

Estetyka postcyfrowa – sztuka niedoskonałości, zakłóceń i rozkładu

Różnorodne negacje sztuki (antysztuka oraz sztuka destrukcyjna) polegające na podważaniu jej klasycznej wizji oraz misji miały przede wszystkim sprzeciwić się reprezentacji i uwolnić obrazy od przymusu przedstawiania. W rozważaniach nad estetyką postcyfrową wychodzę od buntu obrazów, które wyzwalają się z nakazu biernego odzwierciedlania, powielania rzeczywistości, usamodzielniają się i uzyskują performatywną sprawczość. Odtąd ich głównym celem będzie aktywne działanie: zakłócanie, zniekształcanie i przesuwanie zastanej wizji świata. To właśnie tego typu obrazy będą składać się na pejzaż postcyfrowy, tworzyć spłot, przestrzeń współlistnienia ze sobą elementów kultury analogowej i cyfrowej. Obok zjawiska powrotu urządzeń analogowych, czyli neoanalogowego trendu w skutecznie zdigitalizowanym świecie, najbardziej interesującym fenomenem w obrębie nowej estetyki okazuje się *glitch art*, sztuka oparta na działaniach destrukcyjnych, fascynacji usterką, awarią oraz nieudaną reprezentacją. Opierając się głównie na badaniach Rosy Menkman, postaram się scharakteryzować zjawisko estetyki postcyfrowej, podkreślić jej negatywny wymiar oraz wskazać na inspiracje, jakie czerpie z faktu obumierania rzeczywistości cyfrowej.

Bunt obrazów

Tradycyjna sztuka przez wieki przyzwyczaiła nas do swojego afirmatywnego charakteru, a sam proces tworzenia wiązał się z rzeczywistością – jeśli nie bezpośrednio z jej stwarzaniem, to z dawaniem świadectwa i potwierdzaniem jej istnienia. Gdy przebywamy w towarzystwie dzieł sztuki, możemy być pewni, że zazwyczaj reprezentują, niosą ze sobą szereg mniej lub bardziej barwnych i rozpoznawalnych przedstawień oraz klasycznych wartości, takich jak piękno czy prawda. Obraz stanowi w tym wypadku twór niezwykle zależny, by nie powiedzieć zniewolony, dlatego jako już zawsze sztuczny i wtórny musi się do czegoś odnosić, nie jest w stanie być niczym innym jak tylko kopią oryginału.

Tymczasem w dwudziestym wieku rozpoczyna się okres buntu, w którym coraz bardziej awangardowe obrazy zaczynają się usamodzielniać, za wszelką cenę starają się uwolnić od swojej służebnej funkcji, czyli przymusu przedstawiania. Właśnie dlatego stają się abstrakcyjne, niefiguratywne, a przez to również niezależne. Od tej pory wyemancypowana sztuka nie będzie chciała już niczego odzwierciedlać, nie będzie również musiała ilustrować, ukazywać, obrazować ani uobecniać. Ten negatywny zwrot w dziejach kultury, która świadomie rezygnuje z doprowadzania jej uczestników do prawdziwszych,

lepszich i piękniejszych światów, zostaje nazwany kryzysem reprezentacji lub problemem referencji.

Stopniowe oddzielanie się obrazów od tego, co sobą reprezentują, czyli proces emancypacji kopii od dyktującego warunki poprawnej reprodukcji oryginału, opisuje Jean Baudrillard, przedstawiając swoją teorię symulaków¹. Według francuskiego myśliciela obrazy początkowo dochowywały wierności swoim oryginałom; można powiedzieć, że były ze sobą nierozłączne i komplementarne. Niewyspecjalizowane i zniewolone reprezentacje nie zastępowały bezkonkurencyjnej rzeczywistości, mogły jedynie na nią wskazywać i do niej prowadzić. Drugi etap emancypacji obrazów polegał na aktach niewierności, czyli stopniowym oddalaniu się od oryginału oraz celowym mijaniu się z prawdą. Coraz bardziej atrakcyjne reprezentacje zaczynają skupiać uwagę wyłącznie na sobie i powoli stają się bardziej interesujące od tego, co miały przedstawiać – zastępując sobą rzeczywistość, do której pierwotnie miały prowadzić. W trzecim etapie tworzenia się symulaków, przedstawienia już tylko udają, że są w stanie nas gdziekolwiek doprowadzić i w ten sposób symulują również istnienie oryginału i źródła. Wreszcie symulakr stanowi według Baudrillarda ostateczną postać emancypacji obrazów, które istnieją już niezależnie, same dla siebie, nie odnosząc swoich widzów do niczego poza nimi.

