

Glitch art

– sztuka resztek, zakłóceń i widm

Andrzej Marzec

Dotychczas uznawane za niepożądane, najczęściej problematyczne błędy, zakłócenia i usterki, jednym słowem defekty w ostatnim czasie stały się nieodłącznymi, upragnionymi, wręcz faworyzowanymi elementami pejzażu estetyki postcyfrowej. *Glitch art* zamiast rozpaczać nad pojawieniem się niedoskonałości w przestrzeni muzyki oraz kultury wizualnej, uczynił ją aktem założycielskim współczesnej sztuki, która porzuciła marzenia o perfekcji. Dlatego też nie da się już jej pomyśleć jako czystej, pozbawionej skaz i zabrudzeń. Chciałbym zastanowić się nad tym, dlaczego właśnie zakłócenia i mankamenty zajmują centralne miejsce w świecie najnowszej sztuki, oraz zadać pytanie o ich rolę w kształtowaniu obrazu współczesnej rzeczywistości. Dlaczego odeszliśmy od pragnienia nieskazitelności i przestaliśmy interesować się tym, co bezbłędne? Odpowiedzi na te pytania spróbuję odnaleźć w późnej filozofii Jacques'a Derridy, badaniach w ramach *glitch studies* (Rosa Menkman, Michael Betancourt) oraz pracach dwóch współczesnych artystów wizualnych: Andy'ego Denzlera i Davida Szaudera.

Pułapka przezroczystości

Społeczeństwo informacyjne wciąż jeszcze próbuje zrealizować niemożliwy do osiągnięcia ideał czystej komunikacji. Marzy o telepatii, czyli percepcji (πάθεια) dokonywanej na odległość (τήλε), która nie byłaby jednak zapośredniczona przez żaden ze zmysłów. Doskonalenie przekazywania informacji zakładało przede wszystkim stopniową demate-

realizację danych, a przez to również pozbycie się wszelkich szumów oraz zakłóceń. Natomiast każde nowe, lepsze i bardziej skuteczne medium miało za zadanie stać się niewidoczne, czyli być transparentne wobec transmitowanej wiadomości. Jednak zniknięcie materialnego nośnika i jego całkowite ukrycie się za informacją okazało się niemożliwe, stało się pułapką przezroczystości, w którą wpadło nowoczesne myślenie o przekazywaniu danych. Zgodnie z zasadami ekonomii pocztowej opisanej przez Derridę czysta komunikacja po prostu nie istnieje. Według francuskiego filozofa wysłana przez nas wiadomość zazwyczaj nie dociera w niezmiennym stanie do miejsca swojego przeznaczenia, lecz już zawsze jest w jakiś sposób zaburzona, zanieczyszczona i zmodyfikowana¹.

Glitchem nazywamy właśnie wspomniane zakłócenie, czy też przerwę w oczekiwanej, konwencjonalnej transmisji informacji, prowadzącą do powstania awarii lub błędu². Możemy wobec tego zaryzykować stwierdzenie, że cały projekt Derridiańskiej dekonstrukcji polegał na poszukiwaniu podobnej wyrwy w dziedzinie filozoficznego sensu, czy też szczeliny w tradycyjnych systemach myślowych, która doprowadzała do ich skutecznego rozchwiania oraz ujawnienia tego, co inne, niespójne, a przez to niepoddające się hegemonii całości. W tym kontekście *glitch art* okazuje się czymś więcej niż tylko estetyczną modą, staje się kontynuacją przedsięwzięcia Derridy w przestrzeni współczesnych sztuk wizualnych, działaniem dekonstrukcyjnym *par excellence*. Działania artystyczne eksploatujące estetykę usterki i błędu mogą funkcjonować jako pełnoprawne narzędzia, służące do krytycznej analizy współczesnej rzeczywistości oraz systemu jej reprezentacji³.

