

Rezovi u jeziku stroja

Pukotine tehno stvarnosti

Uslijed masovne dostupnosti računala u devedesetima i ranim dvijetisućitima umjetnici_e su računalo i mrežu brzo prisvojili kao alate umjetničkog istraživanja i izražavanja. Premda su pristupi i interesi bili vrlo različiti, dio ih je bio fasciniran kvarećom tehnologijom te su nastojali uključiti greške kao integralni dio stvaralačkog procesa. Umjesto korištenja medija kao alata za stvaranje rada, (ne)mogućnosti medija postaju njegov umjetnički sadržaj. Manipulacija medijem koja proizlazi iz distorzije i narušavanja digitalne površine karakteristika je takozvane glitch umjetnosti. *Glitch* estetika upravo zbog svoje distorziranosti i nepredvidljivosti predstavlja izazov i na razini percepcije jer djeluje u suprotnosti s oblikovanjem uljepšanog tehnološkog sučelja koje ostavlja dojam savršene učinkovitosti. Umjetnica i teoretičarka Rosa Menkman opisuje *glitch* kao (stvarni i/ili simulirani) prekid očekivanog ili konvencionalnog toka informacija ili značenja unutar (digitalnih) komunikacijskih sustava koji rezultiraju percipiranom nezgodom ili greškom. *Glitch*, u tehničkom ili društvenom smislu nastaje uslijed izostanka (očekivane) funkcionalnosti. Stoga, greška, kako je Rosa Menkman vidi, nije uvijek isključivo rezultat tehničkog kvara (Menkman, 2011, str. 9). Kad go-

vorimo o umjetnosti greške važno je sagledati glitch u proširenom polju što podrazumijeva razumijevanje sociološkog i tehnološkog konteksta zbog čega je potrebno neprestano preispitivanje napetosti i paradoksa koji pritom nastaju. Jer ono što proizlazi iz napuknuća naizgled savršene funkcionalnosti sadrži brojne kontradikcije.

Fucked Up Beyond All Recognition/Repair

Upravo iz potrebe za kritičkim mišljenjem i korištenjem digitalnih tehnologija Dina Gligo i Vedran Gligo vode umjetničku organizaciju Format C i pokrenuli su /fu:bar/ glitch festival. Kako kažu, festival je nastao slučajno, iz njihove fascinacije umjetnošću greške. Prvi /fu:bar/ međunarodni poziv organiziraju 2015. godine, a među brojnim sudionicima odazvao se i brazilski umjetnik Arthur Machado (Tù.úk”z) koji je tada putovao Europom i predložio organizaciju edukativnih radionica uz izložbu koja je održana u zagrebačkoj Galeriji Siva. Već u vrijeme prvog izdanja afirmirala se ideja o /fu:bar/-u kao o „privremenoj sigurnoj zoni i trajnoj potpori za druženje, eksperiment i suradnju na području elektroničke i digitalne glitch umjetnosti”. Zato se format festivala pokazao smislenim jer objedinjuje spomenute elemente i omogućava komunikaciju i oblikovanje glitch zajednice. Za Dinu i Vedrana Gligo važnost glitch umjetnosti leži u „istraživanju i eksperimentu koji osim dubokog stručnog razumijevanja elektroničkog medija omogućuje i širu medijsku pismenost te

