çözümünde genellikle beş aşama vardır. Bu aşamalar, işin ne zaman tamamlanacağına bağlı olarak daha kısa sürelerle sıkıştırılabileceği gibi daha uzun sürelerde de tamamlanabilmektedir. Bu aşamalar şu şekilde sıralanabilir (Becer, 2018: 42):

1. Sorunun tanımlanması,
2. Bilgi toplanması,
3. Yaratıcılıkta buluş süreci,
4. Çözümlerin bulunması,
5. Uygulama.

Polat'a (2013: 29) göre problem tanımlanması, bir tasarım problemini çözmenin ilk adımıdır. Bu adımda şu sorulara cevap aranır: Yapılacak iş nedir, kuruluşun veya müşterinin işi nedir ve çalışma sistemi nasıl olmalıdır?

Tasarım yönü, müşterinin proje için basit, yazılı, sözlü veya karmaşık olabilen gereksinimlerini içerdiğini belirten Polat'a (2013: 30) göre yön bilgisi, tasarımda gerçekleştirilmek istenen belirli bir amaca sahip olmakla birlikte, tercih edilen farklı yorumlara da yol açabilmektedir. Proje bittikten sonra tasarımcı ve müşteri arasındaki bağlantı geliştiğinde, anahtar kavramların anlamı daha kolay anlaşılır hale gelmektedir. Bu nedenle tasarımcıların yönlendirme bilgisini yorumlayabilmeleri için bu kavramların anlamlarını açıklamaları gerekmektedir. Bu durum, tüm tarafların beklentilerinin aynı olmasını sağlamaktadır. Yön bilgisi içeriğinin doğruluğunu aramayı getirmektedir.

Tasarımcı içeriği tanımlayıp müşteri ile anlaştıktan sonra yaratıcı süreçte yaratıcı bir keşif aşaması oluşturmaya ve bilgi almaya başlamaktadır.

Araştırma, hedef kitlenin kriterleri, yapısı, istatistiksel bilgileri gibi rakamlarla ifade edilebileceği gibi, kullanıcıların net tüketimleri, satın almaları, yaşam tarzları gibi bilgileri de içerebilmektedir. Tasarımcılar fikir geliştirmek için farklı yöntemler kullanabilmektedirler. Bu yöntemlerden bazıları yaratıcı eskizler, beyin fırtınası, kullanıcı hedefli aşağıdan yukarıya yaklaşım, ürün uyarlama yukarıdan aşağıya analiz yaklaşımı ve eski tasarımların uygulanması olarak sıralanmaktadır. Bu yöntemlerin hepsinin belirli bir yaratıcılığı vardır. Kullanılacak yöntemin seçimi kişiye özel tasarım gibi faktörlere bağlıdır. Düşünme aşaması, tasarımın içeriğine uygun farklı çözümler getirmektedir. Seçim aşamasından önce çözümlere odaklanmak, en iyi durumu geliştirmek için kritik öneme sahiptir. Çözüm, bir şeylerin deneyimlenmesini sağlayacak ve seçim aşamasında karşılaştırma için altyapı oluşturacaktır. Tasarımcılar, araştırma çalışmaları yoluyla içerik ihtiyaçlarını ürünü sunabilecek kişilerle paylaşmaktadırlar. Bunlar bilgi işlemciler, yazıcılar veya üreticiler olabilir. Bu aşama, ürün yapısını (örn. beklentiler, baskı miktarları) ortaya çıkarmak için iyi bir fırsattır (Danacıoğlu, 2023: 13).

2.1.4. Grafik Tasarım İlkeleri

Düz tasarım ilkeleri evrensel olarak kabul görmüş ve kullanıldığında tasarımın etkinliğini arttırmaktadır ve 12 temel madde ile ifade etmek mümkündür.

2.1.4.1. Bütünlük, Uygunluk

Tasarımda görsel öğelerin etkin kullanımıyla bütünlük ve uyum yaratılmaktadır (Görsel 2.1). Benzer nesneler grup halinde görülmekte ve onların yanında farklı bir nesne görüldüğünde dikkat çekilmektedir. Bir tasarımda farklı nesnelerin ortaya çıkabilmesi için birbirine benzeyen nesnelerin bütünlük yaratması gereklidir (Tüfekçi, 2023: 15).



Görsel 2.2. Osama Tezuka – Buddha, tasarım: Chip Kidd (Tüfekçi, 2023: 16).

2.1.4.2. Denge

Etrafta bulunan hemen her şeyde bir denge unsuru bulunmaktadır. İnsan anatomisinden doğal formlara, gece ve gündüzün akışından, şehirlerden, araçlara kadar her alanda bir denge sistemi ve bu dengenin uyumu yakalanabilmektedir. Bir tasarımcının oluşturduğu tasarımlarda bu dengeyi ön plana çıkarması, tasarımın mesajını ön plana çıkarmaktadır. Gerçekleştirilen tasarım organizasyonunda kullanılan her unsur, organizasyonun diğer üyelerinin özellikleri ile uyumlu olmalıdır (Ertan ve Sansarcı, 2020: 133). Becer'e (2011: 67) göre uyum; sadece şekil, renk ve nesnenin kendisinin birliği ve uyumundan bahsetmek, tasarımı tam anlamıyla şekillendirmek demektir. Bir ahenksizlik de denge unsuru oluşturabilmektedir. Beyaz nesnelerin siyaha yerleştirilmesi, demir zincir halkalarının iç içe geçmesi gibi uyumsuzlukta dengeyi bulmak mümkündür. Tasarımcının oluşturduğu tasarım fikri, öngörülen ihtiyaçlar veya hedef kitlenin şekillendirilmesi denge unsurunun nasıl kullanılacağına dair ipuçları verebilmektedir. Simetrik bir dengede fazla akışkanlığı olmadığı için daralma var, daralma var, durgunluk vardır. Aksine, asimetrik denge, sanki kısıtlamalardan tamamen kurtulmuş gibi bir özgürlük, hareket ve akışkanlık duygusuna sahiptir.

2.1.4.3. Görsel Algı

Algı, duyu organlarımız yardımıyla çevremizde gerçekleşen olayların beynimiz tarafından fark edilmesi ve bu bilginin işlenerek yorumlanması olarak tanımlanabilir. Algılama sürecinde özne ve nesnenin varlığından söz edilebilir. Görsel algılama, ışık yoluyla beyne ulaşan verinin işlenerek tanınma sürecinin sonucu olarak adlandırılmaktadır (Okur, 2014: 115). Görsel algılama; objeleri tanıma, şekil ve zeminin ayırt edilmesi, görselleri ayırt etme, mekânsal ilişkiler gibi çeşitli öğelerden oluşmaktadır.

Görsel algı sadece iyi görme yeteneği değil aynı zamanda beyinde verinin işleme süreci olarak da tanımlanabilir (Beyoğlu, 2015: 335). Görsel algı sırasında bireysel anlamlar çeşitli kriterlerle ilişkilendirilebilmektedirler. Bunlar; toplumun değerleri, eğitimi, zekası, edinilmiş tecrübesi ve sosyo-kültürel koşulları ile doğrudan ilişkilidir (Erişti ve Urgan, 2016: 314).

2.1.4.4. Görsel Hiyerarşi

İşitsel ve görsel çevremizde çevremizdeki dünyayı çeşitli şekillerde ve belirli önceliklerle algılandığını belirten Uçar'a (2014: 153) göre görsel hiyerarşi oluşturulurken algı tasarımcının tasarımına göre gerçekleşmektedir. Bir mesajı iyi iletmek için tasarımcılar, tasarım öğelerini tasarımdaki konumlarına göre yapılandırmaktadır. Tasarımda kullanılan renkler koyu, parlak, minik, boyut, tipografi gibi kavramlar görsel hiyerarşi ile ilişkilidir. Büyük her zaman ilk anlaşılan değildir. Kullanılan renkler, herhangi bir resim veya tipografi ilk bakışta yakalayabilmektedir. Tasarımcı görsel hiyerarşi planını kendisi yapmaktadır.

2.1.4.5. Hareket

Varlığı ve varlığının devamlılığını sağlayan enerji ile ortaya çıkan bir kavramdır. Erim'in (2011: 58) vurguladığı gibi sanat ve tasarımda hareket fiziksel olarak değil, algı yoluyla gerçekleşmektedir ve tasarımlar hareket estetiği içermektedir.

2.1.4.6. Netlik

Netlik, estetik ve yaratıcı öğeleri daha görünür kılarak tasarımda anlamın güçlenmesine olumlu yönde etki etmektedir. Görüntülerin anlaşılması kolay hale getirilerek görsel netlik sağlanmaktadır (Okay, 2023: 21). Bir metnin net bir şekilde anlaşılabilmesi için iletilmek istenen mesajın, yazı dilinin hedef kitleye uygunluğuna dikkat edilerek seçilmesi gerekmektedir. Bilgiyi aktarırken sade bir dil kullanmak, anlaşılabilirliğin sağlanmasında önemli rol oynamaktadır (Costa vd., 2004: 486).

2.1.4.7. Oran-Orantı

Bir tasarımda oluşturulan kompozisyon ile tasarımdaki nesnelerin orantılarının birbirine göre farklılaştırılmasının kazandırdığı vurgu türlerinden biri de orantıdır. Ön planda olmak isteyen nesnenin daha fazla hacimle ilgi odağı haline getirilmesiyle elde

edilmektedir (Demirel, 2019: 14). Oran, bir tasarımın verdiği hissi tamamen değiştirebilmektedir. Aynı zamanda orantı, bir tasarımdaki öğeleri düzenlemeye yardımcı olmaktadır. Orantı göze yön vererek dikkat çekilmesini sağlamaktadır (Şermetoğlu ve Baki, 2019: 396).

2.1.4.8. Ritim

Ritim, tasarımda kullanılmakta olan öğelerin belli aralıklarla tekrar etmesi ile olmaktadır. Ritim, tasarım öğeleriyle birlikte kullanılması halinde izleyene, tasarımda doğru sıralama ile dolaşma konusunda etkili olmaktadır (Elizabeth, 2003: 24). Tasarım öğeleriyle ritmin beraber kullanılmasıyla ilgi çekiciliği artırmaktadır ve mesajın daha etkili bir şekilde iletilmesini sağlamaktadır (Tüfekçi, 2023: 18).

2.1.4.9. Tutarlılık

Bir tasarımda tutarlılık olmalıdır. Tutarlı tasarım ilkesi, içeriğin güvenilir bir şekilde yerleştirilmesini ifade etmektedir. Örneğin bir web sitesini temsil eden logo ana sayfanın sol üst köşesinde kullanılıyorsa diğer sayfaların sol üst köşesinde de kullanılmalıdır. Bu, kullanıcıları daha rahat hale getirir ve objeye olan güveni artırmaktadır. Bir görseldeki tutarsızlıklar, rahat gezinmeyi engellemekte ve istenilen cevapların bulunmasını zorlaştırmaktadır. Hizalama yapılırken de tutarlılık kurallarına dikkat edilmelidir. Metin ve grafikler için yatay ve dikey hizalama ayarlarını seçerken de tutarlı olunmalıdır (Costa vd., 2004: 486).

2.1.4.10. Uyum

Tasarımın tartışmasız en önemli ilkesi uyumdur. Tasarımı büyük ölçüde etkileyen uyum yaratmak için özel kurallar yoktur. Uyumun sağlanması için renklerin uygun ve yeterli kullanımı, uygun büyüklükte yazı fontlarının kullanılması tasarımda uyumu sağlamanın etkili yollarından biridir (Uçar, 2014: 156). Costa ve arkadaşlarına (2004: 486) göre birbiriyle uyumlu görseller kullanmak uyumun sağlanmasında önemli rol oynamaktadır. Genelde kullanılan benzer yazı tipi ve renkler, temaya uygun görseller ve benzer tonda grafikler bütünlüklü bir görünümün oluşmasını sağlamaktadır.

2.1.4.11. Vurgu

Vurgu, tasarımda kullanılmış olan öğeleri ön plana çıkarmaktadır. Verilmek istenen mesajın daha etkileyici olmasını sağlamaktadır. Bir tasarım öğesinin daha kalın, açık, büyük bir biçimde uygulanması ve zıttı ile aynı alana yerleştirilmesiyle vurgu yapılmıştır (Elizabeth, 2003: 23). Vurgu önemlidir, çünkü konsantrasyonu önemli ölçüde etkileyen bir prensiptir. Vurgu, grafik yüzeyinde ifade derinliği yaratılarak dikkatin istenilen noktaya çekilmesi sağlanabilmektedir (Hashimoto, 2003: 44)

2.1.4.12. Zıtlık (Kontrast)

Zıtlığın (Görsel 2.3) geometrik-organik, pozitif-negatif, yumuşak-sert, düzenli-karmaşık, sabit-hareketli veya büyük-küçük olmak üzere pek çok çeşidi vardır. Kontrast, bilgiyi görsel olarak güçlendirmek ve netleştirmek için kullanılmaktadır (Poulin, 2012: 192-197). Farklı unsurları tasarımın merkezine yerleştirerek kontrast oluşturulmaktadır. Tasarım öğelerinin birbirinden farklı olması ve bir öğenin diğerlerinden farklı bir konumda konumlandırılması göz alıcı etki katabilir. (Tüfekçi, 2023: 17).



