



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ

ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ  
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

**ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

**ΘΕΜΑ:**

GLITCH ART – Η τέχνη του λάθους

Όνομα φοιτήτριας

**Καραμούλα Ναυσικά**

Επιβλέπων καθηγητής:

**Κυριακόπουλος Κωνσταντίνος**

ΑΘΗΝΑ, ΙΟΥΛΙΟΣ 2022

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

4. ΠΕΡΙΛΗΨΗ

4. ABSTRACT

5. ΔΟΜΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

5. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

5. ΠΡΟΛΟΓΟΣ

6. **ΜΕΡΟΣ 1** ΟΡΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΟΥ GLITCH

10. **ΜΕΡΟΣ 2** ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ GLITCH ART

14. **ΜΕΡΟΣ 3** ΤΟ GLITCH ART ΩΣ ΑΙΣΘΗΤΙΚΟ ΡΕΥΜΑ ΚΑΙ ΩΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΠΟΛΙΤΙΚΟ  
ΕΡΓΑΛΕΙΟ

17. **ΜΕΡΟΣ 4** Ο ΡΟΛΟΣ ΤΗΣ ΜΗΧΑΝΗΣ ΣΤΟ GLITCH ART

19. **ΜΕΡΟΣ 5** ΑΝΑΛΥΣΗ ΥΠΑΡΧΟΝΤΩΝ GLITCH ART ΕΡΓΩΝ

24. **ΜΕΡΟΣ 6** ΑΝΑΛΥΣΗ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑΣ

26. **ΜΕΡΟΣ 7** ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ GLITCHΑΡΙΣΜΑΤΟΣ ΜΕ NOTEPAD++

28. **ΜΕΡΟΣ 8** ΔΙΑΛΟΓΟΣ ΜΕ ΤΗ ΜΗΧΑΝΗ

38. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

39. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ



## ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ

### ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

«GLITCH ART - Η τέχνη του λάθους»

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής συμπεριλαμβανομένου και του Εισηγητή

Η πτυχιακή εργασία εξετάστηκε επιτυχώς από την κάτωθι Εξεταστική Επιτροπή:

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ	ΒΑΘΜΙΔΑ / ΙΔΙΟΤΗΤΑ	ΨΗΦΙΑΚΗ ΥΠΟΓΡΑΦΗ
Κυριακόπουλος Κωνσταντίνος		
Δεβετζή Ιωάννα		
Παπαδομανωλάκη Μαρία		

#### ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η κάτωθι υπογεγραμμένη Καραμούλα Ναυσικά του Σπυρίδωνος με αριθμό μητρώου 521090330228 φοιτήτρια του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού του Τμήματος Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας, δηλώνω υπεύθυνα ότι:

«Είμαι συγγραφέας αυτής της πτυχιακής/διπλωματικής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε ακριβώς είτε παραφρασμένες, αναφέρονται στο σύνολό τους, με πλήρη αναφορά στους συγγραφείς, τον εκδοτικό οίκο ή το περιοδικό, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Επίσης, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από μένα αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μου, όσο και του Ιδρύματος. Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου».

Η Δηλούσα

Ναυσικά Καραμούλα

### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το Glitch Art είναι ένα ρεύμα τέχνης που γεννήθηκε για να αξιοποιήσει αισθητικά και νοηματικά τα σφάλματα των μηχανών.

Glitch είναι η αποτύπωση της βλάβης ενός software ή hardware και Glitch Art η τέχνη που εμπνέεται από αυτά τα λάθη στον κώδικα των προγραμμάτων / μηχανών, τα αγκαλιάζει και τους δίνει λόγο ύπαρξης.

Είτε μιλάμε για σφάλμα στον κώδικα ενός προγράμματος, είτε για βλάβη σε αναλογική φωτογραφική μηχανή, είτε για εσκεμμένη καταστροφή αρχείου σε μη συμβατά με το αρχικό αρχείο προγράμματα επεξεργασίας δεδομένων, το αποτέλεσμα είναι η απεικόνιση της βλάβης, και θα αναφερόμαστε στο χαλασμένο software ως «μηχανή».

*Λέξεις-κλειδιά: Glitch Art, βλάβη, λάθος, ψηφιακή εποχή, μηχανή, διάλογος, τυπογραφία*

### ABSTRACT

Glitches are the depiction of the malfunction in software or hardware, the result of a fault in a system.

Glitch art is an art movement born to make use of this fault. In Glitch art faults, mistakes and failures are more than welcomed. They are inspiring and thus embraced.

Glitches are machine-made. Whether it is about a faulted code in a videogame, a slightly broken analog camera or deliberately damaging a file by editing it in the wrong software, technology (the “machine”) has an active role in creating the glitch artwork. In that way, a conversation between the artist and the machine is formed.

*Keywords: Glitch Art, malfunction, digital, machine, dialogue, typography*

## ΔΟΜΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Αρχικά, στο θεωρητικό κομμάτι της εργασίας, θα δούμε τί είναι Glitch Art και θα μιλήσουμε για τη σημασία των βλαβών της μηχανής (είτε είναι λάθος σε κώδικα ενός βιντεοπαιχνιδιού είτε σφάλμα στη λειτουργία οποιουδήποτε software ή hardware).