komunicira važnost transdisciplinarnih, transgeneracijskih i transnacionalnih zajednica”. Odvajanjem vremena za eksperiment uvažavaju i procesualni rad koji prethodi nastanku umjetničkog djela, a slobodnom distribucijom digitalne umjetnosti otvaraju mogućnosti za stvaranje novih umjetničkih sustava. *Glitch* za njih zaustavlja vrijeme radi proučavanja piksela, algoritama, kodeka, softvera, sustava, istovremeno unapređujući tehno-etička pitanja suradnje, asinkronog (su) autorstva i ravnopravnog sudjelovanja autora_ica i publike u životu digitalne umjetnosti. /fu:bar/ festival je s razlogom organiziran od umjetnika_ca za umjetnike_ce i obilježen je otvorenosti prema svima koji žele sudjelovati zbog čega već desetljeće nudi uvid u mnoštvo različitih izričaja i poetika. U pozadini umjetničkih radova stoji niz različitih pristupa i metodologija, no njihov veliki broj (više od sto pa i tristo učesnika_ca po festivalskom izdanju) sprečava da se vide u kratkom vremenu. Način izlaganja također se mijenjao tijekom godina – od prvih festivalskih izdanja u Galeriji Siva, preko suradnje s Francuskim institutom, ili programiranja virtualne galerije (čiji je virtualni prostor odražavao prostor potresom pogođenog AKC Medika) do filmskih glitch večeri u klubu MaMa i izlaganja u velikoj dvorani Pogona Jedinstvo.

Dok za neke umjetnike_ce greška proizlazi iz koda i odražava slom medija, drugi preskaču taj proces i bave se isključivo konačnom estetikom do koje dolaze uz pomoć softvera ili aplikacije. Bez obzira na to je li riječ o kritičkom ili estetiziranom pristupu, uključujuća narav samog festivala



/fu:bar/ [Festival]. Siva Galerija, Zagreb, 2015.

—
Fotografirao Format C



(prethodna stranica)
 /fu:bar/ [Festival], Siva Galerija,
 Zagreb, 2020.
 —
 Fotografirao Format C



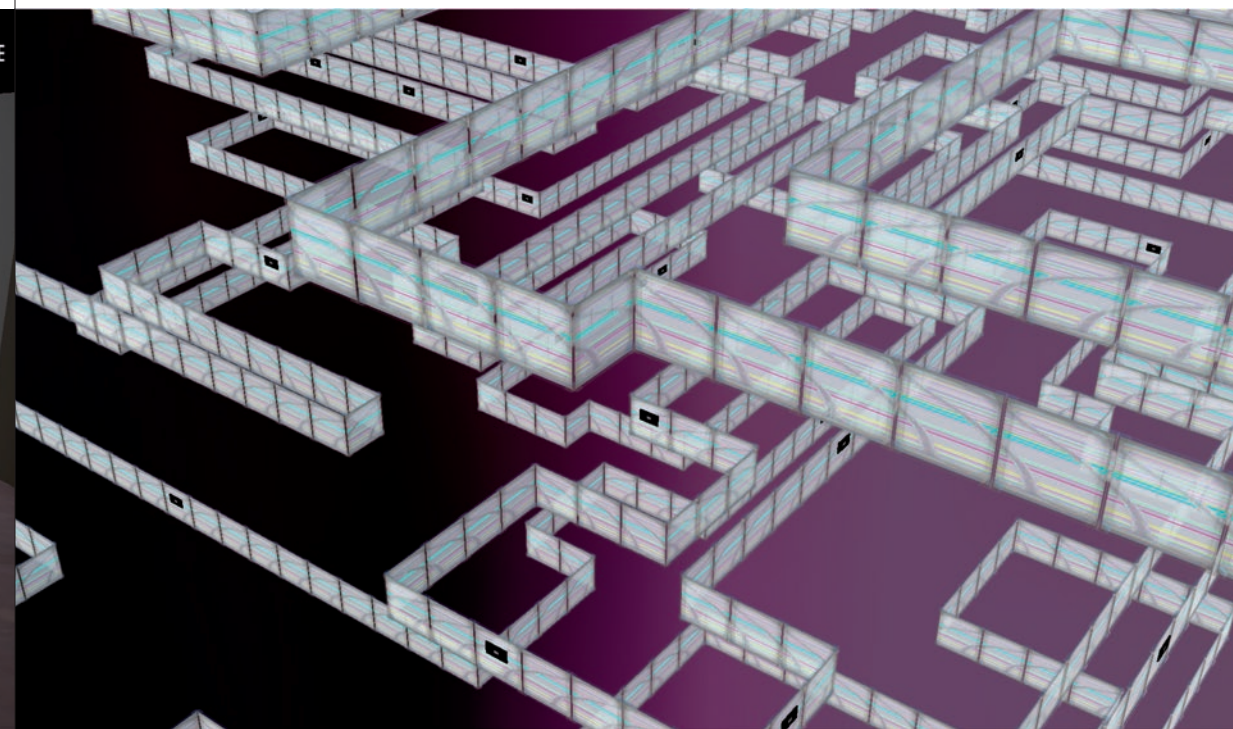
/fu:bar/ [Festival, online]. 2020.
 —
 Fotografirao Format C