Anachroniczne medium

Glitch art dzięki celowemu eksponowaniu i dowartościowaniu usterek, które do tej pory traktowane były jako wstydlive, podrzędne elementy

artystycznego świata lub też stanowiły jedynie pozbawione znaczenia tło, wskazuje na to, że nie istnieje czysta, niczym niezapośredniczona komunikacja. Najbardziej pierwotnym zakłóceniem, zawartym już w samej wiadomości, jest entropia, polegająca na stopniowym rozkładzie i degradacji materialnego fundamentu informacji, czyli samego nośnika⁴. Sztuka wysuwająca na pierwszy plan defekt nie chce w żadnym wypadku ukrywać medium, jakim się posługuje, lecz raczej będzie konsekwentnie dążyć do jego ujawnienia i podkreślenia roli w procesie twórczym. *Glitch art* jest przede wszystkim zjawiskiem heterogenicznym, dlatego walczy również z czystością gatunku, mieszając ze sobą porządki: analogowe/cyfrowe, realne/wirtualne oraz przestarzałe/aktualne⁵.

Ciekawym przykładem mieszania ze sobą przynajmniej dwóch mediów są prace szwajcarskiego artysty Andy'ego Denzlera, który łączy technikę malarską i rzeźbiarską z estetyką kaset wideo (VHS). Jego obrazy, w przeważającej mierze portrety, sprawiają wrażenie, jakby były rozmażane, rozsunięte, przez co zdecydowanie trudno rozpoznać twarz czy też tożsamość przedstawianej osoby. Denzler, posługując się techniką malarską, wprowadza jednocześnie efekt przewijania na podglądzie (*fast-forward*) typowy dla zupełnie innego medium – kasety wideo, który był nieznanym przed wynalezieniem magnetowidu, a współcześnie jest już prawie niespotykany. Zakłócenie bierze się stąd, że artysta celowo zapośrednicza wytworzony przez siebie obraz, świadomie korzystając z przestarzałego, nieaktualnego sposobu prezentacji.

Wywołane za pomocą usterki krótkie spięcie nie jest jednak spowodowane wyłącznie pomieszaniem dwóch różnych systemów reprezentacji (malarstwo/wideo), lecz również połączeniem dwóch różnych porządków czasowych, które współistnieją ze sobą w jednym obrazie. Denzler, rozmażając i przesuując malowane przez siebie portrety, wprowadza element nostalgii oraz wzmacnia doświadczenie nieuchronnego przemijania. Jednak nie odnosi swych widzów do konkretnej przeszłości, do której mogliby tęsknić lub chcieć powrócić. Artysta raczej dotyka samej tkanki teraźniejszości, uszkadza ją, rozwarstwa i rozszczepia – od tej pory nie będziemy mogli już wrócić do homogenicznej postaci „teraz”.

¹ Zob. J. Derrida, *Le facteur de la vérité*, [w:] idem, *The Post Card: From Socrates to Freud and Beyond*, przekł. A. Bass, Chicago 1987, s. 411–496. Derrida posługuje się trzema pojęciami: *destinerrance*, *adestination* oraz *clandestination*, wszystkie mają podobny zakres znaczeniowy i podają w wątpliwość możliwość dotarcia do celu w jakimkolwiek systemie pocztowym.

² Por. R. Menkman, *Network Notebooks 4: The Glitch Moment(um)*, Amsterdam 2011, s. 9.

³ Zob. M. Betancourt, *Glitch art in theory and practice*, New York 2017, s. 104.

⁴ Zob. R. Menkman, *Network Notebooks 4...*, s. 13.

⁵ Zob. *ibidem*, s. 11.