Στη συνέχεια θα αναλύσουμε έργα από τη συλλογή του Glitch Artist, Pixelnoizz, και θα δούμε πώς το glitch σε μία φωτογραφία μπορεί να μεταφραστεί ως σχόλιο πάνω στην ιστορία της φωτογραφίας, και να αλλάξει τελικά τη συνέχεια αυτής της ιστορίας.

Τέλος, θα δούμε 10 κλασικά έργα τέχνης που έχω glitchάρει. Θα δούμε το έργο στην αρχική του μορφή, κατόπιν το έργο glitchαρισμένο (με το σχόλιο της μηχανής, δηλαδή), και τέλος το έργο με τυπογραφία (το δικό μου σχόλιο επάνω στο σχόλιο της μηχανής).

## ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Για να ανοίξω διάλογο με τη μηχανή, επέλεξα 10 κλασικά εικαστικά έργα και τα εισήγαγα ως εικόνες σε μη συμβατά με αυτές προγράμματα επεξεργασίας δεδομένων. Το αποτέλεσμα ήταν να καταστραφούν οι αρχικές εικόνες και να αποτυπωθεί το σφάλμα ως glitch. Στη συνέχεια μετέφρασα αυτό το σφάλμα ως σχόλιο της μηχανής, και έβαλα το δικό μου σχόλιο με τυπογραφικά στοιχεία.

## ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Το Glitch art είναι παντού γύρω μας τα τελευταία χρόνια, αναμφισβήτητα βρίσκεται χρονικά στη μεγαλύτερη άνθησή του.

Οπτικοποιεί το λάθος, επιδιώκει το λάθος και απαιτεί τη συνύπαρξη του λάθους με το -ως τώρα- σωστό.

Θέτει ερωτήματα για τη σχέση του ανθρώπου με την τεχνολογία και ανοίγει μία πόρτα επικοινωνίας μεταξύ τους.

Τί είναι το glitch art;

Ένα glitch είναι το αποτέλεσμα μιας χαλασμένης μηχανής. Είναι το αποτέλεσμα που έχει το λάθος του κώδικα στο βιντεοπαιχνίδι που παίζουμε, τα «παράσιτα» στην ταινία που βλέπουμε, ο θόρυβος από τα χαλασμένα ηχεία, η οθόνη με τα εκατομμύρια παράθυρα στον υπολογιστή μας όταν κολλάει. Είναι δηλαδή ένα λάθος στο software ή στο hardware το οποίο κάνει αισθητή την παρουσία του.

Ένα glitch δεν είναι -εξ ορισμού- επιθυμητό. Ο κώδικας ενός προγράμματος δεν θέλουμε να παρουσιάζει σφάλματα, ένα βίντεο δεν θέλουμε να «σπάει», ένα βιντεοπαιχνίδι πρέπει να παίζει σύμφωνα με τον σχεδιασμό των δημιουργών του.