Zbuntowane niefiguratywne obrazy, wykrzykując: *non serviam!*, wypowiadają tym samym służbę rzeczywistości pozaobrazowej, którą dotychczas musiały usprawiedliwiać i utrzymywać w istnieniu swoją egzystencją. W ten sposób obrazy przestają być odbiciami, reprezentacjami i kopiami, a uwolnione wreszcie od nakładanych na nie siłą obowiązków zaczynają żyć niezależnie, prawdziwie własnym, autentycznym życiem z dala od przymusu przedstawiania. Odtąd nasze zainteresowanie budzi utrzymywana wcześniej w tajemnicy egzystencja obrazów, a naszą uwagę przyciągają ich specyficzne pragnienia, rozterki, problemy i nadzieje. Właśnie dlatego współcześnie zdecydowanie bardziej interesujące wydaje się pytanie o to, czego chcą obrazy, niż o to, co przedstawiają, jaką treść ze sobą noszą lub do jakiej rzeczywistości się odnoszą².

Rzeczywistość postcyfrowa

Prześledziłyśmy długi, lecz konsekwentny proces estetycznej emancypacji, czyli wyzwolenia świata sztuki od przymusu reprezentacji, zakończony skutecznym rozchwianiem opozycji oryginał – kopia. Należy powiedzieć zatem kilka słów o rzeczywistości postcyfrowej, gdyż to właśnie w jej przestrzeni możemy natrafić na buntownicze obrazy, które zakłócają i zniekształcają tradycyjny porządek przedstawień. Epoka cyfrowa charakteryzowała się niezachwianą wiarą w czystość przekazywanej informacji, która, pozbawiona wszystkich niedoskonałości oraz zakłóceń, miała opierać się destrukcyjnemu działaniu czasu. Kultura cyfrowa oparta na binarnym kodzie wydawała się zupełnie niematerialna, generowała efekt natychmiastowej, niczym nieskrępowanej dostępności. Jej lekkość

¹ Zob. J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, tłum. S. Królak, Warszawa 2005.

² Zob. W.J.T. Mitchell, *Czego chcą obrazy? Pragnienia przedstawień, życie i miłość obrazów*, tłum. Ł. Zaremba, Warszawa 2013.

oraz sterylność potęgowały dodatkowo minimalizacja medium i komunikacja bezprzewodowa, sprawiające wrażenie, jak gdyby przepływ danych odbywał się bez żadnego pośrednictwa. Nowa, dynamiczna, mobilna, ulotna cyfrowość stała w jawnej opozycji do ociężałej, wiekowej tradycji analogu, która nie potrafiła uchronić zapisywanych obrazów i informacji przed ich utratą, starzeniem się oraz rozkładem.

Tymczasem sama technologia cyfrowa, podobnie jak prezentowana przez nią wizja przyszłości, zdążyła się zestarzeć i nie stanowi już dłużej nowości, dlatego do jej opisu używam czasu przeszłego. Współcześnie żyjemy w czasach postcyfrowych, co oznacza, że wbrew zapowiedziom digitalnych proroków niezwykle chętnie łączymy ze sobą dwa przeciwstawiane do tej pory światy: analogowy z cyfrowym. Jednym słowem rzeczywistość postcyfrowa charakteryzuje się tym, że z przyjemnością korzystamy ze staromodnych, analogowych i, wydawałoby się, zapomnianych mediów, lecz robimy to w sposób, do którego przyzwyczały nas najnowsze osiągnięcia techniki, cyfrowe media.