Görsel 2.3. Umberto Eco serisi, tasarım: Utku Lomlu (Tüfekçi, 2023: 17).

2.1.5. Grafik Tasarım Öğeleri

Bu öğeler tasarım ile alıcıya verilmek istenen mesajın daha etkili bir şekilde aktarılmasını sağlamaktadır. Grafik tasarım öğeleri aşağıdaki başlıklarda ele alınmıştır.

2.1.5.1. Nokta

Noktalar maddedeki atomlarla karşılaştırılabilir. Çünkü noktalar, nesne ve şekilleri oluşturan en küçük yapı taşları olarak ifade edilmektedir (Yerlikaya, 2004: 22). Çoğal'a

(2021: 11) göre her desen bir nokta ile başlamaktadır. Noktalar birleşip çoğaldıklarında bir görünüm, şekil ve büyük bir anlam kazanmaktadır. Bu noktalar farklı görsel, şekil ve metin öğeleriyle birleştirildiğinde veya bir bütün oluşturduğunda görsel anlatım güçlü bir etki yaratabilmektedir.

2.1.5.2. Çizgi

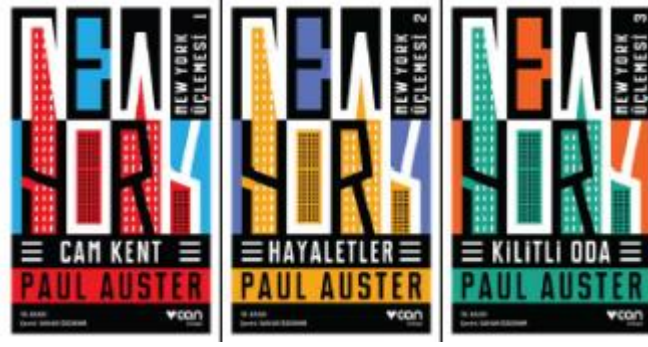
Noktaların kümelenmesi ve yüzeyler üzerinde kesişmelerinden oluşan sınırların algılanması olarak yorumlanabilmektedir (Seylan, 2005: 114). Becer'in (2009: 56-57) belirttiği gibi çizgi; düz, kalın, ince, eğri vb. olabilmektedir. Eğimli veya statik, yatay veya dikey çizgiler konumlarına göre farklı bilgiler aktarabilmektedir. Örneğin; eğri bir çizginin zarafet bilgisini, yatay bir çizginin ise durgunluk bilgisini içerdiği söylenebilir. Çizgiler sınırları tanımlar. Kolajda çizgiler, resim veya teknik resimdeki gibi yapısal öğelerden ziyade genellikle yüzey öğeleridir. Lineer bir ritim oluşturmak için ip veya kurdele gibi malzemeler kullanılabilir.

2.1.5.3. Renk

Renk, nesnelerden yansıyan ışık aracılığıyla algılanmaktadır. Işık varsa renk de olmaktadır (Görsel 2.4). Sıcak ve soğuk renkler izleyicide farklı duygular uyandırmaktadır. Soğuk renkler rahatlatıcı, sıcak renkler ise uyarıcı etkiye sahiptir (Tüfekçi, 2023: 13).

Bir cismin rengini üç faktör belirler: Işığın bir cismin üzerinde oluşturduğu renk, cismin gerçek rengidir, yani kendi rengidir. Işık bir cismin üzerine düştüğünde oluşan renk, ışık ve gölgenin etkisiyle oluşan renk değişimidir. Işık yoğunluğu, ışık rengi ve atmosfer rengi etkiler (Parramon, 1997:26).

Rengi etkileyen üç önemli faktör vardır: Bunlardan ilki renk türü (kırmızı, mavi vb.), ikincisi renk tonu (açıklık ve koyuluk) ve üçüncüsü de yoğunluktur (parlaklık). Kırmızı renk efekti heyecan yaratır. Turuncu enerjik ve heyecanlı hissetmeyi sağlar. Sarı zekayı artırır ve hoş özelliklere sahiptir. Beyaz netliği simgelemektedir. Mavi düşündürücüdür. Yeşil tazeliği temsil eder ve rahatlatıcı bir etkiye sahiptir. Mor üzücü ve keder vericidir (Tüfekçi, 2023: 13).



Görsel 2.4. Cam Kent, Hayaletler, Kilitli Oda, tasarım: Utku Lomlu (Tüfekçi, 2023: 14).

2.1.5.4. Biçim

Birçok çizginin farklı tonlarda ve yönlerde birlikte ilerlemesi ile oluşmaktadır (Becer, 2009: 62). Çellek ve Sağocak (2014: 75), insanların etraflarındaki tüm şekil ve formları onlara bakarak tanıyabildiklerini, bu sırada görsel algının yüzeyi şekilden ayrıldığını belirtmişlerdir. Leland'a (2011: 56) göre biçimi yüzeyden ayırırken ışık, renk ve kontrastın oluşturduğu sınır çizgilerin birlikte kullanılması biçimin temel ögesidir. Kirigami veya yırtık kağıdın daha büyük bir tasarım şeklinde düzenlenmesi, görüntünün genel etkisini yaratmaktadır. Grafik tasarımı etkileyen bir faktör olarak renk, aşağıdaki tabloda özetlenen hususları içermektedir.

Tablo 2.1. Grafik Tasarımda Renk ve Algı

Renk	Algı
Kırmızı	Güçlü, heyecanlı, tehlikeli, şehvetli, sıcak, dışa dönük
Mavi	Otoriter, serin, saygıdeğer, hüzünlü, sakin
Mor	Asalet, hakimiyet
Portakal rengi	Samimi, doğal, sıcak
Sarı	Zenginlik, lüks
Siyah	Sofistik, prestij, soğuk
Şeffar	Katıksız, saf, temiz
Yeşil	Doğal, sakin, serin

Kaynak: (Akdağ Satır, 2018: 117)

Tablodaki bilgilere göre rengin psikolojik algı üzerindeki etkisi, rengi grafik tasarımda belirleyici bir unsur haline getirmektedir. Kırmızı, yoğunluk - tehlike - heyecan gibi algıları içinde barındırmaktadır. Yeşil insana sakinlik, huzur ve doğa hissi vermektedir. Mavi; sakin, hüzünlü, otoriter, siyah; soğuk, asil, narin, sarı ve altın; lüks ve zengin turuncu; sıcak-doğal-samimi, mor; asil, şeffaf renkler arasında temiz, saf, saf vb. ile ilgili. Bunların grafik tasarımı doğrudan etkilediği söylenebilir. Grafik tasarımı etkileyen diğer faktörler arasında kullanılan malzemenin doğası, biçimi, tipografisi, logoları, çizimleri sayılabilir (Tuğrul ve Akengin, 2020: 272).

2.1.5.5. Yön

Tasarımdaki çizgi ve noktaların verilen bilgilere göre hareketi yön kavramını oluşturmaktadır. Bu akımın yönetilmesinden tasarımcılar sorumludur. Yanal hareket yumuşaktır; dikey sabittir; eğik dinamiktir. Kolaj çalışmasında, çalışmanın baskın yönünü vurgulayarak tasarımın yönünü kontrol etmek mümkündür (Becer, 2009: 62).

2.1.5.6. Doku

En basit tabirle dokudur, dokunma duyusudur. Doğada dokunarak hissedilen nesneler, görsel tasarım yöntemiyle dokunmadan görüp hissedilebilecek dokulara dönüştürülebilmektedir. Doğada birçok doku türü vardır. Tasarımcılar, bu çeşitliliği keşfederek ve tanıyarak, bunları işlerine farklı tezahürlerle dahil etmektedirler (Arıkan, 2008: 598). Becer'in (2009: 61) vurguladığı gibi yüzeyde tekrar eden bir tasarım deseni varsa orada doku var denilebilir. Bir grafik tasarımcının temel ihtiyaçlarından biri farklı dokulardaki kağıtlardır. Bunun için sert, yumuşak, düz vb. ince kağıttan birçok kağıt türü üretilmektedir. Leland'a (2011: 56) göre organizasyon; bir tasarımda çizgi, değer, şekil ve rengin tekrarı ile oluşturulan görsel örüntüyü ifade etmektedir. İzleyicinin gözü, kompozisyon boyunca renk değiştirirken, koyu değerlerde titreşirken veya beyaz değerlerde titrerken deseni izleyebilmektedir.

2.1.5.7. Boşluk (Espas)

Boşluk, belirli bir alan içerisinde kullanım alanı dışında kalan yerlere denmektedir. Herhangi bir sayfaya bakıldığında dolu alanların haricinde kalan diğer alanlar boşluk olarak ifade edilmektedir (Kılıç ve Seven, 2002: 113).

2.1.5.8. Ölçü

Tüfekçi'nin (2023: 14) belirttiği gibi ölçü, bir boşlukta var olan her şeyin kapladığı alanın birim eşdeğeridir. Grafik tasarım oluşturmak için farklı boyutlardaki görsel öğeler bir arada kullanılır. Görsel öğelerin boyutu arttıkça algılanabilirlikleri ve etkililikleri de artmaktadır.

2.1.6. Grafik Tasarım Ürünleri

2.1.6.1. Tipografi

Gelişmiş iletişim biçimi insan dilidir. Sözlü anlaşmanın devamında yüzeysel seslerin birleşiminin “yazı” olduğunu belirten Uçar'a (2019: 174-175) göre kelimelerin ortak temel seslerinin bulunduğu alan alfabadır. Grafik tasarımcılar ayrıca basit yazı biçimlerini alıp bunlara anlam ve görsel çözümler ekleyerek grafik tasarım ürünleri oluşturmaktadırlar. Bu sayede bir düz metin parçası görsel iletişimi sağlayan bir tasarım olarak somutlaştırılmıştır. Metin tasarlamak, biçimlendirme oluşturmak ve bir yazı tipi ailesini sonlandırmak bir süreçtir. Yazma, mesaj ve bilgileri iletmekte ve bunu yazılı biçimde yapmaktadır. Görsel, estetik bir formda da kendini göstermektedir. Tipografi, insanların düşüncelerinin, biçimlerinin, fikirlerinin ve dilinin görsel temsidir. Tipografik araştırma yoluyla, basit ifadelerle iletilen mesaj, grafik tasarım ürününü estetik olarak somutlaştırmaktadır.

2.1.6.2. İllüstrasyon

İllüstrasyon orijini Latince “illustrātus” sözcüğü, 1590'larda "aydınlatan kişi", 1680'lerden sonra "resim çizen" manasında kullanılmıştır. Türkçeye Fransızca illustration sözcüğünün telaffuzuyla yerleşmiştir. "İllüstrasyon"a anlam olarak bakıldığında tarih boyunca farklı biçimlerde kullanıldığı, birçok manasının olduğu görülmektedir. İllüstrasyon yapan, resimleme yapan çizere yine Fransızca'dan ithal telaffuzuyla illüstratör denilmektedir (Gönüllü, 2017: 910).

İllüstrasyon ile resim aynı şey değildir. Çünkü illüstrasyonlar daha çok bilgi aktarımı ile ilgilidir. Çizimler, duygu ve düşüncenin serbest akışıdır. İllüstrasyon tasarımı fikirleri ortaya çıkararak görsel mesajlar oluşturmakta, insanları bilgilendirmekte, şaşırtmakta, eğitmekte ve ilham vermektedir. Grafik tasarım ürünleri olan afiş tasarımı,

kitap kapakları ve içeriklerinde yer almaktadır. Konuların kolaylıkla öğrenilmesine büyük katkı sağlamaktadır. Reklam tasarımının ve ürün tanıtımının yükselişe geçtiği bu dönemde bu eserler zamanımıza gelmekte ve o tarihi yeniden canlandırmamıza yardımcı olmaktadır. 1980’lerde üniversiteler illüstrasyon kursları vermeye başlamıştır. Özellikle o dönemde çeşitli yarışmalar düzenlenmiş ve birçok illüstrasyon üretilmiştir. İllüstrasyonlar dergi ve çocuk kitapları gibi birçok alanda kullanılmıştır. O dönem çizimler elle çizilmiş olduğu için zor bir aşamadan geçmiştir. Ancak bilgisayarın icadı ile illüstrasyon çalışmalarında teknolojinin kullanılması devrim niteliğinde bir gelişme olmuştur (Atan, 2013: 25-28).