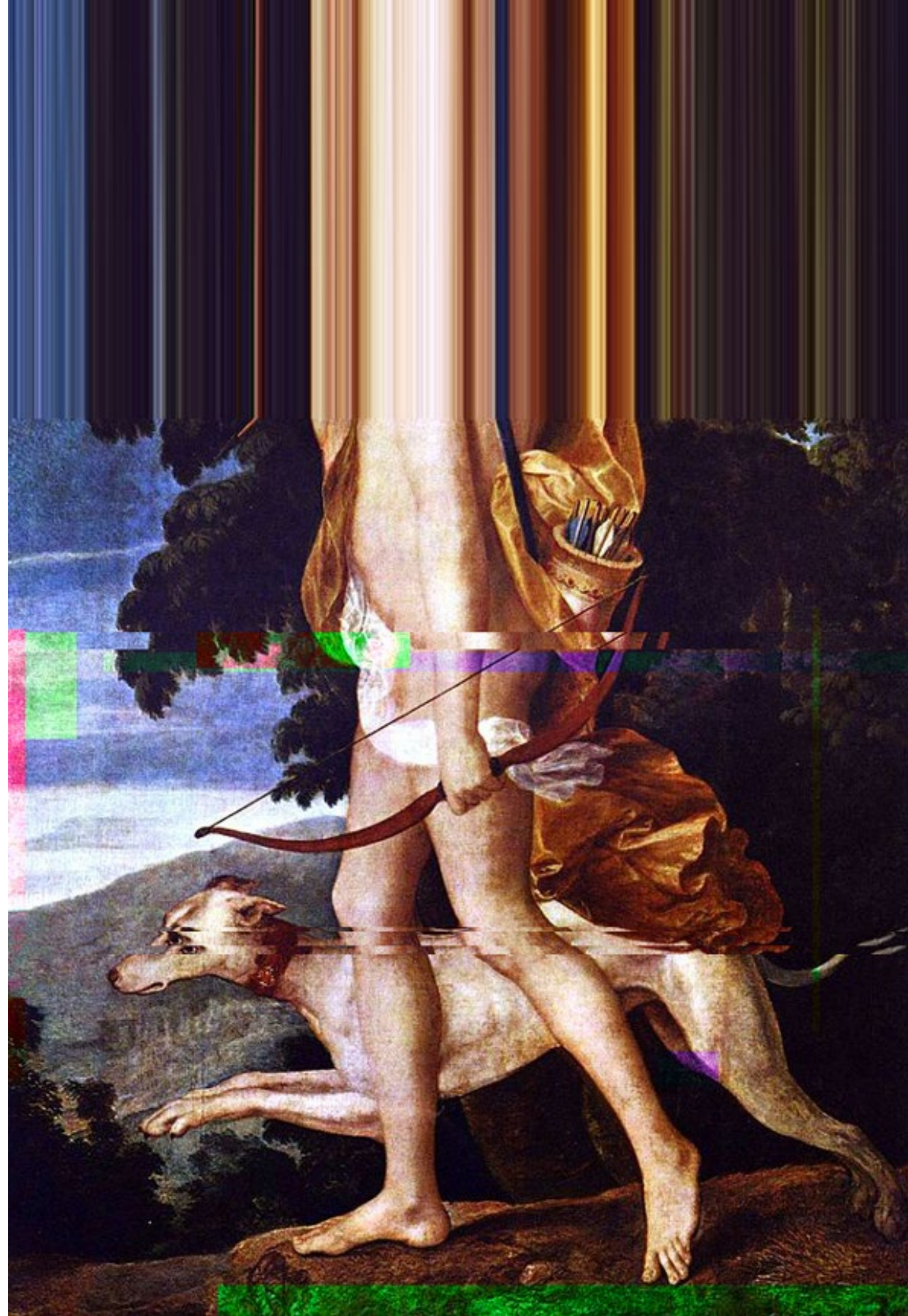


"WindowsXPsimulator", nazarimilad [Πηγή 1a]



Ωστόσο, υπάρχουν και οι ευτυχείς συγκυρίες. Ένα σφάλμα μπορεί να οδηγήσει σε μια βελτίωση -και όχι μέσω της διόρθωσης απαραίτητα. Ένα λάθος μπορεί τελικά να ταιριάζει περισσότερο από το «σωστό».

Εδώ έρχεται το ρεύμα του glitch art για να εκμεταλλευτεί τις συγκυρίες αυτές -ή να τις δημιουργήσει εσκεμμένα. Να εστιάσει στο λάθος και να το επανανοηματοδοτήσει.



από τη σειρά "Renaissance Glitch" του Javier Jensen [Πηγή 1b]



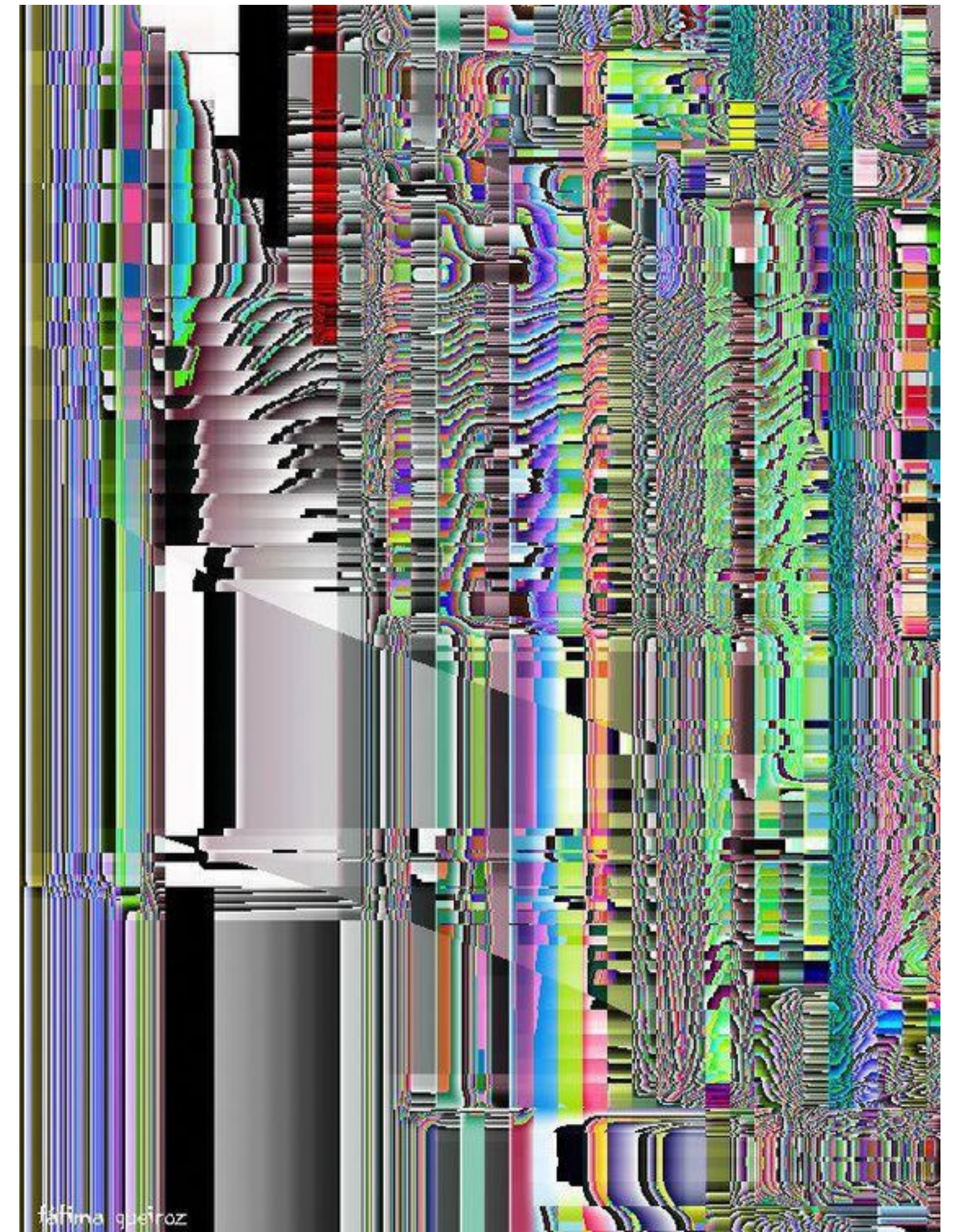
από τη σειρά "Classical Paintings with Surprising Modern Glitches" του Igor Gusev [Πηγή 1c]



