

BUDAPESTI MŰSZAKI ÉS GAZDASÁGTUDOMÁNYI EGYETEM

Gazdaság és Társadalomtudományi Kar
Kommunikáció tanszék

A glitch-art interpretációja

Készítette:
Lepcsényi Soma
Kommunikáció és
Médiatudomány
szakos hallgató

Konzulens:
Bátori Zsolt
Tudományos
főmunkatárs

Tartalomjegyzék

Absztrakt.....	1.
Bevezetés.....	1.
Miért szereti bárki is a glitch-artot?.....	2.
A Glitch art rövid történelmi áttekintése.....	3.
Eztétikai jellemzők.....	4.
Logikai igazolás gondolat kísérletek alapján.....	5.
Gondolat kísérlet A. C. Danto elgondolása alapján.....	5.
Gondolat kísérlet Peter Kivy elgondolása alapján.....	7.
Az It was just a glitch című kiállítás anyagából elemzés.....	11.
Matthijs Munnik - The television.....	12.
Burger István – Cím nélkül.....	13.
Jeff Donaldson – Cím nélkül.....	14.
Kerekes „Ká” Zoltán – Párisi Udvar - Szentpéteri Szandra – Cím nélkül.....	15.
Következtetések.....	17.
Irodalomjegyzék.....	18.

Kép és ábrajegyzék:

1.-2. ábra: Iran crown glitch in: Moradi, Iman (2004) Glitch Aesthetics, The University of Huddelfield Design and Technology.....	3.
3. ábra: Danto 1. példa in: Danto, Arthur (1983) „Works of Art and Mere Real Things” (The Transfiguration of the Commonplace) Harvard University Press.....	6.
4. ábra: Matthijs Munnik – The television „It was Just a glitch – hibaművészeti kiállítás”.....	12.
5. ábra: Burger István – Cím nélkül „It was Just a glitch – hibaművészeti kiállítás”.....	14.
6. ábra: Jeff Donaldson – Cím nélkül „It was Just a glitch – hibaművészeti kiállítás”.....	15.
7. ábra: Kerekes „Ká” Zoltán – Párisi udvar „It was Just a glitch – hibaművészeti kiállítás”.....	16.
8. ábra: Szentpéteri Szandra – Cím nélkül,, „It was Just a glitch – hibaművészeti kiállítás”.....	16.

Absztrakt:

Jelen tanulmányomban a glitch-art, vagyis a koncepciózus új-média művészetén belüli hibaista stílusirányzat interpretációjának megfelelő módját kutatom. Mivel ez a művészeti ág erősen technicizált keretek között, rengeteg konceptualizálással jön létre és kerül bemutatásra, így a technikai, konceptuális, és elméleti háttérismereti tudások interpretációra gyakorolt hatását vizsgálom majd. Kutatásom alapjául az elméleti anyagok feldolgozása mellett a 2011-es It was just a glitch című hibaművészeti kiállítás képanyaga szolgál majd.

A téma felvetés onnan adódott, hogy megfigyeléseim szerint a már az absztraktban említett It was just a glitch kiállításon is nehéz dolguk volt azoknak akik értelmezni akarták az ott felvonultatott alkotásokat, vagy azok koncepcióját. A téma másik aktualitása meg ennek a stílusnak a terjedése, a stílusirányzatnak szentelt fesztiválok és konferenciák szerveződnek világszerte, viszont tudományos igényességű irodalma erősen hiányos. A tavaly kezdett <http://gli.tc/h> fesztivál idén például már három helyszínen zajlik, egyre nagyobb nemzetközi visszhanggal.

Bevezetés:

A bevezető fejezetben pár fogalmat szeretnék tisztázni, a amik hasznosak lehetnek a glitch-artról való diskurzus során. Első fogalmak között a glitch: A glitch egy hirtelen feszültség ugrás vagy esés egy elektromos rendszerben.(Wikipedia) A magyarra fordítása, a hiba ennél egy átfogóbb, az analóg és nem elektronikus rendszerekben, kommunikációs hálózatokban, azok funkcióiban létre jövő, nem várt, a normális, tervezett működéstől, folyamattól eltérő információ közvetítésére vonatkozik inkább. A kommunikáció Shannoni modelljével személtethetően a közvetített adat meghibásodására vonatkozik(Shannon – Weaver 1986).

A Glitch-art, habár elnevezésekor csak a digitális, komputerizált művészetekre vonatkozott, azóta már a magyar hiba szó használata ésszerűbb lenne, mert a glitch-art stílusba sorolható, koncepció és esztétika alapján sok, a glitch art születése előtt készült hibaista, vagy szándékos roncsolással készült alkotás.

Miért szereti bárki is a glitch-artot?