2.1.6.3. Logo Tasarımı

Logo kavramı, etimolojik köken olarak Latince konuşma ve mantık anlamına gelen “Logos” sözcüğünden gelmektedir (Knapp, 2002: 96). Grafik tasarım içinde önemli bir alan olan logo tasarımı; bir kurum, ürün hizmetin ya da tüzel yapının karakterini temsil eden grafik sembollere verilen addır (Ambrose ve Harris, 2010: 149).

Logo, kullanılan kişinin, şirketin veya ürünün adını da içermesi bakımından amblem tasarımından farklıdır. Bazı logo tasarımlarında o firmaya veya kişiye özel fontlar tasarlanmaktadır. Bilinen fontlar da kullanılabilir. Logo tasarımında bir firma veya birey görsel kimliğini oluşturularak kendini dış dünyaya tanıtmaktadır. Kelimeler buraya dahil değildir. Daha nesnel veya öznel görüntüler kullanılmaktadır. Bir logo tasarlarırken, tasarım için şirket veya kişi iyi analiz edilmelidir. Görüntüyü görür görmez kurum hakkında bilgi alabilmeli ve olumlu bir mesaj vererek kurumu tanıtabilmelidirler. Logo kelime ve resimlerden oluşmakla birlikte, logo sadece bir semboldür (MEB, 2012: 3-8). Logo tasarımı, dikkat çekme, tüketicilerle iletişim kurma, anlaşılır ve çağrıştırmacı bir yol olmalıdır. Rakipleri arasında imajını kurarak öne çıkmalıdır (Mercin, 2010a, 335).

2.1.6.4. Ambalaj Tasarımı

Ambalaj tasarımı, bir ürünü pazarlamaya uygun hale getirmek için form, yapı, malzeme, renk, görüntü, tipografi ve düzenleyici bilgilerin yardımcı tasarım öğeleriyle bağlantısıdır. Öncelikli amacı, ürünü pazarda muhafaza etmeye, korumaya, taşımaya, dağıtmaya, depolamaya, tanımlamaya ve ayırt etmeye hizmet eden araç yaratmaktır. Ambalaj tasarımının amacı, tüketiciye ürünün kişiliğini ve işlevini ileterek satış

pazarlama hedeflerine ulaşmaktır (Pala, 2022: 8). Ambalaj üzerine tasarım çalışması yaptıktan sonra benzer ürünlerin ambalajlarına göre daha dikkat çekici hale gelebilmektedir (Karagül ve Gökdemir, 2023: 223). Tasarım ile ayrıca benzer ürünler arasında oluşabilecek karışıklığı önlemek de mümkün olabilmektedir (Dilber vd., 2012: 160).

Grafik tasarımda özgünlük, yeni yapıların stilistik açıdan farklılık göstermesini sağlamaktadır. Ambalaj tasarımı, ürün özelliklerini (renk, şekil, doku, malzeme, tipografi gibi) alıcılara kolaylıkla iletebilen bir tasarımdır. Ürünün korunması, taşınması ve dağıtılması aşamalarından önce ürün hakkında bilgi sahibi olunması gerekmektedir. Ambalaj tasarımında bir ürünün çekici bir tasarıma sahip olması yeterli değildir. Çünkü bu ürünün pazarlanması için stratejiler formüle etmek için farklı problem çözme teknikleri kullanılmalıdır. Ürünün ömrünü uzatacak malzemelerin kullanılması ve diğer rakip markaların dışarıdan kirli bir izlenim bırakmayacak ambalajlarından farklı ve kullanışlı bir ambalaj tasarımının ortaya konulması gerekmektedir. Alıcılar için çekici ve sürdürülebilir, yani daha sonra kullanılmak üzere ambalaj tasarlamak da önemlidir (Becer, 2014: 12-22).

2.1.6.5. Kitap Tasarımı

Öncelikle tasarımcının düşünceleri kitabı oluşturmada önce ortaya çıkmaktadır. Tek bir kitap mı yoksa seri mi olacağına karar verilmektedir. Kitap tasarlayan kişiler, yazarlar, yayıncılar ve okuyucular arasındaki bağlantıdır. Kitap tasarımının temel amacı, onu diğer ürünlerden benzersiz bir şekilde ayırmaktır. Tasarımcılar tarafından üretilen illüstrasyonlar ve kitap bölümleri arasındaki metin, planlama ve görsel unsurlar eksiksiz olarak okuyucuya aktarılmalıdır (Kavuran, 2016: 3).

Kitaplar farklı amaçlara hizmet edecek şekilde tasarlanmaktadır. Bunlar; okunmak, görüntülenmek, satılmak, açılmak, taşınmak, saklanmak olarak sıralanmaktadır. Kitap tasarımında öncelikle bu kitabın hedef kitlesi belirlenmelidir. Tasarım için bir karar vermeden önce pazardaki rakiplere bakılmalıdır. Son olarak örneğin grafik tasarım açısından hangi türlerin kullanılacağı fotoğraf, illüstrasyon, tipografi gibi özellikler belirlenmeli ve baskı maliyetleri oluşturulmalıdır. Kitap tasarımında illüstrasyon kitabın hedef kitlesine ulaşılması açısından önemli olmaktadır. İyi bir kitap tasarımında; uyum, estetik, ritim ve denge olmalıdır (Becer, 2013: 239-242).

2.1.6.6. Afiş Tasarımı

Afişin temel amacı mesajı halka iletmektir. İnsanların ürünlerinin, politikalarının ve sosyal faaliyetlerinin görsel iletişimidir. Tasarım ve sanat yoluyla insanlara bir mesajdır. Bazı sanat eserleri birçok akımdan etkilenmiştir. 1798 yılında litografinin icadı ve renkli baskının gelişmesiyle afiş tasarımının önü açılmıştır. Bu alanda ilk çalışmaları yapanlar Jules Chéret ve Henri de Toulouse-Lautrec olmuştur. Posterler genellikle açık havada duvarlara veya reklam panolarına asılmaktadır. İç mekanlar için tasarlanan poster tasarımları salon, koridor, kapı gibi yüzeylerde sergilenmektedir (Alakuş ve Mercin, 2011: 192).

Afişler reklam veya tanıtım için kullanılabileceği gibi aynı zamanda sosyal ve kültürel amaçlarla da kullanılmaktadır. Kültürel afişler daha çok seminerlerde, sergi panolarında, festivallerde, konserlerde, sergilerde vb. kullanılmaktadır. Sosyal afişler trafik, çevre, sağlık ve ulaşım için eğitici ve ilgi çekici afişlerdir. Poster tasarımı yapılırken mesajın hedef kitleye ulaşması gerekmektedir. Bilgi ve görseller uyumlu ve kolay anlaşılır olmalıdır. Tasarım dikkat çekici olmalı ve insanların dikkatini çekmelidir. Görsel bilginin sözlü bilgiye göre daha hızlı algılanması afişlerin gelişmesine yol açmıştır (Becer, 2013: 201-203).

Posterler, hedef kitleye iletilmesi amaçlanan bir mesajın basılı ve çoğaltılmış versiyonlarıdır. Afişler her ortamda bulunabileceğinden, halka iletmek istenen mesaj her yere taşınabilmektedir (Mercin, 2010b: 2).

Teker'e (2009: 139-141) göre Afişler hemen algılanacak şekilde tasarlanmalıdır. Kavramsal olarak, basit ve net bir kısa açıklama oluşturulmalı, çok fazla yazı bulunmamalı ve böylece hedef kitleye anında ulaşılmalıdır.

2.1.6.7. Web Tasarımı

Web tasarımı, toplumla bağlantı kurmadan önceki arayüzdür. Bir tasarımcı, bir web sitesinde bir alıcıya bağlantı oluşturduğunda, şirketin müşteri için neyi hedeflediği hakkında bilgi alması gerekmektedir. Önemli bir nokta da sayfa girişinde alıcılara vereceği mesajdır. Bu aşama, kodlamadan önceki yalın durumdur ve etkileşimli görseller yoktur (Çakır ve Eğinli, 2010: 179).

Etkileşimli görseller kodlama yoluyla elde edilmektedir. Bu kodlar, alıcılara daha verimli ve aktif bir ağ sağlamak için kullanılmaktadır. Web sayfaları firmaların ve bireylerin kendilerini daha geniş kitlelere ulaşılarak tanıtımalarında önemli bir iletişim aracıdır. Sayfada bilgilendirici yazılar, kurum ve personel bilgileri, çalışma koşulları yer almaktadır. Web tasarımı, renk ve yazı stili gibi kurumu ve karakterleri yansıtan birçok özelliği barındırmaktadır. İlk girişteki ana sayfa, alıcılarla iletişimin ilk aşamasıdır. Burada alıcıya bir mesaj ulaştırmak mümkün olabilmektedir (Tufan, 2013: 15).

2.1.6.8. Kurumsal Kimlik Tasarımı

Kurumsal kimlik tasarımı, kurumun imajının oluşturulması, kurumun bilgilerinin doğrudan toplumla paylaşılması ve iletişim kurulmasıdır. Kurumsal kimlik, bir şirket veya kurumun görsel bilgilerinin yansımasıdır. Kurumsal imaj, bir şirket veya kurumun imajını belirlemektedir. Bu renkleri ve logoları gördüğünüzde aklınıza geliyorsa kurumsal imaj ve kimlik oluşturuyor demektir. Kurumsal kimlik unsuru da insanlarla iletişimde en etkili unsurlardan biridir (Mercin, 2010a: 334).

Yıldız'a (1996: 3) göre kimlik tasarımı, eski çağlardan beri kurumsal imajın en önemli unsurlarından biri ve kurumsal imajın simgesidir. Semboller, iletişimin ilk kurulduğu mağara duvarlarına oyulmuş desenlerden ortaya çıkmıştır. Kurumlar da burada oluşan sembollerle kendi kurumsal kimliklerini oluşturmuşlardır. Kurumsal kimlik tasarımı, şirketin renklerini yansıtmaya algısı etkisine sahiptir. Tasarım ve kurumsal kimlik, bir şirketin pazarlamasını etkilemektedir. Ancak alıcılarla kurulan iletişim kurumsal kimlik açısından etkisiz ise, eksik ve iyi yönleri ayrıştırılarak yeni bir imaj ve kimlik oluşturacak şekilde yeniden tasarlanması gerekmektedir. Bu nedenle kurum ve şirketler için kurumsal imaj önemli bir rol oynamaktadır.

2.1.7. Görsel Algılamayı Güçlendiren İlkeler

Gestalt kavramı, tasarımcılara etkileyici tasarımlar yaratmaları için rehberlik etmektedir. Gestalt teorisi görsel algıyı geliştirmektedir. Kitap kapağı tasarımında gestalt kullanımı birlik ve bütünlük oluşturmaya yardımcı olur ve görsel algıyı geliştirmektedir (Uçar, 2004: 65).

2.1.7.1. Yakınlık

Tüfekci'nin (2023: 18) aktardığına göre Gestalt teorisinde insan zihni birbirine yakın olan öğeleri bir bütün olarak algımlarken, birbirinden ayrı olan öğeler de birbirinden bağımsız olarak algılanmaktadır.

2.1.7.2. Figür-Zemin

İlişkiler Şekil-arka plan ilişkileri, bir kompozisyonda ön plan ve arka plan arasında bir bağlantı oluşturarak elde edilmektedir. Şekil-zemin ilişkisi, Gestalt ilkelerinden biridir ve bir görsel algı biçimidir (Poulin, 2012: 199).

2.1.7.3. Tamamlama

Tamamlama ilkesine göre algı eksik olan kısmı tamamlamaya çalışmaktadır. Alıcılar eksik parçaları kendi deneyimleriyle doldurmaktadırlar. Tamamlama ilkesi, izleyicinin dikkatini çekmesi nedeniyle tasarımda sıklıkla kullanılmaktadır (Poulin, 2012: 150).

2.1.7.4. Izgara

Izgara, tasarımın temelini oluşturur. Izgara, tasarım öğelerini yerleştirirken bir kılavuz görevi görmektedir. Izgaralar, bir tasarımda kullanılan öğeleri birbirine bağlamakta ve tasarımdaki düzensizlikleri ortadan kaldırarak tasarımcıya yol göstermektedir (Tüfekci, 2023: 20).

2.1.8. Grafik Tasarımın İşlevleri

Amaca uygunluk, üretkenlik, ulaşılabilirlik, özgünlük, anlaşılabilirlik, kullanılabilirlik, sadelik, estetik gibi özellikler grafik tasarımın temel işlevleri arasında bulunmaktadır. Grafik tasarımda hedef kitleyi anlamak, tasarım ilkelerini doğru uygulamak gibi konular önemlidir (Tuğrul ve Akengin, 2020: 271). Grafik tasarım çok boyutlu bir yapıya sahip kapsamlı bir kavramdır (Yakar, 2015: 165). Gültekin ve Sezen Gültekin'e (2018: 2092) teknolojiye değişimler ve insanların fikirleri, grafik tasarımın işlevsel kapsamını etkilemekte ve aynı zamanda grafik tasarımının daha işlevsel bir yapıya bürünmesini sağlamaktadır.