Taki właśnie rodzaj zakłócenia Derrida nazywa w *Widmach Marksa* anachronicznością, wskazując jednocześnie na słabość konstrukcji terażniejszości, w której najczęściej obserwujemy proces nakładania się na siebie różnych wspomnień, wydarzeń z przeszłości, a nawet współistniejących ze sobą czasów⁶. Podobnie jak malowane przez Denzlera portrety osób, tak również sam czas wychodzi z nadanej mu przez nas formy (*out of joint*). Nie jesteśmy już dłużej w stanie postrzegać „teraz” w perspektywie tradycyjnej metafizyki, jako solidną, niewzruszalną, pewną postać obecności, na jakiej moglibyśmy oprzeć nie tylko nasze działania, lecz również swoje własne istnienie. Obraz terażniejszości oraz współczesności, jaki proponuje nam *glitch art*, to anachroniczna przestrzeń, której stabilność jest nieustannie podmywana przez interwencje przeszłości (wspomnienia) i przyszłości (plany, projekty). Szwajcarski artysta, wykorzystując estetykę wideo w swoich projektach malarskich i rzeźbiarskich, zmusza nas do tego, aby spojrzeć na rzeczywistość poprzez anachroniczne okulary i dzięki temu zauważyć wielość współistniejących ze sobą czasów, które do tej pory znikają przyćmione postulowaną homogeniczną terażniejszością.

Denzler swoimi pracami wskazuje na to, że czyta, bezpośrednia i pozbawiona zakłóceń transmisja danych po prostu nie istnieje. Jednak świadome eksponowanie przestarzałego medium może mieć jeszcze jeden cel, czyli skupienie się na materialnym składniku samej widzialności. Gdy spoglądamy na zglitchowane portrety, ich dziwne, rozmazane reprezentacje przeszkadzają nam raczej w dokładnym rozpoznaniu przedstawianych nam osób, z trudem jesteśmy w stanie dostrzec, kto właściwie kryje się za wizualnymi nieprawidłowościami. Dlatego można zaryzykować stwierdzenie, że obrazy Denzlera przedstawiają raczej sam defekt i usterkę, które stają się autonomicznym i wiodącym tematem jego prac.

Jeśli jednak pozwolimy sobie na dłuższą obserwację i zdecydujemy się porzucić paradygmat czystej, wyraźnej widzialności, czyli przestaniemy sięgać wzrokiem w dal, poza przeszkadzające nam zakłócenia, wówczas okaże się, że nagle możemy dostrzec to, co do tej pory staraliśmy się po prostu ignorować. Przyzwyczajeni do bezpośredniej, niczym niezakłóconej czytelności obrazów, rezerwuaru dostępnych i niematerialnych sensów, nie

zwracamy zazwyczaj uwagi na wymykającą się takiemu opisowi, skrywającą się pod koncepcjami, zazwyczaj służebną wobec idei materialność. Gdy już porzucimy nasze zawsze nienasycone pragnienie konsumowania przedstawień i spojrzymy prosto w zakłócenia czy też smugi Denzlera, czyli w miejsce, gdzie z pozoru nie widać nic, okaże się, że jest tam jednak wiele do zobaczenia⁷. Najbliżej nas, właściwie tuż przed naszymi oczami znajdują się grube warstwy nagromadzonej farby, których artysta potrzebował do wytworzenia efektu rozmazania. Gdy zwrócimy uwagę na wychodzącą w naszą stronę i niezależniącą się od obrazu materię, nie jesteśmy już w stanie odwrócić od niej wzroku i o niej zapomnieć. *Glitch art* stara się w ten sposób nie tylko wyeksponować wykorzystywane przez siebie medium, ale również wydobyć i podkreślić rolę zazwyczaj pomijanej, a tym razem znaczącej materialności.

Jak żyć w pokawałkowanej rzeczywistości?