Furcsálltam amikor felmerült bennem ez a kérdés, de ha jobban gondolunk jogos lehet. A hibaművészet hiába művészet, az emberek nem szokták szeretni azokat a dolgokat amiket össze tudnak kapcsolni valamilyen negatív értékkel, érzelemmel. Pedig a hiba mint olyan önmagában egy nemkívánatos, kerülendő dolog. A hibának mindenféleképpen negatív jelentései vannak akárhogy is használjuk, mindig egy nem várt, hirtelen bekövetkezett a tervezett működéssel, a kiépített rendszerrel szembe menő kerülendő jelenség. Ugyanúgy igyekszik kerülni az emberi hibát, a gépit, a mérésit, hibahatáron belül tartani mindent. Miért szeretne valaki egy olyan irányzatot mely már a nevével is egy kerülendő dologra utal?

Kicsit hasonló a helyzet mint Noel Carroll: Horror paradoxonában, amiben az a fő kérdéskör foglalkoztatta Carrollt, hogy hogyan válthatja ki tetszésünket az ami nem kívánatos, sőt a horror esetében gyakran visszataszító. Carroll visszavezeti a XVIII századi írókig annak az indoknak a keresését, hogy miért kelt az emberekben néha, a mindennapi normákkal szöges ellentétben álló, helyzetek, lények, történetek olvasása, nézése, hallgatása. Ennél mélyebben abba a kutatásba most ne mélyedjünk bele. (Carroll 1990 12 - 42. o) Carroll rengeteg tézist felállt és cáfol a horrorral kapcsolatban, melyek esetünkben nem feltétlenül állnák meg helyüket hiszen a glitch artban nem jellemző a sötét erők gonosz képviselőinek csábítása, és sok más jellegzetessége a horror történeteknek. Ellenben még mindig megvan az a közös pont, hogy ugyanúgy egy a normák szerint kerülendő dolog esztétizálása és művészetbe helyezésével egy népszerű, vagy esetünkben népszerűsödő stílussal van dolgunk. Esztétikailag közös pont lehet a torz emberalakok megjelenése, szürreális látképek, ismeretlennel vagy tiltottal való találkozás. (Carroll, 1990 159-206. o.)

A következő közös elemzési pont a narratíva. A horror történeteknek nyilván van narratívájuk, mindegyik, elmond valamilyen szinten egy történetet, amely kifut valahova, értelmezhető.

Ez a történetiség a nem egyértelmű első ránézésre a glitch artban mivel statikus képekről beszélünk leginkább. Ellenben a hibaista képek nagyon gyakran a hibát folyamatában ábrázolják, ez akár konkrétan vonatkozhat az adott történésre a képen, de egy hiba

ábrázolása nagyon gyakran legalább egy fél számára tragikusan végződő történetet reprezentál. Ezt látni fogjuk a későbbi, a bevezetőben említett kiállítás anyagának elemzése közben, de addig egy a kiállításon sajnos nem szereplő példa a populáris glitch art egyszerű

narratívái közül. A mellékelt képeken a perzsa „korona” szó látható eltorzítva, ez a kép, vagy tipográfiai megoldás 1979-ben került nyomtatásba Iránban, és az iráni monarchia elleni lázadásra biztatott. A korona szó könnyen összekapcsolható a monarchiával a hiba pedig arra, hogy valami nincsen teljesen rendben vele. (Moradi 2004)



1. ábra. Iran crown glitch(2)



2. ábra. Iran crown glitch

A Glitch art rövid történelmi áttekintése:

A hibaművészet, tudatos zaj készítés a 20.század elején kezdődött a zaj és hibák művészetbe emelésével először a futuristák kezdtek el foglalkozni. Luigi Russolo fekteti le a hibák és a zaj esztétikájának alapjait, ám az nem vizuális hanem audió művészetekre vonatkozóan az 1913-ban megjelent L'arte dei rumori című könyvében. A hiba a zaj és a szándékolt adatroncsolás mellett a glitch-artban erősen jelentkezik a kísérletező, félig tudományos nagyon erősen procedurális jelleg. Ez a félig tudományos, erősen procedurális jelleg a Bauhaus hagyományokon alapszik, egyrésztől sok egyezést mutat a glitch művészetfilozófia a Bauhaus iskola művészetéhez való hozzáállásában, valamint a Bauhaus alkotói kezdték el az új-média kísérleteket művészetként kezelni, lefektették azok

művészeti alapjait, művészeti relevanciáját. Az új-média művészetek már korán elkezdték a számítógépet mint alkotási platformot alkalmazni, a programozott alkotások is készültek, már a 70es évek elején a New Yorki Jewish Museumban rendezett Software című kiállítás a számítógép programozást a konceptuális művészet metaforájaként kezeli. (Tribe, Mark - Jana, Reena – Grosenick, Uta 2001)