2.2. Glitch Sanatı

Glitch, pürüzsüz bir yer anlamına gelen glitch ve kaymak veya süzölmek anlamına gelen glitchn kelimelerinden türetilmiştir. 1940’larda, radyo spikerleri “glitch” kelimesini bir yayın hatası anlamında kullanmışlardır. 1950’lerde bu terim, mühendislerin teknik sorunlara atıfta bulunmak için “aksaklık” olarak televizyon yayıncılığında jykandıkları bir terim olmuştur (Vespe, 2019).

Menkman’ın (2010: 341) belirttiğı gibi “glitchn” sözcüğünden türeyen kelime; sürçmek, kaymak, akmak anlamlarına gelmektedir. Bilgisayardaki bir programın gücü kısa süreliğine kesildiğinde meydana gelen eylemdir. Diğer bir deyişle arıza; bir nesneyi mevcut durumundan ve işlevselliğinden ayıran bir kesinti olarak da görölmektedir. Olumsuz çağrışımlarına rağmen glitch, makinelerle insanları birbirine yaklaştıran, bireysel ve değişik bakış açıları ortaya koyan bir deneyim yaratmaktadır.

Aksaklık, dijital kamera, yazıcı veya tarayıcı programında bilgisayarın çökmesine neden olan, yani ekran çıktısının düzgün çalışmamasına neden olan bir hata veya aksaklık olarak tanımlanır. Hatalar veya bozulmalar yeni kavramlar olmasa da hatalar, görüntülerdeki değişiklikler olarak ifade edilmektedir. Hata ve aksaklıklar, sanatsal faaliyetten çok günlük hayatın bir parçası olurken glitch sanatı temel olarak hataların estetik amaçla kullanılmasını ifade etmektedir (Bilinci, 2020: 37).

Glitch art, yaklaşık elli yaşında olmasına rağmen, son yıllarda tasarım dünyasında giderek daha popüler ve yaygın hale gelmiştir. Teknoloji çağında, görüntüleri güzel ve hataya açık bir formata dönüştürmek için kodlama kullanımı dijital sanatın biçimlerinden biri olmuştur. Glitch sanatı, sanatsal olarak benzersiz bir görsel stildir. Bu kasıtlı hatalar, benzersiz, fütüristik bir tasarım stili yaratmıştır. Çoğu zaman, filmlerdeki veya video oyunlarındaki bu kısa kesintiler, hızla kendi kendine çözülen ve ekrandan kaybolan can sıkıcı kesintilerdir. Glitch art, bu aksaklıkların kendilerini düzeltemediklerinde nasıl göründüklerinin keşfidir. Glitch art aslında tesadüfen ortaya çıkmıştır. Glitch art ilk görüldüğünde resim dosyasının yanlış kaydedildiğı düşünölmüştür. Glitch sanatını diğerlerinden ayıran şey, onun cesur duruşu ve rastgele doğasıdır. Glitch art terimi yalnızca statik dijital sanatı değil aynı zamanda müzik ve görsel sanatı da kapsamaktadır (Barnhart, 2021).

Glitch sanatında yeni şeylerin keşfi önemlidir. Glitch sanatın temel ilkesi dijital hataları estetik amaçlı yeniden yorumlamak ve bu hatalara sanatsal bir boyut kazandırmaktır. Her tür fonksiyon kaybı (disfonksiyon), başka bir çalışmaya aktarılarak yeniden organize etme potansiyeline sahiptir. Sanatçı bu süreçte yeni ortaya çıkan esere yeni bir anlam yüklemektedir. Yaşanan bu süreç, glitch sanatının ilerici gelişiminin özüdür (Blumenkranz, 2012: 24).

Glitch art, markalar için harika bir fırsattır. Yalnızca biçim görsel olarak çarpıcı olmakla kalmamakta, glitch artın doğası gereği kışkırtıcı doğası da ürünün arkasında çarpıcı bir görüntü oluşturmaktadır. Glitch, görünüşte gelişigüzel bir sanat formu, rehberlik olmadan ortaya konuyor gibi görünse de, aksaklıkların nereden geldiğini ve nasıl başlayacağını anlamak önemlidir (Pomerleau, 2019).

Glitch sanatının yeni estetikle ilgili olduğu söylenebilir. Medyanın özellikle son 30 yılda büyümesi ve çoğulculuğu, insanların yaratıcılık kavramına bakışını da değiştirmiştir. Sanatçılar zamanla bu çarpıklıkları daha çok kullanırlar ve yaratıcılık için fırsatlar yaratırlar ve işler iyi gittiğinde yeni olasılıkları ortaya çıkarmaktadırlar (Menkman, 2010: 1)ç

2.2.1. Glitch Sanatının Kökeni

1920'li yıllar aslında yeni medya için büyük bir zamandır. Yeni medya sanatının o dönemde ortaya çıkan avangart sanatla ilişkili olduğunu iddia edilmiştir. O dönemin avangart sanatçıları, günümüzde hala kullanılan görsel ve mekansal bir dil ve iletişim teknikleri oluşturmuşlardır. Diğer pek çok şeyde olduğu gibi, avangart fikirler de teknolojinin gelişiminden etkilenmiştir. Kes-yapıştır mantığı, her zaman bilgisayarlarla yapılabilen avangart bir uygulamadır. Bu yeni uygulama ile yeni dünyayı yeni bir gözle görmek, onu ifade etmek, eski medya arşivlerini malzeme olarak kullanmak mümkündür (Manovich, 2001: 306).

Avangart sanatta olduğu gibi glitch sanatında da bir estetik olmalıdır. Bu estetik, burjuvazinin yükselişiyle birlikte yaygınlaşmıştır. Avangardın parçalanmayı vurguladığı ve birlikten çok parçalanmayla ilgilendiği iddia edilmiştir (Aktulum, 2008: 7).

Bazı görüşlere göre yeni medya sanatı da kümelenmiş ve parçalanmış durumdadır. Glitch art aynı zamanda yeni medya sanatı olduğu için benzerlik göstermektedir. Bu

yönüyle glitch art, çeşitli sanat akımlarıyla ilişkilendirilmiştir. Yeni medya sanatının da “yeni” bir yanı vardır. Yapılan değişiklikler sanat teknikleri veya sanat ifade sistemleri ile sınırlı değildir. Zanaatkarlık stille yakından ilişkiliyken, bir anda yenilikçi kavramlarla karşı karşıya kalmıştır. Sanat tarihi, yetenek ve kaliteyi gösteren stillerle doludur. Yeni olan yeniliktir. Yeni medya sanatında “yeni” bu devirde bir sürprizle eşdeğerdir (De Duve, 2005: 26-27).

Dada sanat tarihine yaptığı girişimlerle adını kazınmıştır. Fütürizme radikal bir şekilde karşı koymuşlardır (Alioğlu, 2011: 94). Ayrıca Dadaizm, provokasyon için seri üretilen nesneleri kullanmıştır. Böylece sanat nedir sorusu ortaya çıkmıştır. Avant-garde denilince akla en çok “yeni” kavramı gelmektedir. Adorno’nun yeni kategorisi söz konusu olduğunda, egemen olmaya devam eden tüm eski kategorilerden radikal bir kopuşu ifade etmektedir. Olumsuzlanan tüm sanat geleneğidir (Artun, 2003: 118). Öte yandan, tüm avangart sanatın Kübizm’den kaynaklandığı ileri sürülmüştür (Alioğlu, 2011: 94).

Kübizm, özellikle analitik kübizm, şekillerin parçalanmasıyla ilgilenmiştir. Şeklin parçalanması, parçalanmış algının yolunu açmaktadır. Daha sonra bir araya getirilen parçalar, nesneyi orijinal halinden farklı bir forma dönüştürse de orijinaline benzerlik konusunda endişe oluşmaktadır. Dijital dosyaların, resimlerin, metinlerin veya herhangi bir nesnenin kodlanması benzerdir. Bu bağlamda glitch art, analitik kübizm ile ilişkilendirilir. Orijinal kaynaktaki bir arıza nedeniyle kübist bir sanat eserinin son haline benzer bir sonuç elde edilmiştir. Bu sanat hareketiyle ilişkili sanatçılar, mecazi gerçekliğin doğrudan görsel temsilinden kaçınmışlardır (Artun, 2003: 118).

Downey’in (2002) belirttiği gibi glitch sanatı kavramsal olarak temsildir. Çünkü çoğu başarısızlık, esasen verilerin doğrudan açıklamalarıdır. Burada, dijital temsilin ne olduğu sorusu ortaya çıkmaktadır. Dijital temsiller, bilgisayar çağının, görüntülerin veya benzerlerinin sonsuz bilgi durumlarıdır. Bu durum, temsillerin değişmesi ve dolayısıyla bakış açılarının ve vizyonların değişmesiyle ilgilidir. Teknik bilgisi olmayanlar, gördükleri görüntülerin sürecini ve amacını, bilginin yeni biçimini ve nasıl sonuçlandırıldığını anlayamayabilir. Bu bir eleştiri de olsa plastik sanatlarda karşılaşılabilecek bir durumdur. Günümüzde pek çok galeride bulunan yeni medya çizimleri veya çevrimiçi glitch art’lar, izleyicilere anlamsız, hatta işlevsiz, bozuk

görüntüler sunabilmektedir. Öte yandan bozulmuş, tahrip edilmiş ve alışılmadık estetik formları olan sanat alanları birçok izleyiciye aşına gelebilmektedir. Kültüre aşına olanlar sembollerine de aşınadır. Ancak kodun güzel çıktısı, verilerin bozulması ve çökmesi de belirli teknik, terminolojik ve makine bilgisine sahip olmayanların algısını etkileyemeyebilir.

Konsept, üretim ve teknoloji artık iç içedir. Yeni teknolojilerde olduğu gibi, mevcut teknoloji imkanları sanat uygulamalarına ve sanatsal fikirlere uygulanmaktadır. Yeni anlamlar, imgeler ve bağlamlar yaratıldı ya da yaratılmalarının yolu açılmıştır. Yalnızca aksaklıkları değil, herhangi bir yeni medya sanat eserini anlamak için izleyicinin ve sanatçının rolleri değiştirilmektedir. Sanatçı artık bir mühendis, yazılım geliştirici, grafik tasarımcı, donanım yükleyici ve daha fazlası olarak çalışsa da ortaya çıkan yeni bir şey değildir. Yeni medya sanatçıları endüstri öncesi sanatçılar gibidir (Alioğlu, 2011: 102).

Dada savunucuları ve sürrealistler gibi glitch sanatçıları, mevcut sisteme başkaldırmak için yaratıcılıklarını ortaya koymuşlardır. Yazılımın beklenmedik tarafını, akışı kesen veya bozan tarafını keşfetmişlerdir. Başarısızlık sanatı işlevsel güzelliğe karşıdır. Kullanıcıları tüketime yol açan günlük eylemlerden, kötü uygulamalardan, eklentilerden, filtrelerden, dosya biçimlerinden kurtarmaktadır (Blumenkranz, 2012: 11-12).

2.2.2. Gitch Art Türleri

Moradi, Menkman ve Sotiraki glitch türleri (yukardan aşağı olacak şekilde) aşağıdaki tabloda yer almaktadır.

Tablo 2.2. Gitch Art Türleri

Görsel-tekniksel		Saf glitch
		Glitch-benzeri
Yöntemsel		Soğuk glitchler
		Sıcak glitchler
Görsel Kompozisyon	Soyut	
	Tortusal	Tipografik izler
		Mekansal izler
		İnsan izleri
		Karma

Kaynak: (Sotiraki, 2014: 23).

