

A Glitch Artról

A képről való gondolkodásunk a digitális kor beköszöntével nagymértékben átalakult, s a nagy tömegek digitális eszközökhöz való könnyű hozzáférhetőségének köszönhetően ma már posztdigitális (CASCONE 2003) korról beszélhetünk, mely a művészetek átalakulását is magával hozta. Az 1994-es évtől terjedt el az újmédia-művészet fogalma, melyet „a feljövő technikákat alkalmaz[ó], és ezen eszközök kulturális, politikai és esztétikai lehetőségeivel foglalkoz[ó]” (TRIBE–REENA 2007; 6) művészeti projektekre alkalmaztak. Az újmédia-művészet, digitális művészet, számítógépes művészet vagy multimédia-művészet különböző irányai között nehéz lenne egzakt határvonalat húzni, sőt inkább az átjárhatóság jellemző rájuk. Tanulmányomban egy fiatal újmédia-művészeti irányzat, a Glitch Art, vagyis a digitális hibaművészet átfogó bemutatására törekszem.

Érdeemes a fotóművészet felől megközelíteni a témát, hisz ez az első képalkotásmód, melyben az ember nem vesz részt: „Először történik, hogy semmi sem iktatódik be az ábrázolás tárgya és az ábrázolás közé. Először történik, hogy a külső világ képe az ember teremtő beavatkozása nélkül, szigorú determinizmus jegyében, automatikusan formálódik meg. A fényképező személyisége csak a jelenség kiválasztásában, elrendezésében és gondozásában kap szerepet, és ha a keze nyoma bizonyos mértékben ott is van az elkészült képen, szerepe egészen más természetű, mint a festő munkájában. Valamennyi művészet az ember jelenlétére van alapozva, egyedül a fényképészetből hiányzik az ember” (BAZIN 1977). Még ha André Bazin ezen kijelentése radikálisnak és túlzónak is tűnik, mégis fontos tényre hívja fel a figyelmet: a fotó az, ami megnyitotta az utat a technikai képalkotás felé. Ahogy Perenyei Monika egy a kortárs képi gondolkodásról írott tanulmányában megjegyzi: „a fotográfia speciálisan művészeti médiumként a kép, a képalkotás (pictorial) tradicionális kérdéseinek

gazdagon rétegzett felülete lehet” (PERENYEI 2013; 9). Amíg az analóg fényképezés még kémiai módon hozta létre a képet, addig a digitális fényképezőgépek korában ez már teljes mértékben elektronikai műveletté vált. Izgalmas megfigyelni, hogyan szorította ki a digitális fotózás – a társadalom átalakulásának megfelelően – az analóg fényképezést. Ahogy Szilágyi Sándor fogalmaz: „A képi kultúra digitálissá válásában a döntő lépés nem a készítői, hanem a befogadói (és terjesztői) oldal átalakulása volt: a személyi számítógépek tömeges elterjedése, mely az internet révén – egyebek mellett – a képekhez való hozzáférést és a képek cseréjét is demokratizálta, bárki számára elérhetővé tette” (SZILÁGYI 2014; 266). A fényképezés demokratizálása mellett legnagyobb előnye a gyorsabb elkészítés és terjeszthetőség, ami miatt a sajtófotó tért át elsőként a digitális módszerekre. Ma analóg géppel fényképezni már körülményes, időigényes, hisz „a képfeldolgozásban az első lépés úgyis az, hogy a képet digitalizálják” (SZILÁGYI 2014; 265). Az analóg fényképezés manapság inkább csak a kísérletező kedvű művészeket érdekli (itt kiemelném például az A. Fehér Vera nevéhez kötődő hibaista csoportot, mely kortárs fotóművészeti stílusirányzatot teremtett Magyarországon). W. J. T. Mitchell a *The Reconfigured eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era* – Szilágyi alkalmi fordításában *Az újrahangolt szem* – című, 1992-ben megjelent könyvében elsőként különválasztja az analóg és a digitális fotográfia elméletét, és rámutat arra, „hogy a számítógéppel létrehozott állókép nem egyszerűen a hagyományos fotográfia digitális változata, hanem egy merőben új médium” (SZILÁGYI 2014; 269). A digitális képalkotás egyik legfontosabb hozománya, hogy „a képszerkesztő programok révén mindenki alapélménye lett, hogy az optikai úton rögzített kép nem valami megmásíthatatlan, adott dolog, hanem tetszés szerint átalakítható, manipulálható” (SZILÁGYI 2014; 267). A digitális fotózás kezdetétől tehát – mikortól a kép nem kémiai reakció útján képződik le, hanem ugyanakkora méretű pixelek sorából épül fel – már poszt-fotografikus korról beszélhetünk.