A könnyebben elérhető személyi számítógépek megjelenésével a '80as években a programozás, számítógép használat, számítógépes játékok elterjedésével a számítógép alkotási felületté is válik. A 80as években már elkezdenek kis animációkat grafikákat készíteni, ugyanúgy programozott procedurális módon ahogy a számítógépes játékok íródnak. Ebből a mozgalmából alakult ki a Demoscene nevű mozgalom, melyben szintén sok közös vonása van a glitch-artnak. A demoscene mozgalom programozókból, játék fejlesztőkből, művészekből áll, akik nagyon erősen limitált gépeken, vagy mai gépeken de önmagukat szigorú korlátok elé állítva készítenek animációkat, képeket. Ennek is alapja a proceduralitás, mint minden programozott művészetnek. A demoscene szintén ma is aktív, az alkotók manapság is készítenek alkotásokat különböző platformokon. A 90es évekre a személyi számítógép és az internet is elterjedté vált, és felnőtt az a generáció akik a gyerekkorukat már játékkonzolok előtt töltötték, így számukra megszokott dolog a számítógép, ugyanúgy végigkíséri az életüket ahogy előtte az újságok vagy a könyvek.

Eztétikai jellemzők:

Természetesen technológiai, és művészeti háttéren kívül esztétikai megjelenése is van a glitch-artnak, vizuális tulajdonságai, melyekről felismerhető akár figuratív akár non-figuratív glitch-artról beszélünk. Ezek az esztétikai jellemzők médiumonként különbözhetnek, egy hibás polaroid teljesen más megjelenésű hibát produkál mint egy rossz ccd-jű digitális fényképezőgép. Más hibái vannak az analóg és digitális forrásból készülő hibáknak. A digitális hibák a klasszikus glitch art jellemző elemei: töredezettség, ismétlés, élegyenesség, komplexitás. (Moradi 2004)

Az analóg hibaművészet vizuális jellemzői saját megfigyelés és gyűjtés alapján: Organikus formák, irracionális színek, zajos textúrák. Ezek általában a készítés során alkalmazott fizikai, kémiai, optikai behatások segítségével jönnek létre.

A digitalizált kultúra közvetítő médiumainak meghibásodása és annak termékének művészetbe emelése, annak esztétizálása, az avantgarde és a ready-made művészeti koncepciókkal egyezik, de a glitch art szerencsére nem ennyire egyszerű, nagyon sok „hiba kinézetű” alkotás készül, mely technológiailag már nem kötődik közvetlenül az eredeti médiumhibához tehát az eredeti procedurális jelleg már hiányzik ezekből az alkotásokból. A tiszta hiba és a hiba kinézetű alkotások összehasonlítását és a hibaművészet alapvető esztétikai jellemzőit Iman Moradi fektette le.

A tiszta hiba : esetleges, véletlen, kisajátított, talált, „természetes”

A hiba kinézetű: szándékos, előre tervezett, létrehozott, megtervezett, mesterséges
(Moradi 2004)

Logikai igazolás gondolkísérletek alapján

Esztétikailag a hibák ezen két típusa természetesen megegyezik, viszont a két koncepció már különbségeket mutat. Ezt a különbséget szeretném elemezni a következőkben, hogy van-e hatása a művek különbözőségére.

Gondolkísérlet A. C. Danto elgondolása alapján:

Tételezzük fel, hogy van két egymástól független művész, az egyikük egy most teljesen lényegtelen, hogy milyen, nem irányított technológia során felfedezi és talált hiba alkotásosként kisajátítja „X”- képet.

Tegyük fel továbbá, hogy ezzel egy időben a másik művész, alkotó építő folyamat, és különböző grafikai, képalkotói technológiák segítségével létrehoz egy fizikai paramétereiben „X”-el pontosan megegyező képet.

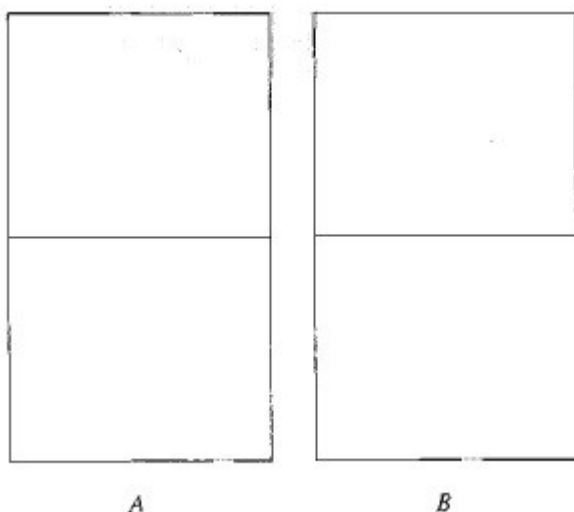
Kérdés: Ugyanarról a képről van-e szó?