Glitch, görsel teknikler açısından hataları ayırt etmeyi tercih etmektedir. Hataların fiziksel bir tuval üzerinde yapılması gerekiyorsa, bu, Mona Lisa'yı parçalara ayırmak ve bu parçaları tuvalin diğer bölümlerine yapıştırmak şeklinde olabilmektedir. Bu bir glitch değildir, benzeridir. Ancak bu çoğunlukla dijital ortamda yatay şekilde hazırlanabilmektedir. Çünkü dijital görüntüler sadece bir bilgisayar tarafından yatay yönde okunabilmekte ve oluşturulabilmektedir. Glitch benzeri çalışmalar yatay replikasyon veya tekrarlama ile de yapılması mümkündür. Çoğaltma, görsel klonlama veya tekrarlama ile açıklanırken, ancak o zaman bilgisayar aksaklıklarını doğadan ve fraktallardan ayırmak mümkündür. Dijital sanatın tekrardan üretilmesi bu şekilde öne çıkmaktadır. Bu yeniden üretilirlik hem tesadüfi hem de benzersizdir. Düzey, bilgisayarınızın görüntüleri nasıl gösterdiği ile ilgilidir (Moradi, 2004: 8-11). Moradi'nin (2004: 11) bakış açısından, başarısızlık türleri ve özellikleri şu şekilde özetlenebilir:

Tablo 2.3. Saf Glitch ve Glitch-Benzeri

Saf Glitch	Glitch-Benzeri
Bulunmuş	Tasarlanmış
Gerçek	Yapay
Glitch'e uygun	Yaratılmış
Kazara	Kasti
Rastlantısal	Planlanmış

Kaynak: (Moradi, 2004: 11)

Saf bir başarısızlık olduğunda, süreçte bir hatayla karşılaşılabilmesine dair bir uyarı gönderilmektedir. Özelliği, sınıf hatalarının görüntü ve uygulama ortamının belirli bir düzende olmasıdır. Bu unsurlar farklı medya ortamlarında bulunsalar da hepsi haber taşıma ve iletme özelliğine sahiptir. Ortamın işe yaramasının nedeni budur (Moradi, 2004: 35). Dolayısıyla doğal aksaklıklar, kendilerine ait estetik özelliklere sahip olan veya olmayan sonsuz bir dijital eserdir. “Glitch” kelimesinden söz edildiğinde, hem saf hem de glitch benzeri anlamına gelmektedir. Başarısızlık, genellikle bu iki alanın karşılıklı doğasını belirtmek için bileşik bir terim olarak kullanılmaktadır. Aksaklığın çeşidi ve kavramsal alandaki rolü bir sanat formu olarak kabul edilirse, o zaman görsel

ve fiziksel temsilinde aksaklıklar veya aksaklıklar farklı bir medya doğasına sahiptir. Bu onları etkili ortamlar, alt ortamlar veya eşlik eden ortamlar yapar (Mul, 2008: 81).

2.2.3. Ortak Glitch Özellikleri

2.2.3.1. Parçalanma

Bilgisayar oluşturma nedeniyle, çizgiler yırtılmış ve tekrar birbirine yapıştırılmış gibi, hatalar genellikle yatay ekseninde ortaya çıkmaktadır. Bazen bir aksaklık olduğunda, her şey kendi öğelerine ayrılmakta ya da yanlış bir çeviri nedeniyle görüntünün bir kısmını oluşturulabilmektedir. Fragmanlar ayrıca, orijinal görüntüye göre ne kadar ince ya da orantısız şekilde küçük olursa olsun, eşsiz bir görüntüye dikkat çekilmesinde etkili olabilmektedir (Ceylan, 2019: 22).



Görsel 2.5. Program Esnasında Anlık Bozulma

2.2.3.2. Doğrusallık

Çoğu durumda görsel bilgi kaydedildiğinde veya bir ortamdan diğerine aktarıldığında bileşen parçalarına bölünmektedir. Bu ayrı bileşenler, herhangi bir teknik ayrıntıya girmeden, kağıt üzerinde pikseller, renk ayırma katmanları veya grafit parçacıkları oluşturmaktadır. Bazı aksaklıklarda bu öğeler (pikseller) birbirleriyle birleşerek satırlar oluşturma eğilimindedir. Genellikle dosyaları bir ortamdan diğerine

aktarıırken veya kayıt sırasında meydana gelmektedir. Bileşenler, pikselleri satırlar halinde birleştirerek görsel iç içe geçme efektleri oluşturabilmektedir (Menkman, 2010: 341).

2.2.3.3. Çoğaltma / Tekrarlama

Çoğaltma, “sonsuz döngüler, sıfıra bölme ve boş işaretçilerden” oluşan tekrar eden bir model yaratmaktadır. Program hatalarının nedenlerinden bazıları sonsuz döngüler, sıfıra bölme ve boş göstericilerdir. Tekrarlama, bilgisayar hatalarını doğası gereği kaotik olan ve bilerek “düzensiz modeller” kullanan fraktallardan da ayırt edebilmektedir. Görüntü dağıtımındaki bu programatik durumun istenmeyen neticeleri, görsel klonlamaya ya da çoğaltmaya yol açabilmektedir (Moradi, 2004: 29).

2.2.3.4. Karmaşıklık

Doğadaki birçok şey gibi, en güzel insan yapımı dekoratif süs eşyaları görsel olarak çok karmaşık, desenleri takip eden, tekrar ettiğini belirten Ceylan’a (2019: 22) göre bu hatalar görsel olarak karmaşık olabilmekte ya da karmaşık işlemlerin neticesi olabilmektedir. Benzer biçimde, hatalar ve sınıf hataları görsel olarak oldukça karmaşık olabilir. Belirgin anormallikler söz konusu olduğunda, dijital dosyaları internet üzerinden bir konumdan diğerine aktarma işlemi gibi algılanabilecek işlemlerin karmaşıklığını da gösterebilmektedir.

2.2.4. Glitch Art Uygulama Yöntemleri

Betancourt (2016), glitch art için teorik temeller ve eskizler sağlayarak dijital sanat ve estetiğe odaklanmıştır. Kitap, teknolojik hatanın modern kullanımları ile avangart sinema arasındaki ilişkiyi incelemiş ve aksaklıklar konusuna tarihsel bir çerçeve sunmuştur. Bu çerçevede dikkat çekici olan, glitch üreten sanatçının eserini yaratırken bir kurallar çerçevesinde faaliyette bulunmuş olmasıdır. Glitch art yaratmak için önce bazı manipülasyonlar yapılmalıdır. Bettencourt tarafından belirtilen kurallar, bu manipülasyonların gerçekleştirildiği araçlardır. Bettencourt, arızalı operasyonları beş kategoriye ayırmıştır (Özyurtçu, 2020: 57-58);

1. Veri Manipülasyonu (Data Manipulation): Bu kategoride, dijital dosyalardaki veriler glitches ve glitch art oluşturmak için manipüle edilmektedir. Burada dijital

dosyalar görüntü veya video dosyaları olabilmektedir. Bu değişiklikler “HexFiend” veya “Avidemux” gibi bilgisayar programları kullanılarak gerçekleştirilebilir. Bu doğrudan manipölasyonun, dijital ekranda görünen resimler ve video dosyalarıyla sınırlı olması gerekmemektedir. 3D animasyonlar, sanal dünyalar veya 3D yazıcı ile elde edilen nesnelerdeki verileri manipöl etmek ve bu sayede glitch elde etmek de mümkündür.

2. *Hatalı Sıralama (Misalignment)*: Bu tür manipölasyonlar, dijital dosyalar ile onları çalıştıran yazılım arasındaki ilişkiyi yok etmeyi amaçlamaktadır. Aslında, sözde yanlış sıralama bir uyumsuzluktur. Dijital dosyayı doğru şekilde çalıştırmak için kullanılandan başka bir yazılım kullanılırsa, dijital dosya başarısız olmaktadır. Yani bir uyumsuzluk olabilecektir. Örneğin bir video dosyasını müzik yazılımı ile çalıştırmayı denerseniz dosya error vermekte, yani arızalanmaktadır. En sık kullanılan hata ayıklama yazılımları “Audacity” ve “Wordpad”dir. Böyle bir işlemin nasıl bir hataya yol açacağı tamamen yazılımın sonucuna bağlıdır.

3. *Donanım Bozukluğu (Hardware Failure)*: Bu tür aksaklıkları elde etme yöntemi daha çok müzik ve video sanatlarında kullanılmaktadır. Adından da anlaşılacağı gibi, burada manipöl edilen şey donanımdır, cihazın kendisidir. Dijital dosya üzerinde herhangi bir değişiklik yapılmaz ancak cihazın çalışmasından dolayı dijital dosya hatalı sonuçlar verecektir. Örneğin, bir video oynatıcı kısa devre yaptığında yanlış bir görüntü üretir. Num June Paik’in “Magnet TV” çalışmasında ürettiği glitch görüntüsü, TV’nin mıknatıslar yardımıyla manipöl edilmesinden kaynaklanmaktadır.

4. *Hatalı Kayıt (Misregistration)*: Hatalı kayıt yöntemlerinden kaynaklanan arızalar, film gibi tarihsel olarak kullanılan analog iletişim araçlarının ürettiği bozuk sesin kullanılmasından kaynaklanır. Öte yandan, iletişim araçlarının kirlenmesi veya çizilmesinden kaynaklanan hatalı sesler de bu yöntem kullanılarak arıza olarak kabul edilebilmektedir. Bir CD’yi yanlış bir şekilde çizmek ve müzik çalmak, ses sanatındaki bir aksaklığa örnek olabilir.

5. *Bozukluk (Distortion)*: ‘Glitch art’ üretiminde kullanılan en eski metottur. Fiziksel işlev bozuklukları ile glitch üretme metodudur. Bu metotta veriyle oynanmamaktadır. Örneğin video projektöründen kaynaklı hatalı bir video, bu metotla üretilmiş bir glitch sanatıdır.

2.2.4.1. Hareketli Glitch Art Uygulama Yöntemleri

Hareketli glitch yöntemleri aşağıdaki gibi sıralanabilir (Ceylan, 2019: 31; Somer, 2013: 2-3):

Databending Yöntemi: Bu yöntem veri ile ilgilidir ve söz konusu veri mekanik ile ilgili olduğunda sayısal olabilmektedir.

Datamoshing Yöntemi: Videoda yaygın olarak kullanılan sıkıştırma işlemi ve çözünürlük sisteminde geri yükleyerek bir resim veya yeni video görüntüsünün oluşturulmasını ifade etmektedir.

Circuitbending Yöntemi: Anlık olarak işlenen verinin ya da sinyal üreten devrelerin oluşum farklılıkları yoluyla estetik olarak kabul edilebilir bir veri setini bozuk ve bozuk bir forma dönüştürmektedir.

Video Yöntemi: Sinyalde ortaya çıkan bozulma, videoda kaydedilen görüntü işlendiğinde ortaya çıkan şeydir.

Deneyisel Yöntem: Yazılımın kodlamasını değiştirmek, tasarım programında denemeler yapmak, tarama işlemi sırasında belgeyi/resmi tarayıcıda hareket ettirerek farklı sonuçlar elde etmektir.

2.2.4.2. Hareketsiz Glitch Art Uygulama Yöntemleri

Kodlama Yöntemi: Kodun yeni medya nesnesinin merkezi olduğu düşünüldüğünde, çıktı, girişim kaynağının doğası gereği oluşturulabilmektedir.

Buluşçu Yöntem: Plansız bir şekilde gerçekleşir, sonuçlara ve dahası öngörülemeyen ve beklenmedik sonuçlara yol açmaktadır.

Yıkım Yoluyla Yaratım Yöntemi: Mevcut unsurları tamamen yok ederek yeni anlamlar ve unsurların ortaya çıkarılmasını içermektedir.

Pikselsorting Yöntemi: Bir görüntünün piksellere bölünerek farklı çıktılar elde edilmesiyle oluşturulmaktadır.

Deneyisel Yöntem: Araçların değişiklik gösterebilmesi ile oluşur ve sonuç daima bir buluş gibi gösterilmemektedir.

Sonifkasyon Yöntemi: Bu, görüntü bir ses uygulamasında açıldığında ve format kasıtlı olarak kötüye kullanıldığında gerçekleşmektedir.

Devre Bükme Yöntemi: Donanımsaldır. İmgeye sayısal bakımdan belirli aletler ile müdahale etmekten daha çok araca müdahale söz konusudur.

Tasarımsal-Vurgusal Yöntem: Sürekli olarak buluşçu ve ya deneysellik tekniği kullanılmadan bir tasarı ve maksat güdebilmektedir. Tasarım veya vurguyu öne çıkartma düşüncesi ile zaman zaman asıl ögenin tümüne manipüle edilmeksizin bırakılmaktadır

Multidisipliner/Multimodal Yöntem: Aynı olmayan araçların, başka kullanımları ve ya farklı uzun bir işlem zamanı mevzu bahis olmaktadır.

İmge Manipülasyonu: Bu, herhangi bir rasgele aracın bir öğeyi işlemek için kullanılabileceği anlamına gelmektedir.