Megfigyelhetjük, hogy a kortárs fotóművészet is sokkal nyitottabban kezeli a határokat, hogy mit tekint *fotografikus képnek*: a found object jellegű talált képek, kivágások, különböző képmanipulációk stb. egyre elterjedtebb trendeknek számítanak, melyek megkérdőjelezik vagy éppen kitérítik a fényképész mint alkotó szerepkörét. Perenyei pedig *A kép a fotográfia örvényében* című tanulmányában a fotográfia által felvetett legjellemzőbb művészettörténeti diskurzusok, mint a referencialitás, az autenticitás, valamint a képi zsánerek és esztétikai alakzatok áthagyományozása mel-

lett már a mediális reflexiót is felsorolja mint „az alkotás folyamatában keletkező, az alkotói processzust mintegy rögzítő és bevégző műtárgynak a médiumát is elemző, annak sajátosságaira rámutató, a nézőben is a médiumtudatos felismeréseket serkentő kivitelezésé[t]” (PERENYEI 2013; 9).

A Glitch Art egy meglehetősen fiatal művészeti irányzat, mely elválaszthatatlan a digitális tértől. Sajátsága, hogy digitális hibákat emel esztétikai szintre. A 90-es évek elején, az internet széles körű elterjedésének köszönhető mozgalomként indult, és ma már – kissé átalakulva – egyre inkább beépülni látszik mindennapjainkba. A Glitch egy olyan irányzat, melynek legfőbb jellemzője, hogy dekonstruktív audio- és vizuális technikákat alkalmaz művészi célokra. Intermediális jellege már abból is következik, hogy audiovizuális rögzítő- vagy közvetítőeszközök segítségével hozható létre, így egyidejűleg létezik a zenében és a vizuális vagy audiovizuális térben is, melyekben ugyanabból az elvből kiindulva, de máshogyan valósul meg. A zeneművészet területén is voltak olyan kísérletezések, melyek intermediális jellegűek: Kim Cascone példájával élve: „Amikor az Oval néven ismert német hang-experimentorok a korai 90-es években úgy kezdtek zenét készíteni, hogy apró képeket festettek a kompakt lemezek alsó oldalára, megugrasztva ezzel a lejátszót, munkájukban a »hiba« olyan aspektusát alkalmazták, ami egy, a CD felülete alatt rejlő szubtextuális réteget tárt fel” (CASCONE 2003).

A zenei glitch esetében a korai elektronikus kísérletek, valamint a futurizmus technika felé fordulása tekinthető előzménynek. Cascone John Cage zeneművészetét említi még. Ezek az elsők között emelték hangsúlyos helyzetbe a mellékzörejeket. Ahogy Cascone fogalmaz: „Ahhoz, hogy felmérjük, miképpen indult a jelenkori poszt-digitális mozgalom, figyelembe kell vegyünk az olyan elképzeléseket, mint »törmelék«, »melléktermék« és »háttér« (vagy »horizont«). [...] A »háttér« egyszerű kompozíciója azt az adatot hordozza magában, amit kiszűrünk annak érdekében, hogy a környező külvilágra fókuszálhassunk. Ha figyelmünket felé irányítjuk, a saját perceptuális »vakfoltunkban« rejtett adatok felfedezésre váró világokat tartalmaznak. Jelenkorunk digitális technológiája lehetővé teszi a művészeknek, hogy a tartalom új territóriumait fedezzék fel, befogva és feltérképezve a szoftverek »normál« funkciói és felhasználási módjai mögött rejlő területet” (CASCONE 2003). Ugyanezen analógia alapján létrejött befogadói váltás figyelhető meg a különböző képzajok esztetizálásánál is. A korai vizuális információt közvetítő apparátusok képzajait az emberi szem például igyekezett figyelmen kívül hagyni, és automatikusan rekonstruálni próbálta a vizuális információt. A Glitch Art esetében azon-