Hiszen a két kép ugyanúgy glitch art, pontosan ugyanazokkal az esztétikai tulajdonságokkal rendelkezik, de mégsem annyira egyértelmű az, hogy ez a kép ugyanaz,

hiszen máshogyan máshol más készítette.

Arthur C. Danto egy tanulmányában azt interpretáció fontosságát részletezi. A művek címe irányadó az interpretációban, Danto a *Fall of Icaros* című képet hozza fel példának, melyet más címmel vagy más prekonceptióval nézünk teljesen megváltozik az értelme, ez a kép különösen jó példaként szolgál, mert ha cím nélkül próbáljuk értelmezni, első látásra, Icaros vízből kilógó lábai biztos, hogy nem az első ami feltűnik a képen, és kicsit részletesebb szemlélődés után vesszük csak észre a vízből kilógó testrészeket. (Danto, 1983)

Tehát az interpretáció, melyet ha a műnek van címe konstituálja az alkotást. Abban az esetben ha a mű cím nélküli, az is egy interpretációs segítség, hiszen ebben az esetben a művész szándékosan hagyja nyitva az interpretációs lehetőségeket.



Egy másik fontos kérdés amely foglalkoztatja, az az azonosítás, ha létezik két fizikailag tökéletesen megegyező tárgy, akkor azokat az interpretációjuk alapján különböztethetjük meg. Itt ő példának Andy Warhol Brillo dobozát hozza fel, illetve több kitalált festményt melyeket máshol máshogyan mutatnak be így hatásuk és használatuk is különböző lesz. (Danto, 2001 17-26. o.) Hoz egy

példát, az ő példája alapján ezt most én is megteszem. Tegyük fel, hogy két művészt felkérnek, hogy készítenek egy-egy freskót a tudományos könyvtár egyik falára. A két művész létrehozza „A” és „B” alkotást melyek fizikailag megegyeznek, de a leírásuk különböző. Az „A” festmény Newton első törvényét ábrázolja, amint egy különálló részecske keresztülhalad a térben. A „B” festmény viszont Newton harmadik törvényét ábrázolja két tömeget egymáson, ahogy a felső tömeg nyomja az alsót, és az alsó tömeg ugyanakkora tartóerővel tartja a felső tömeget. Tehát itt láthatjuk, hogy a két festmény

fizikailag pontosan megegyezik, de teljesen mást reprezentálnak, más jelenség képi bemutatásai.

Térjünk vissza gondolatkísérletünkhöz:

Tehát a helyzet a következő: Van két külön művész akik egy időben két különböző technikával az egyik egy véletlen folytán a másik pedig koncepciózus munka folytán de mindketten létrehoztak egy-egy képet melyek ugyanazon „X” fizikai tulajdonságokkal rendelkeznek. Hozzátenném, hogy helyzetünkben a talált hiba kiemelése, is kép létrehozásának minősül. Interpretációs szándékokról nem tudunk semmit, de feltételezhetjük, hogy mivel mindkét művész ugyanarra végeredményre jutott mindkét kép valamilyen művészeti funkciót fog kapni. Kezeljük őket cím nélkül.

Gondoljuk végig az eddigieket: X1 és X2, most az nem releváns melyik melyik, fizikailag azonos tulajdonságokkal rendelkeznek és emellett interpretációs szándékokról csak annyit tudunk, hogy művészeti funkcióra van szánva mindkettő, tehát nem áll fent az az interpretációs különbség mint Andy Warhol Brillo doboza és egy bolti Brillo mosópor között.

Tehát Danto elmélete alapján a két különálló alkotás nem két külön alkotás hanem egy alkotás két példánya, melyek nem másolatok. Ezt összevetve az absztraktban felvetettekkel, hogy kell e technikai háttérismeret a glitch art interpretációjához?, a válasz nem, hiszen ha a két alkotás egy műnek számít és a technikailag kevésbé bonyolult, hagyományosabb képalkotási technikákkal készült alkotást is „X” műként kezelhetjük akkor teljesen mindegy, hogy X1 vagy X2-ről van szó.

Gondolatkísérlet Peter Kivy elgondolása alapján:

A következő megközelítés amit alkalmazni szeretnék a megértést vizsgálja. Kell-e érteni a művészethez, a művészet megértéséhez? Az elméleti alap amire itt támaszkodni fogok, az Peter Kivy: *It's only music, so what's to understand?* című tanulmánya melyben a zenei megértést vizsgálja több példán és gondolatkísérleten keresztül. Elsőre furcsa lehet egy

olyan elméletet alkalmazni vizuális művészetekre ami zeneművészetre készült, de nincsen ezzel semmi gond, hiszen csak a megértés vizsgálatának analógiáját veszem át, és ültetem át a vizuális azon belül is a hibaista művészetekre.

Elsőnek tisztázzuk a megértést, mi az a megértés, hogyan érthetünk meg valamit.