/fu:bar/ [Festival]. Francuski institut,
 Zagreb, 2021.
 —
 Fotografirao Format C



/fu:bar/ [Festival, online]. 2020.
 —
 Fotografirao Format C



/fu:bar/ [Festival]. 2023.
 —
 Fotografirao Format C

omogućava složenost pristupa digitalnim tehnologijama. Ta multidisciplinarnost se odražava i u nazivu samog festivala jer se „termin ‘Fubar’ koristi kao metasintaktička varijabla u programiranju („Foo” i „Bar”) dok je u popularnoj (filmskoj pa internetskoj) kulturi zaživio kao označitelj svega što je izmijenjeno do neprepoznatljivosti (Fucked Up Beyond All Recognition/Repair)”.

Glitch kao modus operandi

Riječima Legacy Russell glitch predstavlja korekciju u društvenom sustavu koji je narušen ekonomskom, rasnom, socijalnom, seksualnom i kulturnom stratifikacijom i imperijalističkim procesima koji provode nasilje nad svim tijelima (Russell, 2020). Zato /fu:bar/ festival svojim principima djelovanja koji su često zasnovani na otvorenom kodu, dijeljenju i nadgradnji postojećeg znanja, te principima uradi sam (DIY) i uradi s drugima (DIWO) doprinosi ne samo glitch zajednici već otvoreno kontrira dominantnim tehnosolucionističkim principima. U okviru nastale glitch zajednice koja se okuplja oko /fu:bar/ festivala dolazi do brojnih suradnji ali i kreiranja aplikacija i softvera koji omogućavaju glitch. Primjerice, vrijedi spomenuti tomato, python skriptu za video *datamoshing*, koju potpisuje Kaspar Ravel, kodek GLIC koji je osmislio Tomasz Sulej kako bi omogućio stvaranje vizualnih efekata korištenjem metoda kompresije iz raznih kodeka, ili pak FFglitch, projekt otvorenog koda koji služi eksperimentalnom transkodiranju medijskih datoteka. Spomenuti programi su bazirani na otvorenom kodu i dostupni su za besplatno korištenje, što su neki od ključnih principa na kojima djeluju zajednice koje svoje djelovanje temelje na digitalnim tehnologijama, ali se istovremeno zalažu za njihovo kritičko promišljanje. Upravo razotkrivanjem jezika stroja glitch umjetnost ukazuje na materijal, ideologiju te estetske strukture u pozadini novih tehnologija.

Reference

- Borić, I. (10. 11. 2021). Kako govoriti o glitch umjetnosti?. Kulturpunkt. Preuzeto 2. 3. 2025. s <https://kulturpunkt.hr/tema/kako-govoriti-o-glitch-umjetnosti/>
- Dmitrović Krištofić, B. (25. 10. 2016). Umjetnost greške. Kulturpunkt. Preuzeto 2. 3. 2025. s <https://kulturpunkt.hr/kritika/umjetnost-greske/>
- López-Corona, O., & Magallanes-Guijón, G. (2020). It Is Not an Anthropocene; It Is Really the Technocene. *Frontiers in Ecology and Evolution*, vol. 8. Mrežni izvor. <https://doi.org/10.3389/fevo.2020.00214>
- Menkman, R. (2011). Glitch Moment(um). Institute of Network Cultures.
- Prepiska s Dinom i Vedranom Gligo, ožujak 2025. Digitalna arhiva I.B.
- Russell, L. (2020). *Glitch Feminism: A Manifesto*. Verso.