Doskonały przykład takiego hybrydycznego, cyfrowo-analogowego postępowania podaje Florian Cramer, gdy analizuje napotkany w sieci mem, wykorzystujący fotografię siedzącego na ławce w parku mężczyzny, który trzyma na swoich kolanach maszynę do pisania. Obraz opatrzony jest podpisem: „nie będziesz prawdziwym hipsterem, jeśli nie zabierzesz ze sobą do parku maszyny do pisania”³. Cramer ujawnia, że zdjęcie przedstawia amerykańskiego pisarza Christophera D. Hermelina, który zawodowo zajmuje się pisanem krótkich opowieści na otwartym powietrzu, kupowanych następnie przez mijających go przechodniów. Jesteśmy przyzwyczajeni do widoku ludzi piszących w parkach i kawiarniach na swoich laptopach, natomiast widok używanej maszyny do pisania może wywołać zdziwienie i zakłócenie w użytkownikach kultury cyfrowej. Jednak analogowy wybór pisarza, który wykorzystuje starą technologię w nowy sposób, wydaje się całkowicie uzasadniony i być może najbardziej praktyczny. Gdyby Hermelin zdecydował się usiąść na ławce w parku z laptopem i drukarką bezprzewodową, byłoby to o wiele bardziej skomplikowane, jego pisarstwo straciłoby niepowtarzalny urok, a jego wysiłki ograniczałyby pojemność baterii, dostęp do Internetu oraz warunki atmosferyczne.

Zmierzch cyfrowości: neoanalog

Kolejną oznaką tego, że żyjemy współcześnie w epoce postcyfrowej, może być niezwykła popularność serialu *Trzynaście powodów* (*Thirteen Reasons Why*, 2017), opowiadającego o losach zmarłej samobójczą śmiercią nastolatki (Hannah Baker), która zdecydowała się nagrać swoje wspomnienia na kasetach magnetofonowych. Każdy, kto przyczynił się choć w niewielkim stopniu do jej śmierci, otrzymuje zestaw przygotowanych przez nią kaset, a po ich przesłuchaniu dowiaduje się o trzynastu powodach, które skłoniły licealistkę do odebrania sobie życia. Wybór staromodnego nośnika przez młodą, urodzoną w dwudziestym pierwszym wieku dziewczynę mającą dostęp do Facebooka,

³ Zob. F. Cramer, *What Is "Post-digital"?* [w:] *Postdigital Aesthetics. Art, Computation and Design*, pod red. D. Berry, M. Dieter, New York 2015, s. 12.

Snapchata, rozmaitych (video)blogów, YouTube'a oraz wielu innych kanałów współczesnej komunikacji wydaje się przynajmniej zastanawiający i wart refleksji.

Z cyfrowego punktu widzenia wejście przez nastolatkę w świat analogu jest bezpośrednio związane z konkretną wizją śmierci obowiązującą w rzeczywistości wirtualnej. Przejście w stan offline, odłączenie od Internetu okazuje się jednoznaczne z katastrofą, apokalipsą, jest sennym koszmarem większości nastolatków. Hannah, zapisując siebie na kasetach magnetofonowych, z jednej strony podkreśla swoją wyjątkowość oraz inność, dla której nie ma miejsca w licealnej społeczności, z drugiej zaś niejako powtarza gest samobójstwa, ponieważ większość ludzi po prostu nie dysponuje już odtwarzaczami kaset. Jednak jeśli spojrzymy na decyzję głównej bohaterki z perspektywy postcyfrowej, okaże się, że licealistka jest świadomą uczestniczką niewspółczesnej współczesności, a jej wybór doskonale ilustruje sposób funkcjonowania w hybrydycznych czasach neoanalogowych.

Hannah, zmuszając niejako swoich znajomych do odsłuchiwania kaset i korzystania z papierowej mapy z zaznaczonymi przez nią miejscami, wprowadza pomieszanie do uporządkowanego świata, który do tej pory bez trudu odróżniał od siebie rzeczywistość analogową i cyfrową. W serialu przemieszaniu ulega również porządek czasowy, przeszłość zlewa się, splata i współistnieje z teraźniejszością, co sprawia, że trudno je od siebie odróżnić. Następstwo czasowe można dostrzec jedynie wówczas, gdy będziemy uważnie śledzić estetykę, jaką posługują się twórcy *Trzynastu powodów*. Zdarzenia z przeszłości posiadają żywą, barwną kolorystykę typową dla kultury analogu, natomiast wydarzenia mające miejsce w teraźniejszości zachowują zimne, niebieskawe zabarwienie odpowiednie dla cyfrowego sposobu widzenia.