ban ezek a hibák adnak többletjelentést a képi információhoz. Ahhoz, hogy a hibákat felüdülésként, váltásként élhesse meg a néző, természetesen szükség volt arra, hogy a digitális technika olyan magas szintre jusson, mint például a 3D-s számítógépes grafika, melyekkel a művészek tökéletes hiperrealizmusra törekkenek. Ahogy már dolgozatom elején említettem, a Glitch a posztdigitális kor szüleménye.

Míg a zenébe sokkal gyorsabban és könnyebben integrálódott, képzőművészetben a 2000-es évek eleje óta alakult ki egy olyan szélesebb réteg, aki magát Glitch művésznek nevezi. Egyre fokozódó népszerűségét valószínűleg annak köszönheti, hogy képes a fejlődésre, az átalakulásra. A zenében sokkal korábban szükség volt a digitális hibák által keletkezett hangok elviselhetetlen jellegének csiszolására, hallgathatóvá, kellemesebbé tételére. A vizuális hibák látványisága viszont sokáig nyers maradt. A 90-es évek végén és az ezredfordulón tehát még megelégedtek a dekonstruktív jellegével, és ellenművészetként funkcionált, azonban az utóbbi évtizedben fokozatosan felülemelkedik ezen antiesztetizálási szándékán, és meghaladja azt. Ma leginkább a dizájnban és videoklipekben figyelhetünk fel rá, ahol kiegészítő építőelemként jelentkezik. A populáris kultúrába épült be tehát, de mivel nem akadémikus jellegű, presztízst is nehezebben vív ki magának, így csak jóval később szenteltek kiállítást a digitális hibáknak: Magyarországon az első glitch kiállítás 2011-ben volt Budapesten, *It was just a glitch – hibaművészeti kiállítás* címmel.

A Glitch Art elsődleges közege valójában az internet: „Az elektronikus zene létrehozásának és előadásának elsődleges eszközei a számítógépek lettek, miközben az internet egy logikailag új disztribúciós közeggé vált. A történelem során először fordult elő, hogy a kreatív eredmény kibogozhatatlanul összekapcsolódott terjesztésének eszközeivel. [...] A művészek az internetes körforgásban egy kulturális visszacsatolást teljesítenek be: eszközöket és információkat töltenek le, ezeken az információkon alapuló elképzeléseket valósítanak meg, a megfelelő eszközökkel készült, ezekre reflektáló munkákat készítenek, majd az eredmény publikálásra kerül egy World Wide Web oldalon, miáltal a többi művész is felfedezheti a munkában rejlő elképzeléseket” (CASCONE 2003). A művészek művészneveket használva az internetre töltik fel alkotásaikat. Az utóbbi években azonban az tapasztalható, hogy beszüremlik a magaskultúrába is, egyre több digitális művész és dizájnner kezd el kísérletezni hibákkal, egyre több hibaművészeti kiállítás, konferencia születik. Izgalmas tendencia például a kortárs festészetben, hogy a digitális hibákra emlékeztető effekteket próbálnak elérni hagyományos festészeti módszerekkel.