Ponowoczesny postulat płynnej rzeczywistości, opisywany wielokrotnie przez Zygmunta Baumana, zostaje powoli wyparty przez coraz częstsze codzienne doświadczenie zerwania i nieciągłości, z których istnienia pragnie zdać sprawę artystyczny świat pikseli oraz sampli⁸. David Szauder, artysta wizualny węgierskiego pochodzenia, na co dzień pracujący w Berlinie, stara się przedstawić właśnie ten sfragmentaryzowany, lecz jakże współczesny sposób istnienia w świecie. W swoich artystycznych interwencjach najbardziej interesuje się funkcjonowaniem ludzkiej pamięci, a raczej tymi momentami, które wskazują na jej wadliwe, niewłaściwe, niepoprawne działanie. Jak sam twierdzi: „Nasz umysł przechowuje obrazy po to, aby móc do nich później wrócić, podobnie jak dzieje się to z plikami na twardej dysku. Jednak w chwili, gdy chcemy odzyskać nasze wspomnienia, może okazać się, że są one w pewien sposób uszkodzone”⁹.

Szauder wątpi w niezawodne działanie ludzkiej pamięci, jednak jego źródłem inspiracji nie jest wcale psychologia, czy też psychoanaliza, tylko raczej doświadczenie nie-ludzkiego, cyfrowego magazynowania danych w społeczeństwie informacyjnym. Do tej pory mogliśmy uważać, że format

⁷ Zob. G. Didi-Huberman, *Obrazy mimo wszystko*, przekł. M. Kubiak Ho-Chi, Warszawa 2012, s. 52.

⁸ Zob. M. Betancourt, *Glitch art in theory and practice...*, s. 7.

⁹ Por. <http://www.davidszauder.de/gallery> (19.06.2017).

⁶ Zob. J. Derrida, *Widma Marksa*, przekł. T. Załuski, Warszawa 2016, s. 52.

cyfrowy ma szansę uczynić nieśmiertelnymi nasze wspomnienia, zdjęcia, filmy oraz nagrania i dzięki niemu już zawsze będziemy mogli powrócić do dowolnego momentu naszej przeszłości. Jednak okazało się, że również ten sposób przechowywania zawsze materialnych danych ma swoje mankamenty i nie jest w stanie sprzeciwić się entropii, lecz jedynie na chwilę odracza jej nieuniknione działanie. Węgierski artysta, przypatrując się zawodnemu działaniu zarówno pamięci ludzkiej, jak i cyfrowej, zauważa: „gdy spoglądamy na obraz, jesteśmy w stanie zapamiętać jego szczegóły, jednak tylko przez krótki czas. W dłuższej perspektywie okazuje się, że powoli zaczynamy zapominać trzymane w naszej pamięci fragmenty, a puste miejsca po nich wypełniamy elementami przez nas wymyślonymi”¹⁰.

Zgodnie z głównym założeniem *glitch artu* każdy defekt i porażka są nie tylko powodem do radości, lecz jednocześnie stanowią sam akt twórczy. Gdyby nasza pamięć funkcjonowała bez zarzutów i była doskonała, moglibyśmy mówić jedynie o jej odtworczym działaniu. Tymczasem niedoskonałość procesu archiwizacji, nieustanne luki w naszych wspomnieniach zmuszają nas do niezwykle produktywnej aktywności. Szauder w swoim cyklu *Failed Memory* stara się oswoić zakłócenie, które do tej pory było traktowane na równi z sytuacją wyjątkową i uważane za zagrożenie dla ustalonego porządku. Chce wpisać zaburzenie i nieprawidłowość w naszą codzienność, pragnie uczynić z defektu konstytutywną cechę rzeczywistości tak ludzkiej, jak mechanicznej. W swoich pracach najczęściej posługuje się techniką kolażu, najpierw wybiera stare, zapomniane fotografie sprzed lat (zazwyczaj czarno-białe lub w kolorze sepii), najczęściej portrety, które następnie poddaje pikselizacji. Zwłaszcza głowy przedstawianych na zdjęciach osób ulegają deformacji i rozpadają się na miliony kawałków, dryfując chaotycznie w każdą stronę.