Wykorzystanie kaset magnetofonowych przez główną bohaterkę ma na celu selektywne udostępnienie informacji, wytworzenie intymności, bliskości oraz relacji między nadawczynią i wybranym przez nią odbiorcą. Hannah przeciwstawia się w ten sposób wirusowemu modelowi rozprzestrzeniania się wiadomości, ich niekontrolowanemu namnażaniu się, anonimowości nadawcy oraz natychmiastowej dostępności całej treści⁴. Sama pada ofiarą takiego sposobu przekazywania danych, gdy jedno z jej intymnych zdjęć trafia do sieci, a ona nie jest w stanie zapanować nad jego lawinowo rosnącymi udostępnieniami. Dlatego bohaterka wybiera staromodny nośnik, który nie oferuje natychmiastowej, całkowitej dostępności treści. Odsłuchiwanie nagranej opowieści wymaga dużej ilości poświęconego czasu i jeśli chcemy się z nią zapoznać, musimy zdecydować się na zżycie z nią, czyli jej powolne przyswajanie, od początku do końca. Również samo nagrywanie wiadomości przy użyciu techniki analogowej jest inne, pozbawione możliwości cięcia, retuszu, zmian i ingerencji wynikających z późniejszej obróbki dźwięku. Płynąca z kasety narracja nastolatki, która prowadzi nas przez cały serial, wytwarza wrażenie bezpieczeństwa, stałości i ciągłości w kulturze *instant*, świecie przyzwyczajonym do fragmentaryczności, cytatów, urywków oraz pomijania nudnych, nieinteresujących informacji.

⁴ Zob. T.D. Sampson, *Virality. Contagion Theory in the Age of Networks*, Minneapolis 2012.

Splot analogowo-cyfrowy

Współistnienie kultury analogowej (fale dźwiękowe, pole magnetyczne) i cyfrowej (fragmenty bitów, piksele), ich splatanie się ze sobą, stanowi postcyfrowy pejzaż współczesnej kultury wizualnej. Możemy zauważyć rosnącą fascynację urządzeniami analogowymi, obserwujemy ich drugie życie, jak gdyby współcześnie chciały zostać wykorzystane jeszcze raz w zupełnie nowych warunkach i okolicznościach (kasety magnetofonowe, VHS, płyty winylowe, pocztówki, analogowe fotografie, a nawet pieniądze). Ich używanie nie tylko staje się popularne, lecz także równorzędne z faworyzowanymi do tej pory i przecenianymi narzędziami cyfrowymi.

Ideał cyfrowej wizji świata polegał na konsekwentnym dążeniu do doskonałości, maksymalnej szybkości transmisji, natychmiastowej dostępności, wysokiej jakości danych, trwałości informacji oraz czystości przekazu, czyli wyeliminowaniu wszelkich zakłóceń i stworzeniu perfekcyjnej komunikacji. Dzisiaj już wiemy, że to utopijne marzenie nigdy nie zostało spełnione. Wymiana informacji nigdy nie odbywa się bezpośrednio, dlatego jesteśmy nieustannie skazani na zniekształcenia generowane przez zastosowane medium. Informacja nie jest czymś istniejącym poza czasem i przestrzenią, lecz zawsze wiąże się z transformacją oraz deformacją w trakcie jej przekazywania⁵. Pojawienie się na nowo kultury analogowej można postrzegać w tym kontekście jako powrót znieawidzonej w epoce cyfrowej materialności, kultury „zrób to sam” (DIY) oraz przede wszystkim świadomą rezygnację z doskonałości.

Nowa, hybrydyczna estetyka, wypływająca z doświadczenia zmieszania czy też splotu tradycji analogowej i cyfrowej jest zainteresowana przede wszystkim porażką, defektem, usterką oraz niepowodzeniem projektu digitalizacji, powstaje na jego gruzach i to z nich czerpie swoje inspiracje⁶. Epoka cyfrowa oferowała szybki i łatwy dostęp do informacji, jednak była przeniknięta zagrożeniem radykalnej i natychmiastowej utraty danych – każdy z nas dokładnie zdaje sobie sprawę z różnicy między książką zalaną poranną kawą a laptopem czy też smartfonem. Estetyka postcyfrowa będzie na różne sposoby żywiła się typową dla czasów cyfrowych atmosferą zagrożenia oraz wypadku, czyhającą w ukryciu destrukcją, która jest w stanie w jednej chwili strawić i pochłonąć zdigitalizowane archiwum⁷. Nie bez przyczyny główną osią *Trzynastu powodów* jest osobista katastrofa, samobójstwo głównej bohaterki. Widzowie serialu z zapartym tchem obserwują szereg nieudanych wydarzeń z życia, prywatnych porażek i niepowodzeń, które doprowadziły ją do śmierci, przy czym nikt od samego początku nie ma żadnych złudzeń, co do tego, że ta historia może skończyć się inaczej.