Kivy első példája a nyelv. Hogyan értünk meg egy nyelvet? Tudjuk a szavak jelentését, tudjuk a szintaktikát a szemantikát, így meg tudjuk érteni azt, hogy azon a nyelven egy mondat vagy egy szöveg mit jelent. Szerencsére a művészeti megértés, akár zenei akár vizuális művészetről beszélünk, nem így működik.

Második példája narratívákra vonatkozik, annak az értéséről, hogy miről szól valami.

Ez az értés sem úgy működik mint a művészeti megértés, bár sok művészet rendelkezik narratívákkal de nem attól válik érthetővé vagy befogadhatóvá.

Harmadik példája a megértésre egy óraszerkezet. Érted-e, hogy hogy működik az óra kérdéshez Kivy szerint kell tudni az óra funkcióját, és annak mechanikáját és akkor értheti valaki, hogy hogy működik, de a működésének megértése nem befolyásolja a használatot.

Felhossa továbbá a zene élvezetét és annak kapcsolatát a megértéssel, valamint hozzáértéssel. Ugyanez minden további nélkül alkalmazható bármely más művészetre, tehát a vizuális művészetekre is. Nem ugyanaz élvezni valamit, megérteni valamit és érteni valamihez. Bárki élvezhet egy dolgot vagy használhat bármit anélkül, hogy értene hozzá, tudná hogyan működik. (Kivy 1991) A Kivy által használt példák alapján például nagyon egyszerű drogokat használni anélkül, hogy tudnánk, hogy azok hogyan hatnak az idegrendszerre, melyik részük és miért váltja ki azokat a hatásokat amelyeket kívált.

Kik azok akikre azt mondjuk, hogy biztosan értenek a művészethez? Azok akik írnak róla, akkor mondható e az, hogy az ért meg egy művet aki ért ahhoz hogy hogyan kell azt leírni? E szerint az elmélet szerint azok értenek meg egy alkotást akik le tudják írni és az élvezetet a megértéshez kapcsolják.

Kivy ezt az elméletet cáfolja, mert így ha valaki le tud írni egy művet abból következően érti is és abból következően élvezi is. De bármikor előfordulhat az, hogy valaki nem tud leírni egy művet, mégis élvezi. (Kivy 1991) Vegyük elő ismét X művet, jönnek C és D befogadók, ugyanazt látják, ugyanabban a környezetben. C művészettel foglalkozik, le tud írni olyanokat, hogy milyen struktúrákat lát egy képen, milyen a dolgok elrendezése,

hogyan használja a színeket, akár művészettörténetileg is el tudja helyezni. D nem foglalkozik művészettel, de ugyanazt a képet látja, és kivált belőle a kép érzelmeket, hat rá valamilyen módon.

Mindkettőjükre hatással van a kép, mindkettőjük agyában elindul általa valami, nevezhetjük élvezetnek vagy bármilyen más hatásnak. A lényeg az, hogy be tudják fogadni mind a ketten a képet.

Az is felmerült, hogy a zenét az érti aki ismeri a működését, tudja a szabályokat, ismeri a zenei nyelvtant. Ezt is át lehet írni vizualitásra, de helyzetünkben nem érdemes, sőt zenére sem igaz az avantgarde utáni műfajokban. Sohasem tudhatjuk, hogy egy műalkotás el van e rontva vagy nincs, pláne ha hibaművészetről van szó. Kimondhatunk róla olyanokat, hogy „jól néz ki”, de olyat, hogy el van rontva azt nem mondhatjuk róla biztosan. A legműveltebb kritikus sem tudná megmondani egy a koncepciózusan hibákra épülő alkotásról, hogy az el van e rontva vagy nincs. Ha nem hordozza azokat a vizuális jellemzőket mint a többi kép, akkor lehet, hogy azokra a képekre akar valamilyen módon reflektálni, ha igen akkor egy tágabb intézményi elmélet szerint ismét jogos annak művészetként való kezelése.

Kívü következő felvetése az az, hogy a nemtudás boldogság. Lehet, hogy D szemlélőnk mélyebben őszintebben tudja befogadni X képet mint C hozzáértő szemlélő, hiszen amint elkezdik nézni a képet, D naivan elkezd gondolkozni a képről, míg C már betanult prekonceptiókhoz köti melyek akár gátolhatják is a teljes befogadást.