Γυρίζοντας πάλι στον κανόνα, το λάθος αντιμετωπίζεται ως κάτι παρείσακτο. Ένας πιανίστας σίγουρα δεν θέλει να γλιστρήσει ένα δάχτυλό του και να πατήσει το λανθασμένο πλήκτρο, όσο τον ακούει μια ολόκληρη αίθουσα ανθρώπων. Ένας ζωγράφος δεν θέλει να βάλει κατά λάθος καφέ χρώμα στον ουρανό. Τι γίνεται, όμως, αν πράγματι συμβεί κάτι τέτοιο;



*Birth of Venus Glitch Art Print by lavenderhearts [Πηγή 1d]*



*Άγνωστος Καλλιτέχνης [Πηγή 1e]*



Οι καλλιτέχνες του ρεύματος του glitch art προσπαθούν να απαντήσουν σε αυτήν την ερώτηση και να αξιοποιήσουν αισθητικά και νοηματικά το «λάθος», είτε αυτό προέρχεται από τυχαίο γεγονός, από ένα πραγματικό σφάλμα, είτε είναι δημιουργία που προκύπτει έπειτα από εσκεμμένη παρέμβαση για να μοιάζει με ένα τέτοιο σφάλμα.



Άγνωστος Καλλιτέχνης [Πηγή 1f]

Βέβαια, όταν μιλάμε για glitch art, για λάθη και δυσλειτουργίες, δεν εννοούμε απαραίτητα και κάτι που δείχνει τυχαία διαμορφωμένο. Ένα τέτοιο λάθος μπορεί να είναι αποτέλεσμα πολλής δουλειάς, προσεκτικού σχεδιασμού και ακριβούς υλοποίησης. Μπορούμε να πούμε ότι η τέχνη αυτού του ρεύματος «αγκαλιάζει» το χάος και απομακρύνεται από την τάξη, ωστόσο αυτό δεν σημαίνει απαραίτητα ότι οι καλλιτέχνες όρουν χωρίς σχεδιασμό και ότι τα έργα τους δημιουργούνται «στην τύχη». Ακόμα και σε αυτήν την περίπτωση, όμως, χρειάζεται να βλέπεις κάτι από συγκεκριμένη οπτική γωνία για να μπορέσεις να αντιληφθείς την εικαστική αξία ενός λάθους.



"Evening Ritual", Igor Gusev [Πηγή 1g]



Πώς γεννήθηκε το glitch art

Ο όρος glitch αρχικά χρησιμοποιήθηκε από μηχανικούς και αστροναύτες που ήθελαν να αναφερθούν σε σφάλματα που εντοπίζονταν στα τεχνολογικά μέσα με τα οποία εργάζονταν. Οπτικά glitches ή έστω παρόμοια φαινόμενα στο πλαίσιο της τέχνης μπορούμε να βρούμε πολύ νωρίτερα, σε παραμορφωμένες μορφές έργων του ρεύματος του κυβισμού, σε πειραματικές ταινίες μικρού μήκους και σε κεντητά έργα που πολλές φορές δεν παρουσίαζαν συμμετρικά σχέδια.

(Στην εικόνα βλέπουμε ένα έργο glitch art του Pixelnoiz, εμπνευσμένο από το ταξίδι της ομάδας του Apollo 1 στο διάστημα.)



Κεντητό Χαλί [Πηγή 2b]



Ομάδα αστροναυτών Apollo 1 [Πηγή 2a]



από τη συλλογή "Failed Memories" του Pixelnoiz [Πηγή 2c]



Η πιο δημοφιλής ύπαρξη glitches φαίνεται στα βιντεοπαιχνίδια. Το λάθος του κώδικα έχει ιδιαίτερα διασκεδαστικά αποτελέσματα λόγω της διάδρασης του μέσου αλλά και του απρόβλεπτου της στιγμής στην οποία δημιουργείται.