3.AFİŞ TASARIMINDA GLİTCH SANATI ÖRNEKLERİ



Görsel 3.1. “Yok oluş”

GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
Suje	Sakallı adam	Bilgelik, ölüm ve zaman

DÜZ ANLAM:

Görsel 3.1’de ki görsel 2022 yılında “glitch sanatı” 3D vr sanal sergisinde kullanılan glitch tekniği ile tasarlanmış bir afiş tasarımıdır. 50x70 boyutlarında dikey bir kompozisyonda yapılan afiş, siyah zemin üzerinde yaşlı bir adam görseli ile kontrast bir uyum içerisindedir. Yaşlı adam görseli kompozisyonun tam ortasında yer almaktadır. Yukardan aşağıya doğru inen ve gittikçe bozulan formlara sahiptir. Kompozisyonun üst tarafında alanın üçte biri kadar olan kısmında görsel seçilebilir, orta kısmının biraz altında ise göz ve burun kısımlarının hafif görünebilir ve geriye kalan üçte birlik kısımda ise tamamen bozulmuş olması dikkat çekmektedir. Görselin ana renkleri siyah ve beyazdır. Photoshop programında yapılan bu tasarımın renk kanallarının açılması ile birlikte hafif sağa kaydırılıp; sarı, kırmızı, mavi, yeşil ve mor renkleri ile renk kaymaları elde edilmiştir. Bu da siyah zemin üzerinde kontrast renk uyumu yakalamış ve görseli ön plana çıkarmıştır. Fotoğrafın üst kısmından aşağıya kadar dağınık bir düzen içerisinde “glitch moments” yazıları yazmaktadır. Yazıların fontu tamamen içeriğe uygun bir şekilde ve görsele uyum sağlamaktadır. Afiş tasarımında düz renklerden uzak tamamen doku içeren renkler kullanılmıştır.

YAN ANLAM:

Yok oluş temalı bu afiş tasarımında kullanılan görsel yaşanmışlığı, bilgeliği, ölümü ve zamanı simgelemektedir. Yaşlı adam görselinin glitch tekniği ile bozulması aslında her varlığın önce doğup, yaşayıp sonra da yok olmasını göstermektir ve bu gösterimin en uç noktası olan yaşlılık ile verilmiştir. Antik Yunan döneminden beri tartışılan bir konu olan varlık ve yokluk için de bir örnek niteliğindedir. Varlığın yokluğa sürüklenişini, varoluşun yokoluşa doğru süregelen yolculuğunu özetlemektedir. Görünen her varlık zamanla yok olur ve her yok oluş bir var olmanın başlangıcıdır. RGB renklerle hareket katılan stabil yaşlı erkek pozlamasında, yaşam ile ölüm arasındaki hareketliliğe ve bilgeliğe dikkat çekmek istenmiştir. Ayrıca yaşanmışlıkların insan hayatını ne denli yıprattığı çıkarımında da bulunabiliriz.



Görsel 3.2. “Görölmek İstenmeyen Sefalet”

GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
Nesne	Adam	Yoksulluk ve çaresizlik
Suje	Işık	Korku iklimi

DÜZ ANLAM:

Görsel 3.2’de ki görsel 2022 yılında “glitch sanatı” 3D vr sanal sergisinde kullanılan ve glitch tekniği ile tasarlanmış bir afiş tasarımıdır. 50x70 boyutlarında dikey bir kompozisyonda yapılan afiş, siyah zemin üzerinde sol alt kısımda tasarımın yaklaşık üçte biri kadar alanda yer alan ve neredeyse tüm formunu kaybetmiş ve tamamen bozulmuş bir dilenci yaşlı adam görseli mevcuttur. Yaşlı adamın olduğu kısmın yani afişin en alt kısmında taş parkelerden oluşan bir kaldırım/yol vardır. Afişin sağ üst kısmında sınıra yakın ve yaklaşık 45 derecelik açıyla yoksul adamın üzerine doğru gelen ve tam orta kısmında bükülen bir ışık görülmektedir. Görselin tam ortasında iç içe girmiş biri küçük biri büyük olmak üzere iki üçgen vardır. Görselin sol üst köşesinde ise “He who commits injustice is more miserable than he who suffers.” Yani Türkçe karşılığı ile “ Haksızlık yapan, zulme uğrayandan daha sefildir.” Yazmaktadır. Yazının formu ve fontu içeriğe uygun olarak seçilmiştir. Ve üst tarafında yukarıya doğru buharlaşmaktadır. Seçilen renkler siyah zemin üzerinde etkili durması ve renk kombinasyonunu dengelemek için kullanılmıştır. Renkler photoshop programında renk kanallarının acıması ve kopyalanan görsellerin yana kaydırılması ile elde edilmiştir. Afişin zemin kısmında uzay boşluğunu andıran siyah bir görünüm oluşturulmuştur.

YAN ANLAM:

“Görülme İstenmeyen Sefalet” konulu bu afişte, aslında görülen her varlığın arka planında yoksulların olduğunu ve bu yoksulluğu var eden en önemli etkenin toplumu yönetecek insanların toplumun belli kesimlerini görmezden gelmesidir. Işığın karanlığı aydınlattığı ve görülmeyen her varlığı gösteren en büyük kaynak olduğunu ve bu ışığın fakirliği, sefilliği, göstermediği anlatılmak istenmiştir. Sadece görmek istediklerini görüp geriye kalan her şeyi karanlığa mahkum etmek. Yoksul insanları toplumdan soyutlamak onları yok olmaya yüz tutmuş bir anlayışla bir nevi ölüme terk etmektir. Bu afişte yoksulluk ve sefaletin toplumun her alanında yer alan bir olgu olduğu fakat bunun insanları huzursuz eden bir durum olması sebebiyle sürekli arka plana atıldığı ve görmezden gelindiği anlatılmak istenmiştir. Toplumsal varlığı kabul görmeyen ya da görmezden gelmek istenilen her olgu gibi, burada da sefalet silikleşmiş, dağılmış ve arka plana atılmıştır. Görmezden geldiğimiz her durumun vicdanımızı rahatsız etmemesi, kapitalist toplum ve egemen güçlerin bize dayattığı hayat tarzının ve ideolojinin bize

sunduğu ve yansımasıdır. Çünkü rahatsız olduğumuz her durum bizi düşünmeye yöneltir ve düşündüğümüz zaman gerçekte var olan adaletsizlik, eşitsizlik, yoksulluk ve diğer tüm dezavantajlı durumlar daha net açığa çıkar.



Görsel 3.3. “Dünyada görmek istediğin değişim ol!”

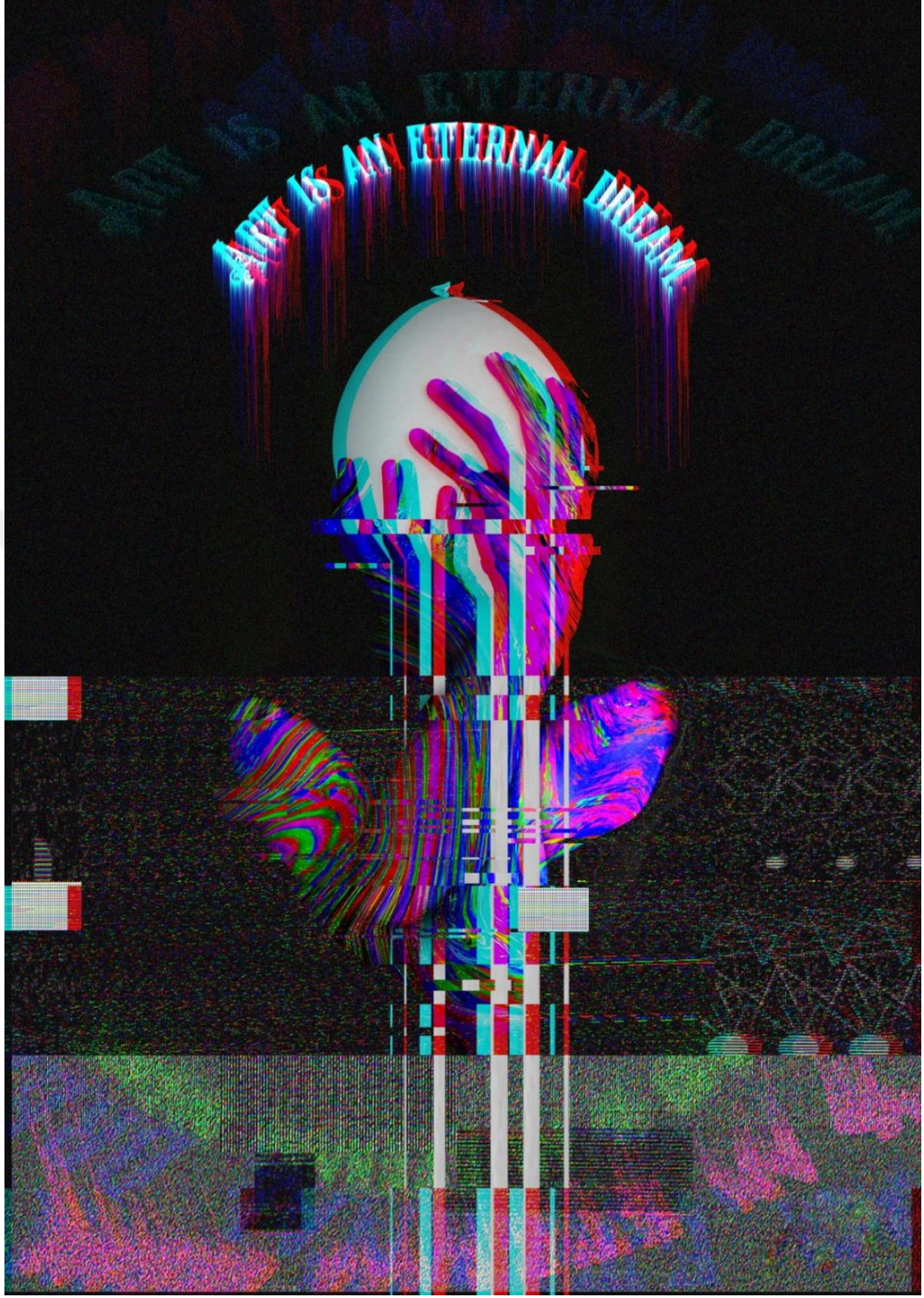
GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
Suje	Kitap okuyan adam	Bilginin sonsuzluğu
Nesne	Kitap	Bilginin gücü

DÜZ ANLAM:

Görsel 3.3'teki görsel 2022 yılında "glitch sanatı" 3D vr sanal sergisinde kullanılan glitch tekniği ile tasarlanmış bir afiş tasarımıdır. 50x70 boyutlarında dikey bir kompozisyonda yapılan afiş, siyah zemin üzerinde sol tarafa yaslanmış ve sayfanın %85'ini kaplayan kitap okuyan yaşlı bir adam görseli vardır. Görseldeki kitap, okuyucunun yüzüyle arasında bir portal oluşmuş ve ışık kaymasıyla birlikte kitabın içindeki bilgiler okuyucuyla bütünleşmiş ve bir ayna görüntüsü oluşturmuştur. Kitabın içindeki kelimelerle okuyucunun zihnindeki bilgiler ışınlamakta ve bir karadeliğe düşen bir cisim gibi bükülmüş ve formunu kaybetmiştir. Afişin sağ üst kısmında gökyüzünde beliren bir ay görülmektedir. Ve arka plandaki beyaz lekelerle birlikte uzayın derinlikleri görüntüsü oluşturulmuştur. Sol alt köşesinde ise "Be the change you want to see in the World" Türkçe karşılığı ile "Dünyada görmek istediğin değişimin kendisi ol" yazmaktadır. Yazı fontu tasarımın içeriğine ve tekniğine uygun olarak seçilmiş olup tasarımının görüntüsünü etkilememesi açısından ayrıca tasarımdan bağımsız olmaması açısından kompozisyonun sol alt tarafı tercih edilmiştir.

YAN ANLAM:

Her insan dünyaya farklı perspektiften bakar ve o şekilde görür. Bireysel farklılıklarımız hayattan beklentilerimizi de farklılaştırır. Başarı, kariyer, servet, huzur gibi amaçlar güderiz. Bunun yanında rahatsız olduğumuz ve değiştirmeye çalıştığımız şeyler de az değildir. Her insan toplumda rahatsız olduğu olguları değiştirmeyi ve yeniden şekillendirmeyi ister. Fakat bunu düşünürken öncelikle işe kendisinden başlaması gerektiği ayrıntısını unutmaz. Uzay boşluğu arka plan konseptiyle sunulan afişte elinde kitap tutan ve tuttuğu kitapta kendi yansımasını gören yaşlı adam temsili vardır ve "dünyada görmek istediğin değişim ol" yazısıyla afişin ana fikrini bizlere söyler. Her değişim insanın kendisiyle başlar ve bulunduğu ortama, çevreye ve sonra evrene yansır. Okuduklarımız, yaşadıklarımız, öğrendiklerimizde kendimizi buluruz ve zamanla bu bizi biz yapar. Tüm bunlarla zamanla özdeşleşir ve görmek istediğimiz evreni, insanı yeniden inşa ederiz.