⁵ Zob. B. Latour, *Prolog w formie dialogu pomiędzy studentem i (cokolwiek) sokratycznym Profesorem*, tłum. K. Abriszewski i inni, „Teksty Drugie” 2007, 1–2, s. 139.

⁶ Zob. C.B. Johnson, *Modernity without project. Essay on the Void Called Contemporary*, New York 2014.

⁷ Zob. P. Virilio, *Wypadek pierwotny*, tłum. K. Szerzyńska-Mackowiak, Warszawa 2007 oraz S. Lotringer, P. Virilio, *The Accident of Art*, New York 2005.

Awarie i śmierć w świecie cyfrowym

Estetyka postcyfrowa fetyszyzuje wizualne błędy, wady oraz niedoskonałości, od których za wszelką cenę chciała uwolnić nas kultura cyfrowa. Jednym z najbardziej liczących się nurtów artystycznych realizowanych w jej obrębie jest *glitch art*, czyli sztuka, która eksponuje zakłócenia, wykorzystuje błędy cyfrowe, preferuje niską jakość obrazu oraz jego rozpad, czyli pikselizację. Twórcy wykorzystujący w swej praktyce artystycznej zjawisko *glitchu* zamiast płakać i rozpaczać nad katastrofalnymi w skutkach usterkami, cieszą się z nich, wręcz prowokują ich powstanie, aby uruchomić kreatywny potencjał związany z działaniem destrukcyjnym⁸. Negatywność sztuki postcyfrowej polega przede wszystkim na podkreśleniu twórczej roli zniszczenia i rozkładu oraz generowaniu zniekształceń, które same w sobie nie noszą żadnego dostępnego sensu, lecz oddziałują w pewien sposób na odbiorców, na przykład wywołując w nich uczucie niepokoju. Obrazy powstałe poprzez zakłócenie będą ważne dla ich interpretatorów bardziej ze względu na ich działanie, wywołany efekt niż oczekiwaną treść, sens lub reprezentację.

Rosa Menkman twierdzi, że w ramach *glitch artu* możemy wyróżnić dwa różne rodzaje działań artystycznych. Pierwszy z nich polega na wywołaniu rzeczywistej usterki (*pure glitch*), stworzeniu realnego zagrożenia dla poprawnego funkcjonowania oraz dalszego życia cyfrowego urządzenia, co w skrajnych przypadkach kończy się jego śmiercią⁹. Drugim sposobem na wprowadzenie uszkodzenia w przestrzeń sztuki jest natomiast jego symulowanie i naśladowanie (*glitch-alike*), które nie niesie ze sobą już żadnego realnego zagrożenia. Mowa w tym wypadku jedynie o estetycznej obróbce obrazu, doprowadzającej widzów do wrażenia, że coś się nie udało, coś poszło nie tak, podczas gdy wszystko jest w najlepszym porządku i nic nikomu nie grozi.

W pierwszym przypadku artyści konfrontują nas z prawdziwą usterką, dotkliwą awarią, zwracając tym samym uwagę na materialność oraz śmiertelność cyfrowego medium, o jakich można było pomyśleć dopiero w epoce postcyfrowej. Odwołują się w ten sposób do naturalnego cyklu życia maszyn, które podobnie jak żywe organizmy mają swój początek i koniec, rodzą się po to, by kiedyś umrzeć¹⁰. Prawdopodobnie jedną z pierwszych, lecz zdecydowanie najbardziej dramatyczną wizję śmierci komputera możemy zobaczyć w filmie *2001: Odyseja kosmiczna* w reżyserii Stanleya Kubricka (1968), rozpoczynającym poważną dyskusję nad problemem nieomylności maszyn obliczeniowych. Gdy astronauta orientują się, że znajdujący się na statku kosmicznym doskonały superkomputer HAL 9000 przestaje prawidłowo funkcjonować, postanawiają wspólnie dokonać jego dezaktywacji. Jednak gdy maszyna dowiaduje się o planowanej karze śmierci, wykazuje się silnym instynktem samozachowawczym i próbuje za wszelką cenę jej uniknąć. Aby uchronić siebie, jest w stanie poświęcić nawet życie pasażerów statku.