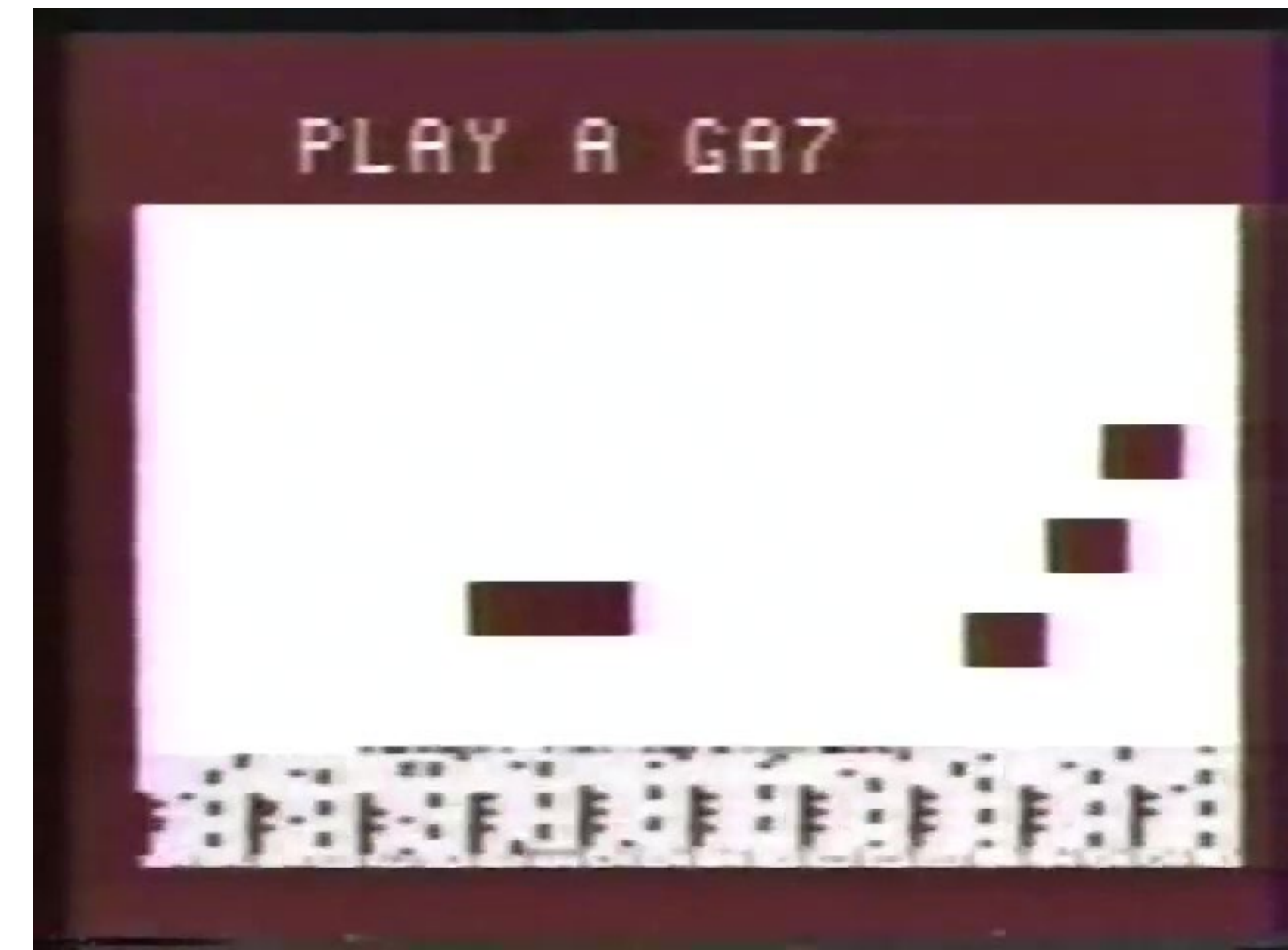
Ένα χαρακτηριστικό glitch είναι αυτό στο Sims 3. Όταν το μωρό Sim είναι έτοιμο να εξελιχθεί σε παιδί, το λάθος στον κώδικα το μεταμορφώνει σε αυτό το γλυκό πλην ανατριχιαστικό πλάσμα που μοιάζει σαν να ήρθε από άλλον πλανήτη. Στο στιγμιότυπο από το The Witcher 3, από την άλλη, βλέπουμε ένα άλογο να περπατάει αμέριμνο στον αέρα, ενώ στο στιγμιότυπο του Fifa ο ποδοσφαιριστής έχει ελαφρώς γιγαντιαία χέρια.





Η χρήση του glitch σε έργα τέχνης πάντως δεν ξεκίνησε τα τελευταία χρόνια, καθώς υπάρχουν καταγραφές μιας τέτοιας προσέγγισης από προηγούμενες δεκαετίες, πριν από το 2000, αλλά και πριν από το 1980 ακόμα. Μια από τις πρώτες περιπτώσεις τέτοιας αξιοποίησης του glitch στο πλαίσιο της τέχνης εντοπίζεται στο Digital TV Diner, ένα βίντεο που δημιούργησαν οι Jamie Fenton και Raul Zaritsky, «πειράζοντας» μια κονσόλα βιντεοπαιχνιδιών και καταγράφοντας το αποτέλεσμα σε βιντεοκασέτα.

Στιγμιότυπο από το Digital TV Diner [Πηγή 2g]





Το ρεύμα του Glitch Art επηρεάστηκε από ιστορικά προηγούμενα ρεύματα στην ιστορία της τέχνης. Μοιράζεται πολλά κοινά με το Ντανταϊσμό, για παράδειγμα. Και στα δύο ρεύματα πρωταγωνιστεί η αποδόμηση και ο παραλογισμός ως κυρίαρχο σχόλιο. Ένα άλλο κίνημα με το οποίο μοιάζει είναι το Punk. Όπως και το glitch art, έτσι και αυτό το κίνημα πήγαινε κόντρα σε κάθε «τέλεια» δημιουργία –τουλάχιστον στο ξεκίνημά του, εξέφραζε μία οργή και μία αντίθεση στην την pop κουλτούρα της εποχής, ανέτρεψε εικόνες και αρχές που θεωρούνταν δεδομένες. Στη συνέχεια, όπως έχει συμβεί σε πολλές αντίστοιχες περιπτώσεις, και όπως συνέβη και με το punk, το Glitch art εισέβαλε και στον mainstream χώρο και έγινε εμπορικό.