Kívü következő cáfolata is a leírási tudáshoz kötött élvezet célozza meg. A leírás verbális mindig valamilyen nyelven történik, de minden nyelven nagyon nehéz egy olyan folyamatot elmagyarázni mint amilyen egy kép befogadása vagy egy kép elkészítése. A sétálás például egy a képalkotásnál sokkal mindennapibb folyamat, valószínűleg mindenki tudja mi az, mégsem tudná senki leírni azt, hogy pontosan mi történik sétáláskor, az hogy pontosan hogyan sétál, melyik idegek irányítanak melyik izmokat hogyan terhelődnek a csontok, hogyan fordulnak az ízületek, mi szabályozza az egyensúlyát és még sok-sok összetevő. Egy bonyolultabb útírányt, is nehezebbre esne elmondani, pedig az azért könnyedén lebontható részekre megvannak az egyezményes jelek az ezt segítő kommunikációban, el tudnánk mondani azt hogy merre, kicsodán kell menni, valamilyen

támpontot, hogy meddig. (Kivy 1991)Ugyanez egy kép leírásánál, pláne egy nonfiguratív képnél már a fizikai kinézet is nagyon nehezen átadható.

Ezek alapján is kimondható az, hogy nem kell háttértudás egy kép befogadásához, hiszen a hozzá nem értő befogadó is ugyanúgy élvezheti azt az alkotást amit a hozzáértő.

Természetesen bizonyos művek befogadásához kell némi háttértudás. A narratívával foglalkozó részben bemutatott képeslapot például biztosan nem tudtam volna értelmezni anélkül, hogy tudnám azt hogy a szórólapon egy szó van, és azt hogy az koronát jelent. Ehhez a tudáshoz is kell az az ismeret, hogy 1979ben járunk Iránban és még emellé a tudás mellé kel az, hogy tudjuk, hogy Iránban akkor forradalom volt a monarchia ellen. De ezek a tudások nem a glitch-artra vonatkoznak, azon a képen a hiba egyértelmű elemként jelenik meg, és teljesen irreleváns az értelmezés szempontjából az hogy ha tudjuk, hogy hogyan, mivel vagy milyen művészeti koncepciókkal jött létre.

Az It was just a glitch című kiállítás anyagából elemzés

Az eddigiek alapján az It was just a glitch című a glitch-artot bemutató kiállítást fogom elemezni. A kiállítás tematikája a glitch artot technikai művészetként kezeli, médiumok saját jellegzetes hibáin keresztül mutatják be a hibaművészetet. A kiállítás célja a glitch art sokféleségének bemutatása volt, így egy viszonylag reprezentatív elemzési anyag áll rendelkezésemre. A képeket vagy kép típusokat a Moradi, illetve az analóg hibák esetében a saját hibatipológiáimba fogom besorolni, továbbá gondolkísérletekként bemutatom, hogy a kontextus vagy az interpretációt segítő tudások változásával változik vagy változhat e az egyes képek vagy képcsoportok befogadása.

Matthijs Munnik -The television

Az első kép, azaz képpár amit elemezni fogok az Matthijs Munnik – The Television című sorozatából két munka. Én sajnos nem tudom nélkül a háttértudás nélkül kezelni, de ez elemzésünk szempontjából lényegtelen. A képeket ha megfigyeljük, töredezett zajos képet látunk, az alsó munkán aránylag feltűnő színeket, esztétikailag ez így az analóg glitch-



3. ábra. Matthijs Munnik - The television

artnak felel inkább meg. Most tegyük fel, hogy ezzel a képpel nem egy kortárs művészeti galériában egy kiállításon találkozunk hanem például tv nézés közben azzal szembesülünk, hogy az adás szemcsés furcsa színű és töredezett. Ebben az esetben nyilván senki sem örülne annak, hogy a nézni kívánt műsorból valami elmosódott paca lett. A kép abban az esetben ha az úgy jön egy elromlott tévéből, hogy ott a műsor és csakis az eredeti műsor a lényeg nem kerül befogadásra. Ellenben, tegyük fel, hogy a képet valaki megosztja egy közösségi oldalon, vagy valamilyen módon, már mint kép kerül elénk, függetlenül az elromlott televíziótól és a tovább nem látható adástól. Mint kép a néző elé kerülve az elromoláson felüli bosszankodáson túl már egy új értelmezési réteg is előjöhet, tehát ezek a képek mint vizuális produktum, egy valaki által képként rögzített dolog kerülnek befogadásra. Ebben az esetben már megtörténhet ugyanaz a befogadás mint ami egy kiállításon látott képpel is történik, pedig a direkt művészeti közeg által teremtett kontextus hiányzik. A hibaista képek kontextusokon kívül vagy áthelyezésénél is fontos szempont David Novitz Képi illokúciók című írása, melyben a képi cselekvéseket elemzi, a képek használatán, használhatóságán keresztül. Állítása szerint a képek használatuktól függően alkalmasak arra, hogy valamilyen komplex kommunikációs cselekvést végrehajtsunk velük. (Novitz 2003, 363 - 400. o.)