Görsel 3.4. “Sanat egemenliđi”

GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
Suje	Balon tutan kadın	Sanat egemenliđi

DÜZ ANLAM:

Görsel 3.4’te ki görsel 2022 yılında “glitch sanatı” 3D vr sanal sergisinde kullanılan glitch tekniği ile tasarlanmış bir afiş tasarımıdır. 50x70 boyutlarında dikey bir kompozisyonda yapılan afiş, siyah zemin üzerinde bir insan figürü bulunmaktadır. Figür bir balonu kafasının hizasına denk gelecek şekilde ve tam karşıdan gösterilmektedir. Görselde eller ve kollar çok net olmamakla birlikte seçilebilir bir şekildedir. Tenin tüm görünen kısmı renkli verilmiştir. Görselin tam orta kısmından aşağıya doğru parazitli bir geçiş vardır. Afişin üst kısmında “Art is an eternal dream” yazmaktadır ve cümlelerin yukarıya doğru dağıldığı gözlemlenmektedir.

YAN ANLAM:

Afişte balon olarak simgeleştirilmiş başını iki eliyle kapatmış olan insan figürü, sanki iki boyutlu sınırlarından kaçmaya çalışıyormuş gibi görünüyor. Üst kısımda yazan “sanat sınırsız bir rüyadır” yazısı da insanın mevcut durumundan ve zihin hapisanesinden ancak sanatla kurtulabileceği düşüncesini bize yansıtıyor. İç dünyasına ve zihninin derinliklerine inen sanatçı, bununla boy ölçüşen bir sanat ortaya koyar. İnsanlıktan ve kendinden soyutlanmaya çalışan temsil, yalnızlık olgusunu da yansıtır. Yalnızlığının içinde kendiyi baş başa olan insan sanatın sınırlarını da tasavvur eder. Her eser onun yorumlayanın zihninin hayallerine göre şekillenir. Bu sebeple bir eserin yorumu da o eseri yorumlayanın sayısı kadardır. Yani Nesnellik olgusu sanatta tam bir karşılık bulamaz. Sanatın en büyük nimetlerinden biri her zihnin sanatı farklı yorumlamasıdır. Çünkü nesnellik genel ve monoton bir kavramdır. Sanatı içselleştiren, ruhun estetik kaygısından oluşmasından ve her eserin farklı bakış açısıyla yorumlanabilmesidir. Bu yüzden sanat aslında yalnızlığı simgelemektedir diyebiliriz. Bu yüzden irademizin hazırladığı hikayeleri ellerimiz aracılığıyla renklendirebiliriz. Sanat’ın düşsel gücünün somutlaşması sanatın helyum dolu bir balon gibi uçmasını engeller ve böylelikle sanatı kalıcı yapar. Düşüncelerimizi zihinde tutmak hayal gücümüzü, elimizde tutmak ise değerini arttırır.



Görsel 3.5. “Doğa’nın hareketliliği”

GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
Nesne	Dağ	Doğanın gücü
Nesne	Glitch kelimesi	Doğanın dönüştürücülüğü

DÜZ ANLAM:

Görsel 3.5'te ki görsel 2022 yılında "glitch sanatı" 3D vr sanal sergisinde kullanılan glitch tekniği ile tasarlanmış bir afiş tasarımıdır. 50x70 boyutlarında dikey bir kompozisyonda yapılan afiş, Doğa temasını ele almıştır. Afişin en altında çam ağaçlarıyla dolu orman bulunmaktadır. Ve ormanın dağlara doğru uzandığı görülmektedir. Ormanın bittiği kısımdan sonra tamamen kayalardan oluşan dağ etekleri bulunmaktadır. Dağların bittiği yerden yukarıya doğru tamamen glitch ile kaplanmış bir alan vardır. Kompozisyonun tam ortasında ise dikey bir şekilde "GLITCH" yazısını görmekteyiz. Yazının dağların bittiği kısımdan aşağıya doğru inen kısmının düz bir şekilde, gökyüzünde kalan kısmın ise bozulmuş bir şekilde verildiği gözlemlenmektedir. Yazının düz verilen kısmında 4 adet dağıtılmış kelime ve en alt kısmında da bir metin verilmiştir. Metinde " Glitch art is the practice of using digital or analog errors for aesthetic purposes by either corrupting digital data or physically manipulating electronic" Türkçe karşılığı ile; " Glitch art, dijital verileri bozarak veya elektronik cihazları fiziksel olarak manipüle ederek dijital veya analog hataları estetik amaçlarla kullanma pratiğidir." Yazmaktadır.

YAN ANLAM:

Afişteki glitch ile kaplanmış alanların aslında gökyüzünün gözle görülebilir hareketliliğini ve değişebilen hallerini göstermektedir. Doğanın nefes aldığını ve yaşadığını yansıtılmış, bu yüzden de bu hareketlilik glitch tekniği ile verilmek istenmiştir. Her geçen gün insan etkisiyle kirletilen doğa yok olurken buna sebep olan insanlığın da sonunu getirmektedir. Yüksek binalar, sanayi ve karbon atıkları, yok edilen ormanlar iklimi de olumsuz etkilemekte ve doğal denge bozulmaktadır. Doğayı kirleterek ve katlederek, doğal düzeni bozarak insanlık kendi sonunu da hazırlamaktadır. Ormanların yok edilmesi, ekolojik sistemi de derinden etkilemektedir. Çok tartışılan küresel ısınmada en büyük etkenlerden biri ormanların yok edilmesidir. Ormanların kaybını azaltmak ve durdurmak ve tersine hareket ettirmek, bütün olumlu iklim enerji senaryolarının başlıca unsurlarından birisi. Her yok edilen orman alanı, ısı ve kirlilik olarak atmosfere dönmektedir. Başta Ormansızlaşma olmak üzere arazi kullanımındaki değişim bu olumsuz durumu tetikleyen en önemli etkenlerden biridir. Bu sebeple bitkiler, hayvanlar ve ekosistemlerin yanı sıra insan toplulukları da ciddi risk altında. Yakın gelecekte daha sıcak, daha kurak ve yağışlar açısından daha belirsiz bir iklim yapısına sahip olunacağı

öngörülüyor. Aynı zamanda iklim raporlarında özellikle su kaynaklarının azalması, orman yangınları, kuraklık ve çölleşme, hava kirliliği ve bunlara bağlı olarak ekolojik bozulmalar kaçınılmaz görünüyor.



SONUÇ

Araştırmanın bu bölümünde; Çeşitli sanat eserlerinin glitch tekniği ile tekrar yorumlandığı bu araştırmadan elde edilen sonuç tartışılarak sunulmuştur.

Toplumun geçmişten bu yana süregelen birçok yaşantıları dönemsel olarak farklı evrelerden geçmiştir. Bu yaşantılar ve evreler insanları daima farklı kültür veya dönemin getirdiği popüler düşünce yapısına göre şekillendirmiştir. Hayatın her alanında çoğu zaman bazı aksilikler meydana gelebilmektedir. İnsanlar çoğu zaman meydana gelen bu aksilikleri olumsuzluk gibi algılasa da bazen olumsuzlukların rutin ilerleyen gidişata farklı bir bakış açısı kazandırılarak ortaya bir sanat eseri çıkarabilmektedir. Bu durum sanatçıların her durum da krizi fırsata çevirip bir nesneye veya süreye kendi yorumunu katmasına olanak sağlamaktadır.

İnsanlar çoğu zaman günlük hayatta yüzlerce reklam içerikli afişlere maruz kalmaktadır. Bu reklam afişlerin neredeyse çoğunluğunun dikkat çekmemesi sanat alanına girebilecek bazı afişlerin bile neredeyse hiç görünmemesinden dolayı yok sayılabilmektedir. Geçmişten bugüne birçok grafik sanatçısı dönemin klasikleşmiş ve kalıplaşmış tasarım prangalarından kurtulmak için kendine has, güncel sanat anlayışından farklı sanat eserleri oluşturmuşlardır. Örneğin; Picasso ve Georges Braque'in sanatın realitesinden uzaklaşıp gerçekçiliği kübist yaklaşımla soyutlayarak kendi tarzlarına dönüştürmesi toplumun sanata olan bakış açısını değiştirip, dikkat çekici bir hale getirmiştir.

Toplumda hemen hemen tüm insanların günümüzde artık rahatça fotoğraf çektiğini ve kısa vadede afiş yapabilecek duruma geldiğini varsayarsak neredeyse ortaya çıkan tüm fotoğraf ve afişlerin birbirine benzer olduklarını ve toplumda artık sıradan görüldüğünü söylemek mümkündür. Bu durumda çekilmiş fotoğrafların afişe dönüştürülmesinde fark yaratabileceği düşünülen glitch tekniği ile birlikte afiş tasarımlarına yeni bir boyut kazandırılmaya çalışılmıştır.

Bu uygulamada afiş tasarımlarında kullanılan görsellere estetik değer katacağı düşünülen kontrast renkler yoğunlukla kullanılmıştır. Renk kontrastlarının keskin bir şekilde kullanıldığı bu afişlerde izleyicinin dikkatinin neredeyse afişin tamamına çekmesi sağlanmaya çalışılmıştır. Grafik tasarımın temel ilkeleri dikkate alınarak tasarımlarda;

denge, oran, orantı, görsel devamlılık, bütünlük ve vurgulamalar ile görsel hiyerarşi sağlanmaya çalışılmıştır.

Afişlerde kullanılan görseller farklı renk kanallarıyla ve görüntü kaymalarıyla kaos ortamı oluştursa da zeminlerde genel olarak kullanılan siyah fonlarla birlikte ön plana çıkarılmaya çalışılmıştır. Tasarlanan bu afişlerden beş tanesi ele alınmış ve gösterge bilimsel analizleri yapılmaya çalışılmıştır. Glitch ile yoğrulan ve yorumlanan afişlerde görsellerin yanı sıra grafik tasarımda büyük bir öneme sahip olan tipografik denge ile afişin genel bütünlüğü sağlanmaya çalışılmıştır.

Renklerin sıcak ve soğuk olarak kullanılması tasarımın renk zenginliğini ve renklerin seremonisini ortaya koymaktadır. Bu uygulamalarda çoğunlukla nesne veya süjenin formlarının tamamen gerçekten uzak kullanılıp var olan kalıptan uzaklaşıp formlarının bozulması ve glitch tekniği ile yeniden vücut bulması afişlerde baskın olarak görülmektedir.

Photoshop programında tasarlanan ve yapımlarının ortalama 2-7 gün sürdüğü afişlerin sanal sergide toplumun dikkatine ve ilgisine sunulmuştur. İzlenen tavır ve ilginin genel anlamıyla şaşkınlık ve beğeni üzerine olduğu gözlemlenmiştir. İnönü Üniversitesi'nde ilk kez açılan 3D vr sanal serginin en çok ilgi odağı olan çalışmaları bu tez de analizleriyle birlikte verilmiştir. Edinilen sonuçların olumlu olduğu ve farklı tarzıyla insanları etkilediği kanısına varılmıştır.

Bu sonuçla birlikte, daha önce çekilmiş telifsiz fotoğrafların glitch tekniği ile tekrardan yorumlanıp, daha işlevsel hale getirilmesi ve sanatsal bir bakış açısıyla tekrardan yorumlanması sağlanmıştır.

Afişlerde kullanılan slogan ve kelimeler herhangi bir oluşum vb. kriterleri temsil etmemekle beraber yalnızca glitch sanatı ve bu teknikle tasarlanmış afişlerin içeriğine uygun olacak şekilde verilmiştir.