"Leinie Spoor" του Erwin Blumenfeld [Πηγή 2η]



"An Ant Sees" της Hannah Hoch [Πηγή 2η]



**ΜΕΡΟΣ 3** ΤΟ GLITCH ART ΩΣ ΑΙΣΘΗΤΙΚΟ ΡΕΥΜΑ ΚΑΙ ΩΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΠΟΛΙΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ

Πλέον, η λέξη και μόνο “glitch” είναι συνυφασμένη με μια συγκεκριμένου τύπου αισθητική, ανεξάρτητα με το αν αυτή είναι προϊόν κάποιου σφάλματος ή όχι.

Το συναίσθημα που εμπνέει αυτό το είδος τέχνης στο θεατή, η ρετρό νοσταλγική αισθητική που παραπέμπει σε βιντεοκασέτες και τηλεοράσεις της δεκαετίας του 80, σε συνδυασμό με φουτουριστικά στοιχεία, μοιάζει διαχρονικό.

Είναι μία αισθητική που αξιοποιεί αυτό το δίπολο σύγχρονου και παλιού για να δώσει ένα ιδιαίτερο αποτέλεσμα.

Αφίσα ταινίας, Άγνωστος Δημιουργός [Πηγή 3a]



Λογότυπο, PrstiPerje [Πηγή 3b]



Αφίσα, Armoredfate [Πηγή 3c]



Εξαιτίας αυτής της εισόδου στην ποπ κουλτούρα, θα μπορούσε κανείς να αναρωτηθεί αν το glitch art συνεχίζει να είναι όσο «επαναστατικό» ήταν στην αρχή, αν έχει παραμείνει η ουσία του και το νόημά του. Η αλήθεια είναι πως έχει εξελιχθεί πολύ διαφορετικά από τη γέννησή του ως τώρα. Βλέποντας τεράστες εμπορικές μάρκες να χρησιμοποιούν τη glitch αισθητική στην ταυτότητά τους, καταλαβαίνουμε ότι υπάρχει ένα μεγάλο μέρος της τέχνης αυτής που έχει ενσωματωθεί στο σήμερα, και αυτό έχει πολιτικό βάρος αντίθετο από αυτό που είχε στην αρχή. Από αντίσταση στο ρεύμα, έχει γίνει το ρεύμα. Γεννήθηκε και παραμένει για να σχολιάσει δηκτικά, αλλά -όπως η πανκ- έχει χρησιμοποιηθεί και ενσωματωθεί αρκετά στην καπιταλιστική κουλτούρα -τουλάχιστον την τελευταία δεκαετία. Το αν θα περάσει ως μόδα ή θα μείνει και στο μέλλον, μένει να το δούμε στην πορεία.



**ΑΠΕΡΙΟΡΙΣΤΑ ΔΑΤΑ  
ΓΙΑ 1 ΜΗΝΑ ΜΕ 9,90€**

**ΜΕ 2 ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕΙΣ  
1 ΜΗΝΑΣ ΔΩΡΟ, ΟΠΟΤΕ ΘΕΣ**

Web Banner [Πηγή 3d]



**LIVE**

**ΣΤΟ YOUTUBE  
ΤΟΥ WHAT'S UP**

**LEAGUE OF LEGENDS  
EUROPEAN  
CHAMPIONSHIP**

Web Banner [Πηγή 3e]



**vevo**

Στιγμιότυπο Videoclip Rihanna - Rudeboy [Πηγή 3f]



Παρά την εκμετάλλευσή του από την αγορά, φαίνεται πως είναι συγκεκριμένες οι ανάγκες και οι ιδέες που έχουν «γεννήσει» αυτό το ρεύμα και, όσο κι αν έχει αλλάξει με τα χρόνια, κάποια χαρακτηριστικά του βεβαίως παραμένουν και του δίνουν την ταυτότητά του, την οποία διατηρεί.