Ebben az esetben ha az elromló televízió példájától eltekintünk a képek valamilyen szintű bemutatása történik, a kiállításon a művész nevével és a mű címével együtt, egy közösségi oldalra vagy képmegosztóra minden kommentár nélkül feltöltve pedig mint egy olyan képet amiről nem lehet tudni, hogy spontán létrejött, hirtelen jelenség amit valaki megörökített esetleg egy nagyon pontos festmény. De ettől a tudástól függetlenül a bemutatásra szánt kép interpretációja megkezdődik.

Burger István – Cím nélkül

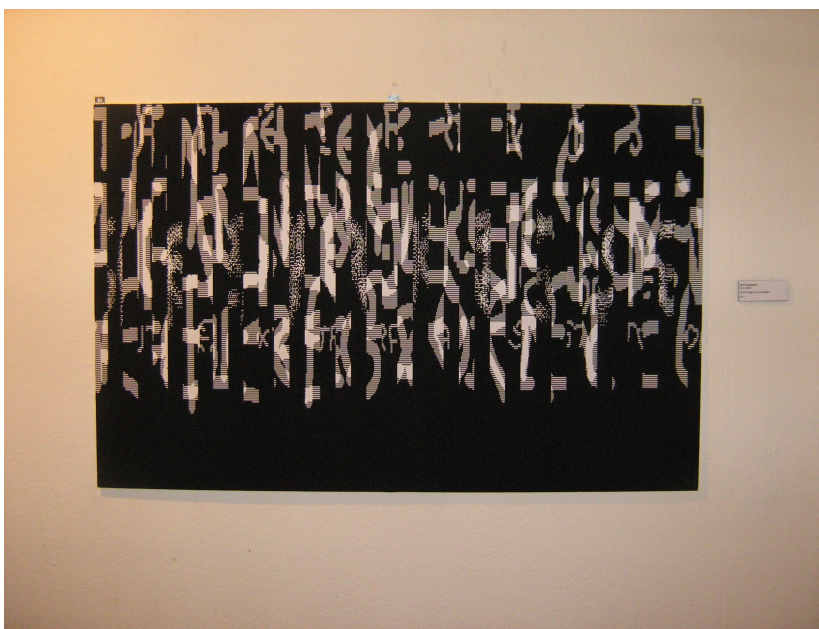
Következő képcsoport már messziről látszik, hogy analóg hibaművészet, ebben is mint az előző képen az organikus formák dominálnak például elnyújtás, elmosódás, íves vonalak. A képeken jól kivehetően emberi testrészeket is fel lehet fedezni, kezek arcok, tehát ezek a képek továbbá a figuratív glitch art kategóriába sorolhatók. Ezekhez, mivel nagyon emberközeliak könnyű valamilyen narratívát társítani. Mi történik azonban ha ezt a képsorozatot kiragadjuk kontextusából? Tegyük fel hogy valaki egy fénymásolóban találja a képet, ebben az esetben több dolog történhet, mivel valószínűleg a fénymásolóba érkező ember ismeri a fénymásoló funkcióját, így nem azonosíthatja ezeket rosszul sikerült fénymásolatokként, hiszen a fénymásoló nem azt a funkciót szolgálja, hogy testrészeket örökítsen meg. Értelmezheti ezt az eszköz deviáns használataként, valamint értelmezheti mint érdekes ötletet. Az előbbi értelmezés valószínűleg gátolja a további művészeti interpretációt, viszont az érdekes ötletként való értelmezés esetleg már beindíthatja a képről való további gondolkodást. Ugyanezeket, vagy bármelyiket a sorozatból ha behelyezzük szintén egy közösségi képmegosztórendszerbe akkor a képeket már nem úgy értelmezi a befogadó mint talált képet, hanem mint megosztottat, melyet valaki bemutatásra szánt. Ha pedig bemutatásra szánt valaki egy képet akkor azt valamilyen, lehet, hogy a bemutató előtt sem világos indokkal, indíttatással tette, tehát itt is megindul akár ugyanaz a befogadási folyamat ami akkor amikor egy kortárs művészeti kiállításon találkozunk vele.



Jeff Donaldson – Cím nélkül

A következő elemzendő kép már kivehetően digitális glitch, a figurativitásán lehet vitatkozni, elsősre biztosan a nonfiguratív glitch csoportba sorolnám, bár elképzelhető, hogy egy szövegrészlet, vagy valamiféle tipográfiai megoldás darabjait is fel lehet fedezni a képen. Ez a kép Jeff Donaldson amerikai újmédia művész munkája. Ő a munkája során sok figyelmet

fordít a technológiának, hardverről dolgozik, bonyolult kapcsolásokat és áramköröket épít annak érdekében, hogy létrehozza munkáit. De kell e nekünk ez a háttértudás ahhoz, hogy befogadjuk ezt a képet? Helyezzük ismét kontextuson kívül a képet! Mi történne ha ezt hirtelen egy számítógép képernyőjén látnánk meg? Valószínűsíthetően a defragmentált fehér vonalakból és a szakadozottságból arra következtetnénk, hogy a gépnek valami baja van és pár gombkombináció után valahogy megpróbálnánk megoldani a problémát, itt nem jelenne meg a befogadás, habár el bírom képzelni, hogy az olyan elterjedt hibáknak mint a



4. ábra. Jeff Donaldson - Cím nélkül

Kék Halál esetleg már van valamiféle művészeti feldolgozása. Ha valamilyen más helyzetben látjuk ezt, közzétéve, már elkezdődik, a befogadás, a közzétételi szándék meghatározza az interpretációt.