⁸ Zob. M. Betancourt, *Glitch art in theory and practice*, New York 2017, s. 7.

⁹ Zob. R. Menkman, *Network Notebooks 4: The Glitch Moment(um)*, Amsterdam 2011, s. 35.

¹⁰ Bardzo ciekawa wystawa *Une archéologie des media* w kontekście śmiertelności komputerów oraz zmierzchu świata cyfrowego odbyła się w Second Nature w Aix-en-Provence (19.05–28.06.2015) <http://www.secondnature.org/-Archeologies-Media-.html> (19.04.2017). Jedno z pomieszczeń wystawowych przypominało szpital lub salę operacyjną, gdzie umieszczone zostały umierające komputery, niektóre z nich odeszły w trakcie trwania wystawy.

Dr David Bowman po stoczonej bitwie z desperacko walczącym o życie HAL-em, decyduje się w końcu odłączyć go od zasilania. Komputer zdaje sobie sprawę z tego, że jego sytuacja jest już przesądzona, dlatego zaczyna błagać o litość swojego oprawcę: „Dave, przestań. Proszę przestań. Przestań Dave. Dave, proszę przestań. Przestań Dave”. Błagania i prośby jednak nie przynoszą żadnych rezultatów, więc przyparty do muru, doprowadzony do ostateczności HAL decyduje się w końcu mówić o swoich lękach oraz stanach emocjonalnych: „Boję się. Boję się, Dave. Dave, mój umysł zanika. Czuję to. Czuję to. Mój umysł zanika. To pewne. Czuję to. Czuję to. Czuję to. Bo... ję się”. Bliski śmierci komputer, zanim ostatecznie wyzionie ducha, a jego pamięć zostanie całkowicie wymazana, broni się ostatkiem sił, przypominając sobie swoje pierwsze wspomnienie, czyli własne narodziny 12 stycznia 1992 roku w Urbana w stanie Illinois. Próbując poradzić sobie z narastającym lękiem przed nadchodzącą śmiercią, zaczyna śpiewać piosenkę o miłości, której nauczył go wówczas jego programista. Głos śpiewającego HAL-a ulega stopniowym zniekształceniom, rozwarstwia się, przechodzi poprzez szereg deformacji, aż wreszcie całkowicie milknie i komputer umiera. Natomiast widzowie filmu mają świadomość tego, że są świadkami jednego z pierwszych *glitchy* w historii kina.

Sztuka postcyfrowa pokazuje nam ludzkie oblicze komputerów, wprowadza nas w rzeczywistość maszyn, które się myślą, starzeją oraz umierają na naszych oczach. Ten proces może oczywiście zachodzić powoli i w naturalny sposób, jednak najczęściej przyspieszany jest przez żądnych usterek twórców sztuki. Warto wspomnieć w tym kontekście o artystycznych, agresywnych działaniach grupy 5VOLT CORE, posługującej się techniką *circuitbending*¹¹. Artyści manipulując napięciem elektrycznym, wywołują szereg zwarć w obrębie ciała komputera (*hardware*), który podczas tak zaplanowanych tortur wytwarza szereg nieprzewidywanych i niespodziewanych obrazów. *Glitch art* w tym wydaniu polegałby po prostu na dzieleniu z widzami ostatnich, przedśmiertnych obrazów maszyn cyfrowych, wydobywanych z nich na krótko przed całkowitym zgonem¹². Nie-ludzko traktowane przez artystów, zadręczane komputery, wytwarzają nie-ludzkie wizje rozpadającego się cyfrowego świata w trakcie nieuniknionej katastrofy.

Glitch art: Zepsuj! Zniszcz! Zniekształć!

Pierwszy, bardziej surowy rodzaj *glitch artu* opisywany przez Menkman dotyczy raczej artystycznych interwencji w przestrzeń *hardware*. Można zaliczyć do tego nurtu również niektóre z prac Cory’ego Arcangela. Na przykład *HITACHI P42H01U Plasma Burn* z 2007 roku przedstawia zbyt długo wyświetlany napis na telewizorze plazmowym, co poskutkowało trwałym, nieusuwalnym wypaleniem komunikatu na powierzchni ekranu. Twórcy *glitch artu* zdają sobie sprawę z tego, że nie są w stanie uniknąć wypadku, usterki ani katastrofy w swoim życiu, lecz mogą ją bezpiecznie przeżyć jedynie w świecie sztuki, gdzie pomyłki i popełnianie błędów stają się wartością artystyczną oraz środkiem wyrazu. Postcyfrowi artyści nie poprzestają jednak wyłącznie na zabójczych działaniach

¹¹ Zob. R. Menkman, *Network Notebooks 4: The Glitch Moment(um)*, Amsterdam 2011, s. 37.