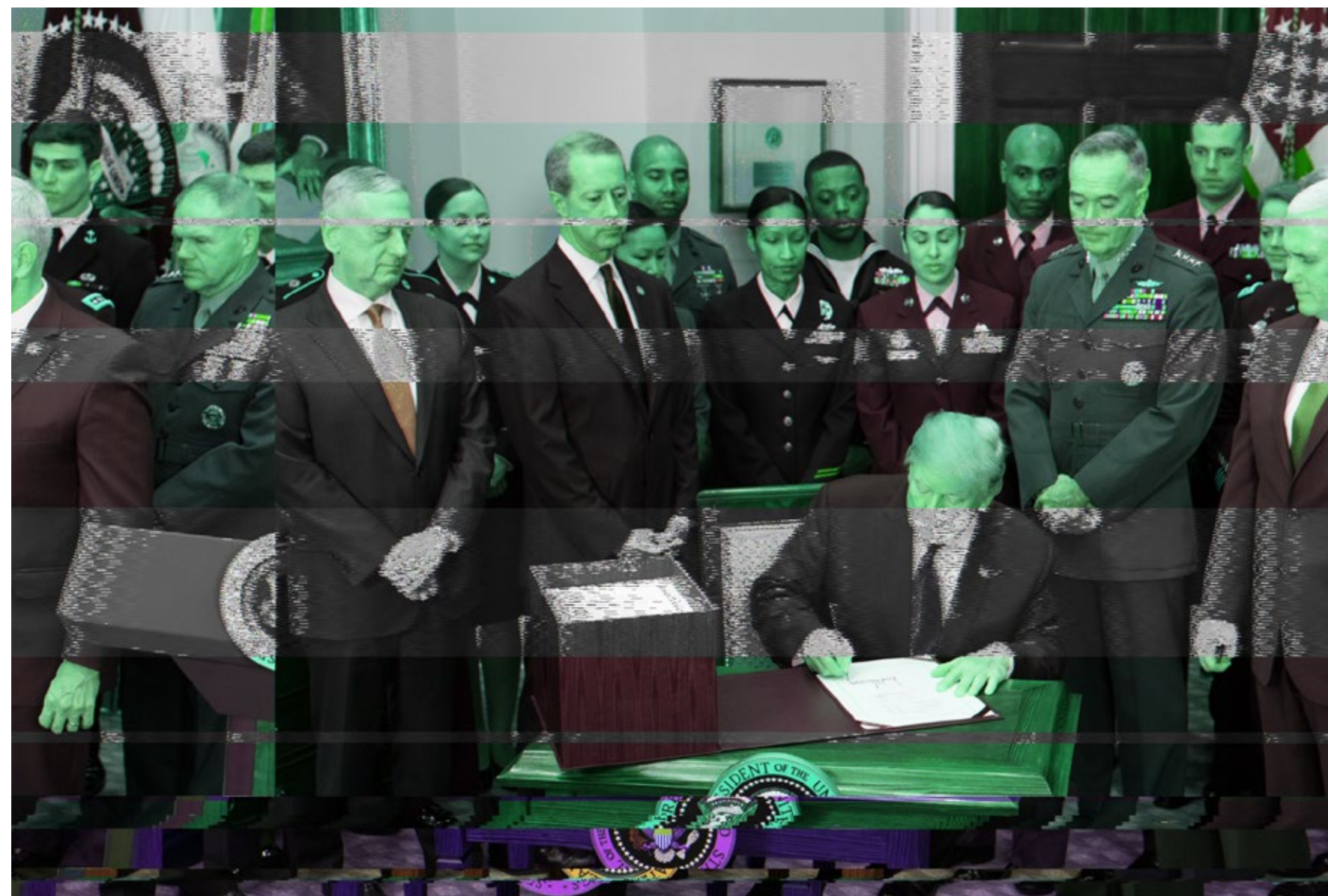
Δεν παύει όμως να είναι εκτός από ρεύμα aesthetic, και ένα μέσο που έχει δυνατότητες να σχολιάζει τον κόσμο γύρω του και να γίνεται κοινωνικό και πολιτικό ενίστε.

Είδαμε πριν τη χρήση του glitch για να φέρει έναν αέρα νεανικό και ξέγνοιαστο. Μία μοντέρνα πρόταση στην οποία η βλάβη της εικόνας σηματοδοτεί ακριβώς αυτή τη διάθεση.

Αντίθετα, στις δύο εικόνες (1 και 2) το glitch μάς οδηγεί σε εντελώς διαφορετική ανάγνωση. Στην εικόνα 1 χρησιμοποιείται για να τονίσει αρνητικά το πρόσωπο που πρωταγωνιστεί, και υπονοεί βλάβη σε πλαίσιο πολιτικό / ηθικό / κοινωνικό. Η εικόνα 2 επίσης είναι φορτισμένη αρνητικά, καθώς το glitch χρωματίζει όχι μόνο κυριολεκτικά τους ανθρώπους που απεικονίζονται, αλλά και μεταφορικά.



από τη συλλογή του Rob Dobi [Πηγή 3α]



από τη συλλογή "Political Glitches" της Danielle Byatte [Πηγή 3β]