KAYNAKÇA

- Akdağ Satır, D. (2018). *Grafik tasarım*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi Yayınları.
- Akıl, Selman Hatanın Estetiği Olarak Glitch Sanatı, <http://www.sanatatak.com/view/hatanin-estetigi-olarakglitch-sanati> (Erişim Tarihi: 04.05.2023).
- Aktulum, K. (2008). Parçalılık / süreksizlik / kopukluk. *Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi, ART-E, 1(1)*, 1-14.
- Alakuş, A. O. ve Mercin, L. (Ed.). (2011). *Sanat eğitimi ve görsel sanatlar öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Alioğlu, N. (2011). *Yeni medya sanatı ve estetiği*. İstanbul: Papatya Yayıncılık.
- Ambrose, G., Harris, P. (2010). *Görsel grafik tasarım sözlüğü*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Arıkan, A. (2008). *Grafik tasarımda görsel algı*. Konya: Eğitim Kitabevi Yayınları.
- Artun, A. (2003). *Kuramda avangardlar ve Bürger'in avangard kuramı*. İstanbul: İletişim.
- Aslan, E. E. (2014). Arts & crafts (sanat & el sanatları) hareketi ve çağdaş Türk seramik sanatı başyazarları. *Erciyes Sanat, (2)*, 8-18.
- Atalay, M. C. ve Kanat, S. (2017). Görsel sanatlarda rastlantı ve yaratıma etkisi. *İdil Sanat ve Dil Dergisi, 6(39)*, 3475-3500.
- Atan, U. (2013). Grafik illüstrasyon olarak minyatür. *Akdeniz Sanat Dergisi, 6(11)*, 23-33.
- Barnhart, B. (2021). Break the Internet: The Rising Popularity of Glitch Art. <https://www.vectornator.io/blog/glitch-art/> (15.04.2023).
- Becer, E. (2009). *İletişim ve grafik tasarım*. 7. Baskı. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Becer, E. (2011). *İletişim ve grafik tasarım*. 8. Baskı. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Becer, E. (2013). *İletişim ve grafik tasarım*. 9. Baskı. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Becer, E. (2014). *Ambalaj tasarımı*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

- Becer, E. (2018). *İletişim ve grafik tasarım*. 10. Baskı. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Bektaş, D. (1992). *Çağdaş grafik tasarımın gelişimi*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Beyoğlu, A. (2015). Sanat eğitiminde algı, görsel algı ve yanılsama: Victor Vasarely'nin çalışmaları üzerine bir inceleme. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(1), 333-348.
- Birinci, G. (2020). Fotoğraf sanatında kusur kavramının bilinçli kusur bağlamında yeniden sunumu. *Yedi*, (23), 35-43.
- Blumenkranz, A. (2012). *Instrumentalising the accident: critical methodologies in glitch art*. London: MA Interactive Media Centre for Cultural Studies. Goldsmiths, University of London
- Cellek, T. Sağocak, A. M. (2014). *Temel tasarım sürecinde yaratıcılık*. İstanbul: Grafik Kitaplığı.
- Ceylan, S. (2019). *Yeni medya sanatı olarak glitch art ve kinetik tipografi arasındaki görsel ilişki (Kumalıkızık örneği)*. Yüksek Lisans Tezi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.
- Chipambwa, W. ve Chimanga, T. (2018). *Creative design software: challenges and opportunities to the graphic designer in Zimbabwe*. *Journal of Graphic Engineering and Design*, 9(1), 29-35.
- Choia, T. J. & Ahn, C. W. (2017). Artificial life based on boids model and evolutionary chaotic neural networks for creating artworks, Swarm and Evolutionary Computation, <https://www.sciencedirect.com/> (Erişim Tarihi: 15.4.2023).
- Costa, C. j. Costa, P. ve Aparício, M. (2004). Principles for creating web sites: a design perspective. *In Proceedings of the Sixth International Conference on Enterprise Information Systems*, (4), 484-488.
- Çakır, S. Y. Eğinli, A. T. (2010). Uluslararası işletmelerin web sitelerini tasarımında kültürel boyutların adaptasyonunun önem (uluslar arası işletmelerin web sitelerinin içeriklerine yönelik kültürel analiz). *ODÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 1(2), 178-204.

- Çoğal, E. (2021). *Sokak fotoğrafçılığının grafik tasarım öğeleri*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Çubukcu, G., ve Doğan, İ. (2019). Sayfa tasarımı nedir?. *Journal of Arts*, 2(2), 95-112.
- Dağ, E. (2015). *İllüstrasyonun altın çağı*. İstanbul: Grafik Tasarım Yayıncılık.
- Danacıoğlu, G. (2023). *Türk sosyal medyasında grafik tasarımın rolü*. Yüksek Lisans Tezi, Trakya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tekirdağ.
- De Duve, J. R. (2005). *Pictorial nominalism: on Marcel Duchamp's passage from painting to the readymade*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Demir, H. (2010). Geçmişten günümüze grafik tasarımın işlevi ve başlıca gelişim evreleri. *Sanat Dergisi*, (4), 57-62.
- Demirel, M. R. (2019). Tasarım prensiplerinden vurgunun görsel sanatlarda incelenmesi. *İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 5(9), 7-15.
- Dilber, U. D. F., Dilber, Ö. G. A., ve Karakaya, M. (2012). Gıdalarda ambalajın önemi ve tüketicilerin satın alma davranışlarına etkisi (Karaman ili örneği). *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 1(3), 159-190.
- Downey, J. (2002). Glitch art. <http://jonasdowney.com/workspace/uploads/writing/glitch-artjonasdowney.pdf> (Erişim Tarihi: 12.04.2023)
- Elizabeth, R. (2003). *Design For Communication*. ABD: John Wiley & Sons, Inc.
- Erigen, R. (2022). *Milli gün ve bayramların grafik tasarım ürünleriyle tanıtılmasının farkındalık oluşturmadaki önemi (30 Ağustos Zafer Bayramı örneği)*. Yüksek Lisans Tezi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Kütahya.
- Erim, G. (2011). Temel tasarımda proje çalışmaları ile 'hareket ve yön'. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(1), 55-70.
- Erişti, S. D. B. ve Urgun, G. (2016). Görsel algı kuramlarına göre reklam içerikli tasarımların değerlendirilmesi. *Art-E*, 9(17), 313-342.
- Ertan, G. ve Sansarcı E. (2020). *Görsel sanatlarda anlam ve algı*. İstanbul: Alternatif Yayıncılık.

- Göç, S. ve Erişti, S. D. B. (2019). Yeni medya sanatı olarak 'glitch' ileti sürecinin sorgulanması. *YEDİ: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, (22), 113-128.
- Gönüllü, A. B. (2017). İllüstrasyon (resimleme) sanatını tanımlamak. [Sözlü ve Yazılı Bildiri]. II. Uluslararası Felsefe, Eğitim, Sanat ve Bilim Tarihi Sempozyumu, 909-919.
- Gültekin, E. ve Sezen Gültekin, G. (2018). Grafik tasarım kavramına ilişkin yapılan tezlerin karşılaştırmalı sayısal analizi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18(4), 2091-2102.
- Hashimoto, A. (2009). *Visual design fundamentals: a digital approach*, Hingham, Massachusetts. ABD: Charles River Media.
- <https://www.masterclass.com/articles/glitch-art> (15.10.2022).
- Jackson, R. (2011). *The glitch aesthetic*, Thesis, Department of Communication, Georgia State University.
- Karagöl, R. ve Gökdemir, M. Ş. (2023). Ürün pazarlamada ambalajların yeri ve tüketici tercihinde etkisi. *İletişim Çalışmaları Dergisi*, 9(2), 211-229.
- Kavuran, T. (2016). İletişim aracı olan kitapların grafik ürün olarak tasarlanması ve şiir kitaplarında tasarımın önemi. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 6(2), 1-22.
- Ketenci, H. F. ve Bilgili, C. (2006). *Görsel iletişim & grafik tasarımı*. İstanbul: Beta Basım.
- Kılıç, A. ve Seven, S. (2002). *Konu alanı ders kitabı incelemesi*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Knapp, E. D. (2002). *Marka akli*. A. T. Akartuna (Çev.), İstanbul: MediaCat Kitapları
- Leland, N. (2011). *New creative collage techniques how to make original art using paper, color and texture*. Cincinnati, Ohio: North Light Books.
- Manon, H. S. ve Temkin, D. (2011). Notes on glitch. World Picture 6, winter, http://worldpicturejournal.com/WP_6/Manon.html (Erişim Tarihi: 19.04.2023).
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. London: The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

- Meggs, P. B. ve Purvis, A. W. (2016). *Meggs' history of graphic design*. 6th Edition. Hoboken, New Jersey, Published Simultaneously in Canada: Wiley.
- Menkman, R. (2010). Glitch studies manifesto <http://mastersofmedia.hum.uva.nl/2010/02/03/glitch-studies-manifesto/> (Eriřim Tarihi: 19.05.2023).
- Mercin, L. (2010a). Kış olimpiyat oyunları logolarının analizi. *E- Journal of New World Sciences Academy*, 5(4), 333-346.
- Mercin, L. (2010b). 1992' den günümüze yaz olimpiyat oyunları afişlerinin incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Elektronik Dergisi (DÜSBED)*, (4), 1-15.
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2012). *Amblem ve logo. Grafik ve Fotoğraf*. Ankara: MEB Yayınları.
- Moradi, I. (2004), Glitch Aesthetics, (Çevrimiçi), <http://www.organised.info/wpcontent/uploads/2016/08/Moradi-Iman-2004-Glitch-Aesthetics.pdf> (Eriřim Tarihi: 16.05.2023)
- Mul, J. D. (2008). *Siberuzayda macera dolu bir yolculuk*. Hollanda: Klement Yayınevi.
- Okay, S. B. (2023). *Grafik tasarımda oran-orantı prensibinin hiyerarşik düzene etkilerinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Okur, Ç. (2014). Bilimsel sembollerin ve denklemlerin grafik tasarımda kullanılması. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 6(6), 113-127
- Özyurtçu, Y. (2020). *Glitch sanatı ve resim sanatında glitch tekniğinin üzerine bir araştırma*, Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Pala, G. (2022). *Ambalaj tasarımının tipografik açıdan okunabilirlik ve algılanabilirliği* Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Parramon, J. M. (1997). *Resimde renk ve uygulanışı*. E. Erduran (çev.), İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Polat, A.A. (2013). *Reklam grafiğı üretim teknikleri*. Konya: Zoom Yayınları.

- Pomerleau, C. (2019). Glitch art design: an inside look at the history and best uses of a modern trend. <https://99designs.com/blog/design-history-movements/glitch-art-design/> (17.04.2023)
- Poulin, R. (2012). *The language of graphic design*. Çin: Rockport Publishers.
- Prior, N. (2008). Putting a glitch in the field: bourdieu, actor network theory and contemporary music. *Cultural Sociology*, 2(3), 301-319.
- Samara, T. (2004). *Typography workbook*, Beverly: Rockport Publishers.
- Sarıkavak, N. K. (2009). *Çağdaş tipografinin temelleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Seylan, A. (2005). *Temel tasarım*. Samsun: Dağdelen Basın Yayın.
- Somer, H. S. (2013). *Sayısal medya sanatı olarak glitch sanatı ve etkileri*. <https://docplayer.biz.tr/30593111-Sayisal-medya-sa-ati-olarak-glitch-sa-ati-ve-etkilerd.html> (Erişim Tarihi: 16.05.2023).
- Sotiraki, V. (2014). *Glitch art narratives: an investigation of the relation between noise and meaning*. Lund University, Department of Arts and Cultural Sciences, İsveç.
- Şentürk, G. (2014). *Broşür tasarımı ve basımı özelliklerinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Şermetoğlu, H. ve Baki, M. (2019). Oran ve orantı konusu öğretim sürecinin bir matematik öğretmeninin fark etme becerisi bağlamında incelenmesi. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (TURCOMAT)*, 10(2), 394-425.
- Teker, U. (2009). *Grafik tasarım ve reklam*. İstanbul: Yorum Sanat Yayınevi.
- Tufan, F. (2013). *İnternet Kullanım alışkanlıkları kapsamında uzaktan yükseköğretim: İstanbul Üniversitesi örneği*. Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Tuğrul, D. ve Akengin, G. (2020). Yeni ürün gruplarının oluşturulmasında grafik tasarımın etkisi. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 26(44), 269-286.
- Tüfekçi, B. (2023). *Utku Lomlu kitap kapağı tasarımlarının grafik tasarım ilkeleri açısından incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.

- Türkkan, O. (1993). Bipolar Fractal [Dijital Video]. http://www.ozanturkkan.com/portfolio/bipolar_fractal
- Uçar, T. F. (2004). *Görsel iletişim ve grafik tasarımı*. İstanbul: İnkılap Kitap Evi.
- Uçar, T. F. (2014). *Görsel iletişim ve grafik tasarım*. 10. Baskı. İstanbul: İnkılap Yayınevi.
- Uçar, T. F. (2019). *Görsel iletişim tasarımı ve grafik tasarım*. İstanbul: İnkılap Kitabevi Yayın.
- Uslu, Y. (2016). Görsel bozulmanın adı; glitch art. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 5(27), 1967-1976.
- Uslu, Y. (2017). *Grafik tasarımda mükemmellik kusurluluk afişler*. Bursa: Ekin Yayınları.
- Vespe, J. (2019). It Was John Glenn Who Popularized the Word “Glitch” <https://www.smithsonianmag.com/air-space-magazine/just-right-word-180973113/> (14.04.2023)
- Wigan, M. (2012). *Görsel illüstrasyon sözlüğü*. 1. Baskı. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Yakar, G. (2015). Grafik tasarım önlisans programları için bilgilendirme tasarımı ders izlencesi geliştirilmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, (5), 159-167.
- Yerlikaya, M. (2004). *İlköğretimde kullanılan etkileşimli CD’lerin görsel açıdan çözümlenmesi ve öneriler*. Yüksek Lisans Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Samsun.
- Yıldız, C. (1996). *Kurumsal kimlik tasarımının gerekleri, süreçleri ve kuruma kazandırdıkları*. Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Eskişehir.