Wykorzystywane przez Szaudera zdjęcia powstały w czasach fotografii analogowej, natomiast jego artystyczna interwencja polega na wkroczeniu w tę stabilną analogową przestrzeń z cyfrową pikselizacją, zmąceniu jej spokoju nieciągłością i fragmentaryzacją. Anachroniczność jego prac polega na zmieszaniu i jednoczesnym współwystępowaniu tych dwóch zazwyczaj przeciwstawianych sobie formatów. Jednak w przypadku *Failed Memory* antagonizm pomiędzy porządkiem cyfrowym

i analogowym jest pozorny. Doświadczenie erozji w sprawiedliwy i jednakowy sposób trapi, by nie powiedzieć trawi, obydwie zaprezentowane rzeczywistości. Oczywiście pikselizacja oferuje nam zdecydowanie bardziej spektakularną wizję rozpadu na piksele, lecz rzeczywistość analogowa wydaje się tylko pozornie odporna na rozkład. Przecież brak kolorów na fotografiach, przetarcia oraz rysy są jego najlepszymi objawami, jednak przyzwyczailiśmy się już do tego, że stare zdjęcia po prostu noszą ślady niszczącej działalności czasu.

Jeżeli cyfrowość utożsamimy z rzeczywistością komputerów, maszyn i robotów, czyli światem nie-ludzkim, natomiast format analogowy powiążemy tradycyjnie ze światem ludzkim i humanistyczną ciągłością, wówczas prace Szaudera ukażą nam jeszcze więcej. Kultura analogu upatrywała swoją wieczność i nieśmiertelność w nadchodzącej po niej niejako z przyszłości digitalizacji. Jednak autor *Failed Memory* kładzie kres nadziei na cyfrowe zbawienie skazanej na przemijanie informacji, gdyż wyraźnie daje do zrozumienia, że rozwarstwienie, rozpad, przesunięcie przychodzą do nas właśnie z rozpikselowanej przyszłości. Co prawda nie ma przed nią ucieczki, jednak być może nie niesie ona wcale katastrofy, czy też unicestwienia, lecz wręcz przeciwnie – nieznanym do tej pory modelem funkcjonowania, który nie stara się tworzyć utopijnych, idealnych przestrzeni, ale akceptuje niedoskonałość.

Zakłócenie, zmieszanie i przemieszczenie nie tylko pojawiają się u Szaudera na poziomie formalnym, ale okazują się również nieodłączną cechą świata przedstawionego. Prezentowane przez niego postaci tworzą przedziwną jedność z otaczającym je tłem albo jeśli jest ich więcej, wymieniają się między sobą pikselami, dzięki czemu każda twarz składa się z fragmentów i pozostałości innych. Zaskakująca niezwykle efektem estetycznym, dość egalitarna wymiana danych w zakresie ludzkich obliczy przypomina do złudzenia model komunikacji (P2P – *peer-to-peer*) w sieciach komputerowych. Polega na równorzędnej dystrybucji informacji, gdzie każdy przyjmujący pakiet danych może je również wysłać innym użytkownikom.

Warstwa wizualna w twórczości Szaudera to jednak nie wszystko, artysta do każdej z prac zazwyczaj dołącza krótki opis, w którym próbuje żartobliwie wyjaśnić, co dokładnie dzieje się z portretowaną osobą i jakiej dezintegracji w danej sytuacji ulega. W przypadku pracy zatytułowanej *Eva's glamour* widzimy kobietę w futrze, trzymającą kieliszek

¹⁰ Ibidem.

szampana, której twarz i ręka zostały rozpixselowane na całą szerokość czarno-białej fotografii. Szauder tłumaczy nam zaistniałą sytuację w następujących słowach: „Pewnego dnia nie była już w stanie pić dużej wody, lecz jedynie szampana. Jednak od zbyt dużej ilości bąbelków popadła w paranoję”¹¹. Z kolei inna praca, zatytułowana *mr and mrs sanday*, przedstawia siedzącą parę, ale twarze mężczyzny i kobiety wyglądają, jakby ktoś próbował je wymazać. Artysta znów spieszy z wyjaśnieniami, opowiadając historię młodego i trwałego związku, którego uczucia z biegiem lat uległy rozpixselowaniu. Opisy artysty wskazują na to, że mimo ogromnej dozy ironii oraz humoru sam proces pikselizacji traktuje on bardzo poważnie i za jego pomocą próbuje zilustrować nie tylko relacje międzyludzkie, ale również kondycję współczesności.