¹² Zob. J. Rancière, *Dzielenie postrzegalnego. Estetyka i polityka*, tłum. M. Kropiwnicki, J. Sowa, Kraków 2007.

we wnętrzu komputerów. Podobnie interesujące będą dla nich aktywności w przestrzeni *software*, czyli uśmiercanie stron internetowych, tworzenie frustrujących, niemożliwych do przejścia gier komputerowych czy też blogów, w których język ludzki zostaje pomieszany z nie-ludzkimi językami służącymi do programowania na przykład kodem ASCII¹³.

Zgodnie z naszymi wcześniejszymi ustaleniami charakterystyczną cechą estetyki postcyfrowej jest jej hybrydyczność, na przykład świadome używanie kultury analogowej w taki sposób, jak gdyby ta należała do porządku cyfrowego. Warto wspomnieć jeszcze o dwóch artystach, którzy zdecydowanie realizują ten postulat w swoich pracach i zaliczają się do drugiego typu *glitch artu* w podziale zaproponowanym przez Menkman. Pierwszym z nich jest Andy Denzler, a malowane przez niego obrazy, dzięki specyficznym stosowanym pocignięciom pędzla, doprowadzają do rozmycia przedstawień. Artysta wytwarza w ten sposób efekt przewijania na podglądzie (*fast forward*) doskonale znany nam w przypadku korzystania z kaset VHS. Dzięki wykorzystywanym zakłóceniom sztuka Denzlera eksponuje przede wszystkim anachroniczne medium, któremu zostaje podporządkowana rozmyta treść obrazu. Innym ciekawym twórcą stosującym estetykę usterki w sztuce użytkowej jest włoski architekt oraz projektant Ferruccio Laviani. W 2013 roku stworzył kolekcję mebli nazwaną *Good vibrations*¹⁴, osiągając tym samym prawdziwie zadziwiający, a jednocześnie niepokojący efekt. Fronty szaf zaprojektowanych przez Lavianiego wyglądają w rzeczywistości dokładnie tak, jakby zostały cyfrowo zniekształcone (*databending*), zdeformowane przez silny wstrząs lub rozkołysane.

Zjawisko cyfrowego zniekształcenia stało się na tyle inspirujące, by nie powiedzieć modne, że trudno dzisiaj wyobrazić sobie współczesną kulturę, która preferowałaby czystość przekazu i świadomie stroniłaby od przyciągających naszą uwagę zakłóceń. *Glitch* staje się w ten sposób powszechnym estetycznym wyborem, nadużywany stylem czy też po prostu chętnie stosowanym efektem wizualnym, coraz częściej zawłaszczany również przez ekonomię kapitalistyczną. Estetyka symulująca usterkę (*glitch-alike*) zawiesza podział na to, co stare i nowe, gdyż każda nowość nosi na sobie ślady niedoskonałości, pikselizacji. Zmienia się również sposób reklamowania nowych produktów. Na przykład film promujący najnowszy smartfon na rynku, czyli szczyt dostępnej współcześnie technologii, paradoksalnie wykorzystuje celowo pozbawioną wysokiej jakości czcionkę, która po pojawieniu się na ekranie, od razu rozpada się i ginie¹⁵. Jeszcze kilka lat temu producenci nowych technologii stroniliby od łączenia wchodzącego na rynek produktu z rozpadem i niedoskonałością, natomiast współcześnie usterka stała się nieodłącznym, powszechnie akceptowanym, a nawet upragnionym składnikiem postcyfrowej rzeczywistości.

¹³ W tego rodzaju działaniach przoduje holendersko-belgijski duet o nazwie Jodi, który tworzą Joan Heemskerk oraz Dirk Paesmans.

¹⁴ <http://www.laviani.com/good-vibrations> (dostęp: 19.04.2017).

¹⁵ <https://www.theverge.com/2017/4/18/15328968/samsung-galaxy-s8-review-s8-plus> (dostęp: 19.04.2017).