„A hiba-művész feltételez egy fotóshoz hasonló szerepet, hiszen ő is felfedezi a környezetet, érdekes események bekövetkezésére vár és megörökíti a pillanatot, mielőtt az eltűnne” – már ez az *It was just a glitch* budapesti kiállítás bevezető szövegéből vett részlet is azt hangsúlyozza, hogy a fotó megkerülhetetlen a digitális hibaművészet szempontjából. A fotó olyan művészeti ág ugyanis, melyben a téma fontosabb, mint maga az alkotó, hisz ahogy Sontag írja a fotóról: „A fényképezésben mindenén átüt a téma; egy nagy életmű különböző szakaszai között áthidalhatatlan szakadékokat hoznak létre a különböző témák, s megkérdőjelezik a szerzői kézjegy létjogosultságát” (SONTAG 1999; 171). A Glitch Art esetében az alkotó pusztán előidézi a hibákat, a végeredményre azonban minimális befolyása lehet csupán. A véletlenszerűség és kiszámíthatatlanság alapelve a hibáknak, így valóban kérdéses, hogy a hibaművész művész-e egyáltalán. Ezen kérdést a found object művészei is feszegették már a művészet alakulása során.

A Glitch Art más szalon is kötődik a fotográfiához, hiszen nem képalkotási módszer, hanem mindig egy már meglévő képet, digitális adatot, vagy képfelvevő készülék meghibásodását használja fel. Legtöbbször digitális fénykép, de videó is lehet az alap. Peternák Miklós két főbb és egy átmeneti szakaszt különböztet meg az emberiség képalkotásában. Az első a kézzel vagy valamely közvetlen érintkezéssel alapuló eszközzel készített képek korszaka, melyet a fény által közvetített vagy optikai időszaknak nevez. Ide tartozik a fotográfia, majd a film, a televízió, a holográfia és a videó. Az ezt követő, minőségileg új szakaszt a computer- vagy kezelhető kép korszakának nevezi. Ezen korszakok nem zárják ki egymást, hanem egy időben léteznek (PETERNÁK 1993; 73). A computerkép az első képfajta, mely teljes mértékben leírható. A Glitch Artban a médiumok közötti átjárhatóság annak köszönhető, hogy a zene, a fénykép vagy a videó digitális adatként kezelhetővé, átalakíthatóvá válik. A Glitch Artban az egyik legalapvetőbb hiba előidézési technika az, hogy a képi adatot szöveges formátumban, vagy épp hangfájlként nyitjuk meg. Ezen eljárásokkal különböző sérüléseket okozunk rajta, melyek az információt újra képpé formálva láthatóvá válnak.

Fontos észrevennünk azt is, hogy az internet, a videokészülékek és a fényképezőgép mind a digitális jelfeldolgozás vagy -továbbítás, valamint a tömegkommunikáció eszközei is egyben. A hibák által a kép referencialitása sérül, így magát a médiumot leplezik le, rámutatnak a mesterséges gépiség jelenlétére, vagyis növelik az eszköztudatosságot a médiafogyasztás során.

Irodalom

- BAZIN, André (1977): *A fénykép ontológiája*. <http://www.intermedia.c3.hu/muszovgy1/bazin.htm> (2015.12.13.)
- CASCONE, Kim (2003): A hiba esztétikája: „poszt-digitális” tendenciák a kortárs komputerzenében. http://balkon.art/1998-2007/balkon03_12/12cascone.html (2016.12.12.) = *Balkon*, 12.
- PERENYEI Monika (2013): A kép a fotográfia örvényében = BAKI Péter (szerk.): *Magyar fotóművészet az új évezredben*. Magyar Nemzeti Galéria, Budapest
- PETERNÁK Miklós (1993): *Új képfajtákról*. Balassi Kiadó, Budapest
- SONTAG, Susan (1999): *A fényképezésről*. Európa Könyvkiadó, Budapest
- SZILÁGYI Sándor (2014): *A fotográfia (?) elméletei. Klasszikus és újabb megközelítések*. Vince Kiadó, Budapest
- TRIBE, Mark–REENA, Jana (2007): *Újmédia-művészet*. TASCHEN–Vince Kiadó, Köln–Budapest