Usterka zwana rzeczywistością

Gdy przypatrujemy się pracom z nurtu *glitch art*, możemy się zastanawiać, skąd bierze się we współczesnych artystach zamiłowanie do rozmywania obrazów, celowego szukania w nich defektów, tworzenia wadliwych, niedoskonałych reprezentacji. Warto poszukać odpowiedzi, która nie wkraczałaby na terytorium antysztuki i nie wysuwałaby na pierwszy plan artystycznego zamiłowania do destrukcji, czyli unicestwiania jako procesu tworzenia. Myślę, że jednym z powodów, dla których twórcy zainteresowani są generowaniem coraz bardziej okazałych usterek, jest konkretna zmiana, jaka dokonała się we współczesnej transmisji danych.

W XX wieku najważniejszym czynnikiem brany pod uwagę w przekazywaniu informacji była jej jakość, właściwie nikt nie chciał doprowadzić do jej utraty. Dzisiaj priorytetem jest szybkość transmisji i dostęp do danych z każdego miejsca na świecie, co najczęściej uzyskuje się poprzez osłabienie jakości tego, co przekazywane¹². Dążenie do doskonałości nadawanego obrazu zakłada zbyt długie oczekiwanie na odebranie wizualnego pliku. Żyjemy w kulturze dostępu natychmiastowego, a to oznacza, że o wiele lepiej tolerujemy pozbawiony wysokiej jakości obraz, jeśli nie musimy zbyt długo czekać na jego pojawienie się. Gdy jeszcze kilka lat temu zdziwienie mogło

budzić oglądanie koncertu nagranych w ubogiej rozdzielczości telefonem komórkowym, umieszczonego w serwisie YouTube, dzisiaj słaba jakość nagrania nie jest niczym zadziwiającym i nie stanowi dla oglądającego problemu. Współczesność, wybierając przede wszystkim szybkość i dostępność transmisji, skazana jest na obecność zakłóceń, defektów oraz usterek, których nikt nie ma najmniejszej ochoty się pozbyć. Można powiedzieć, że korzystając z przenośnych odbiorników, niebędących w stanie zapewnić nam odpowiedniej jakości transmisji danych, przywykliśmy już do zanieczyszczonego przekazu informacji.

Być może jednym z najważniejszych powodów, dla których *glitch art* w dość krótkim czasie stał się tak interesującym zjawiskiem w sztuce współczesnej, jest to, że zdaje on sprawę z kondycji współczesności. Niezwykle łatwo godzimy się dzisiaj na utratę jakości, która przestała być nadrzędną wartością w świecie szybkiej, natychmiastowej transmisji danych. Co więcej, sztuka usterki uświadamia nam również, że postulowanie rzeczywistości idealnej, pozbawionej zakłóceń jest mrzonką. Świat, w którym znajdujemy miejsce dla tego, co nieprzewidywalne, niedoskonałe oraz wadliwe, być może nie jest wcale lepszy, ale z pewnością ciekawszy i przede wszystkim bardziej sprawiedliwy.

¹¹ Por. D. Szauder, *David Szauder: Failed memories, Archaeology of Memory*, 25.07.2016, <https://archaeologyofmemory.wordpress.com/2016/07/25/david-szauder-failed-memories/> (19.06.2017).

¹² Zob. R. Menkman, *Network Notebooks 4...*, s. 15.