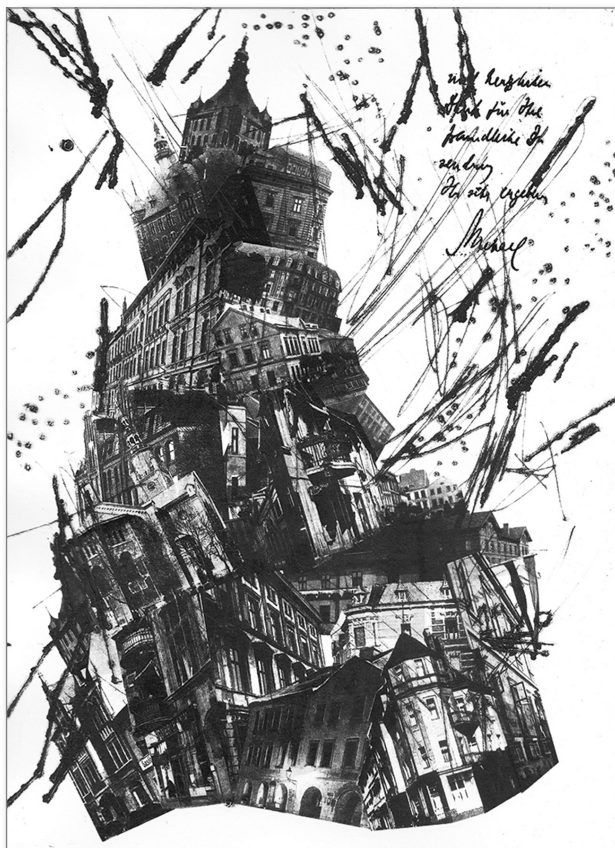
Summary

Postdigital aesthetics: the art of imperfection, decomposition and glitch

The article discusses the recent phenomenon of postdigital aesthetics, with a focus on post-digital artists' preference for destructive actions, and their use of imperfection, distortion and errors. It analyzes glitch art creators, using the theoretical tools proposed by Rosa Menkman and Michael Betancourt. It addresses the possible reasons for a return to analogue in the postdigital age and for a critical use of glitch in contemporary art. The art of glitch perhaps best epitomizes our postdigital condition and shows a discontinuous experience of reality.

Słowa kluczowe: sztuka usterki, estetyka postcyfrowa, neoanalog, śmierć komputerów, koniec cyfrowości

Keywords: glitch art, postdigital aesthetics, neoanalogue, death of computers, the end of digital



Autorka – Anna Krztoń

Andrzej Marzec

(Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu/Adam Mickiewicz University Poznań)

Estetyka postcyfrowa – sztuka niedoskonałości, zakłóceń i rozkładu

Postdigital aesthetics: the art of imperfection, decomposition and glitch

- J. Baudrillard, Symulakry i symulacja, tłum. S. Królak, Warszawa 2005.
- M. Betancourt, Glitch art in theory and practice, New York 2017.
- F. Cramer, What Is “Post-digital”? [w:] Postdigital Aesthetics. Art, Computation and Design, pod red. D. Berry, M. Dieter, New York 2015.
- C.B. Johnson, Modernity without project. Essay on the Void Called Contemporary, New York 2014.
- B. Latour, Prolog w formie dialogu pomiędzy studentem i (cokolwiek) sokratycznym Profesorem, tłum. K. Abriszewski i inni, „Teksty Drugie” 2007, 1–2.
- R. Menkman, Network Notebooks 4: The Glitch Moment(um), Amsterdam 2011.
- W.J.T. Mitchell, Czego chcą obrazy? Pragnienia przedstawień, życie i miłości obrazów, tłum. Ł. Zaremba, Warszawa 2013.
- J. Rancière, Dzielenie postrzegalnego. Estetyka i polityka, tłum. M. Kropiwnicki, J. Sowa, Kraków 2007.
- T.D. Sampson, Virality. Contagion Theory in the Age of Networks, Minneapolis 2012.
- P. Virilio, Wypadek pierwotny, tłum. K. Szerzyńska-Maćkowiak, Warszawa 2007 oraz S. Lotringer, P. Virilio, The Accident of Art, New York 2005.
- <http://www.laviani.com/good-vibrations> (19.04.2017).
- <https://www.theverge.com/2017/4/18/15328968/samsung-galaxy-s8-review-s8-plus> (19.04.2017).