Kerekes „Ká” Zoltán – Párisi Udvar

Szentpéteri Szandra – Cím nélkül

A következőkben két fotót fogok elemezni, egy digitális talált és egy analóg talált képet. Az első Kerekes „Ká” Zoltán munkája, ő eredeti koncepciója szerint, nem ezt a képet, hanem ennek a hibamentes, tehát a zöld rész helyett is az eredeti témának kellett volna megjelennie, memóriahiba következtében ez azonban így sikerült, a hiba által akár emelve a kép értékén(pl.: az eredeti biztos nem került volna kiállításra ezen a kiállításon). De kell e nekünk az a tudás, hogy itt az egyenes hibavonalak a lila kis foltok miatt valószínűleg memóriakártya hibás, véletlenül készült képről van szó? Első gondolat kíséret helyett rögtön itt a fotós reakciója, aki kiemelt helyen kezelte ezt a képet a hibája miatt. De azért tegyük fel hogy nem ő találja meg ezt a képet, ha valaki fotóz egyet egy fényképezőgéppel és visszanézi, egy ennyire feltűnően elváltozott képet, biztosan megjegyyez, elkezd agyalni azon, hogy vajon mi történhetett, technikai hiba vagy valami furcsa jelenés? Ha az érdeklődés már ilyen módon létrejön azzal elkezd a képről gondolkodni, és a kép, mint önmagában kép interpretációja is megtörténik közben.



5. ábra. Ká Zoltán - Párisi udvar



6. ábra. Szentpéteri Szandra - Cím nélkül

A másik kép melyet itt elemezni szeretnék, az Szentpéteri Szandra polaroid képe, itt a hibák az analóg kategóriába sorolhatók, a fotó tárgya számomra nem felismerhető, hajlékony, organikus formák és nem természetes színek jellemzik. A képen nem egyértelmű annak hibássága, tehát azt sem tudhatjuk meg mi lett volna a fotón, ha nem romlott polaroidra fotózzák, így mivel nem tudjuk, hogy ez mi akart lenni ezért csak annyit fogunk megtudni, hogy mi látható a képen, a készítés módja pedig irreleváns lesz a befogadás szempontjából.

Következtetések:

Dolgozatom felvetését igazoltnak tekintem, hiszen a felhasznált szakirodalmak feldolgozása és azok a glitch-artara vonatkoztatva igazolták, hogy a glitch-art interpretációjához elég annak a képként kezelése, nem szükséges hozzá technikai hozzáértés, nem kell ismerni a hordozómédiumot. Mint művészeti produktum a technológia ismerete nem tesz hozzá ahhoz a befogadási mechanizmushoz amely a nézőben egy hibaista képet nézve játszódik le. Itt természetesen nem szeretném a glitch-arttal foglalkozó új-média kísérletek jelentőségét csökkenteni, de a közönség felé egyszerűbb, és érdekesebb is a hibaizmust technológiai determináció nélkül közvetíteni.

Irodalomjegyzék:

Novitz, Daniel (2003) A Képek és kommunikatív használatuk – Képi illokúciós aktusok : Horányi, Ö. (szerk.) A sokarcú kép: válogatott tanulmányok a képek logikájáról. Második, módosított kiadás. Budapest: Typotex

Danto, Arthur (1983) „Works of Art and Mere Real Things” (The Transfiguration of the Commonplace) Harvard University Press

Kivy, Peter (1991) „It’s Only Music: So What’s to Understand?” (Music Alone, Chapter 6, 93-123.) Cornell University Press

Danto, Arthur (2001) Art and meaning (The Madonna of the future: essays in a pluralistic art world)University of California Press

Carroll, Noel (1990) „The Nature of Horror” (The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart, Chapter 1, 12-58.) Routledge

Shannon, E. Claude- Weaver, Warren (1986) „A kommunikáció matematikai elmélete” Országos Műszaki Információs Központ és Könyvtár. Budapest

Tribe, Mark - Jana, Reena – Grosenick, Uta (2001) Újmédia-művészet, Taschen

Moradi, Iman (2004) Glitch Aesthetics, The University of Huddelfield Design and Technology

Wikipedia Glitch szócikk: <http://en.wikipedia.org/wiki/Glitch> (2011. 10. 28.)