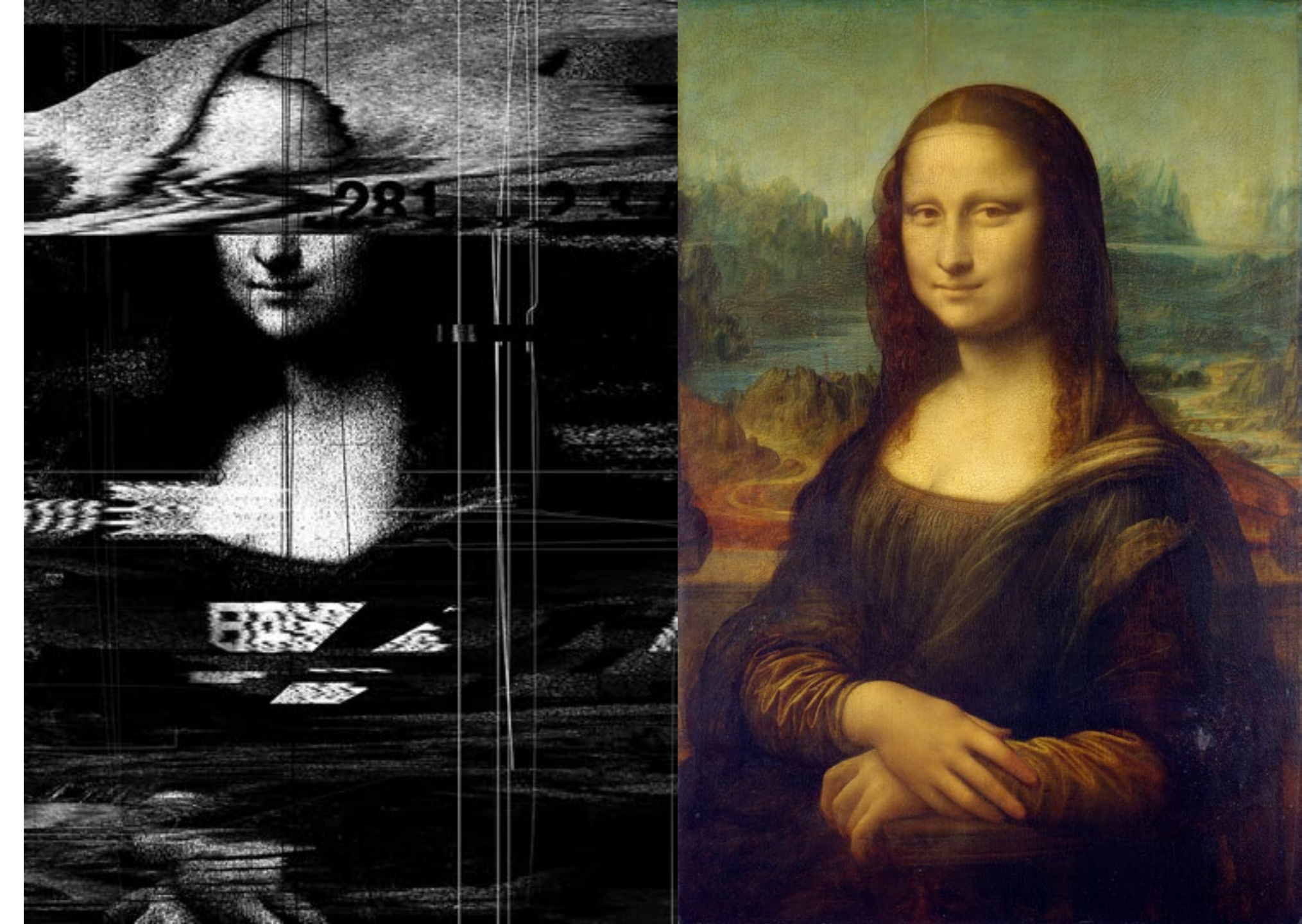
## ΜΕΡΟΣ 4 Ο ΡΟΛΟΣ ΤΗΣ ΜΗΧΑΝΗΣ ΣΤΟ GLITCH ART

Αν συγκρίνουμε το ρεύμα του Glitch Art με άλλα ρεύματα τέχνης, πιο συμβατικά, παρατηρούμε το εξής: Από τη μία έχουμε ως στόχο την τελειότητα, τον απόλυτο έλεγχο του πινέλου μας (ή της γραφίδας μας), το να μην κάνουμε κανένα λάθος και να έχουμε την τέλεια τεχνική. Στόχος μας είναι να πετύχουμε στο 100% αυτό που οραματιζόμαστε, και η γραφίδα / πινέλο είναι το μέσο για να το πετύχουμε αυτό.

*Girl with a Pearl Earring, Johannes Vermeer, 1665 [Πηγή 4a]*



*από τη συλλογή του prosthetic knowledge [Πηγή 4b]*



*"Mona Lisa Glitch" από Nicebleed. [Πηγή 4c]*

*"Gioconda", Leonardo da Vinci, ~1503 [Πηγή 4d]*

Από την άλλη, στο Glitch art, το μέσο μας δεν είναι οπωσδήποτε το μέσο μας. Ας υποθέσουμε ότι βάζουμε μία εικόνα σε μία χαλασμένη μηχανή, και η εικόνα χαλάει, και αυτό που δημιουργείται είναι ένα glitched αποτέλεσμα. Σε αυτή την περίπτωση, σταματάμε να έχουμε τον απόλυτο έλεγχο. Έχει μπει στην εξίσωση ο παράγοντας τυχαιότητα, και η μηχανή δεν είναι πλέον μόνο μέσο, αλλά έχει γίνει συνδημιουργός, έχει αποκτήσει ενεργό ρόλο στη δημιουργική διαδικασία.



Η στενή σύνδεση που έχει το Glitch Art με την τεχνολογία ανοίγει μία μία μεγάλη συζήτηση για τη σχέση του ανθρώπου με αυτή, και θέτει μερικά ενδιαφέροντα ερωτήματα:

Είναι τέλεια η τεχνολογία ή εύθραυστη και γεμάτη λάθη;

Πόσο μπορούμε να στηριζόμαστε στην τεχνολογία;

Μπορούμε να ανοίξουμε διάλογο με τις μηχανές και την τεχνητή νοημοσύνη;

Ελέγχουμε εμείς την τεχνολογία ή αυτή εμάς;

Μπορούμε να αξιοποιήσουμε τα λάθη στους υπολογιστές μας, στα κινητά μας, στις μηχανές μας γενικότερα και να τα αξιοποιήσουμε ως εργαλεία για να δημιουργήσουμε κάτι;

Μπορούμε να επανανοηματοδοτήσουμε το λάθος και τη βλάβη και να τα δούμε υπό οπτικές γωνίες στις οποίες έχουν λόγο ύπαρξης;



στιγμιότυπο από την ταινία "Ex Machina" [Πηγή 4e]



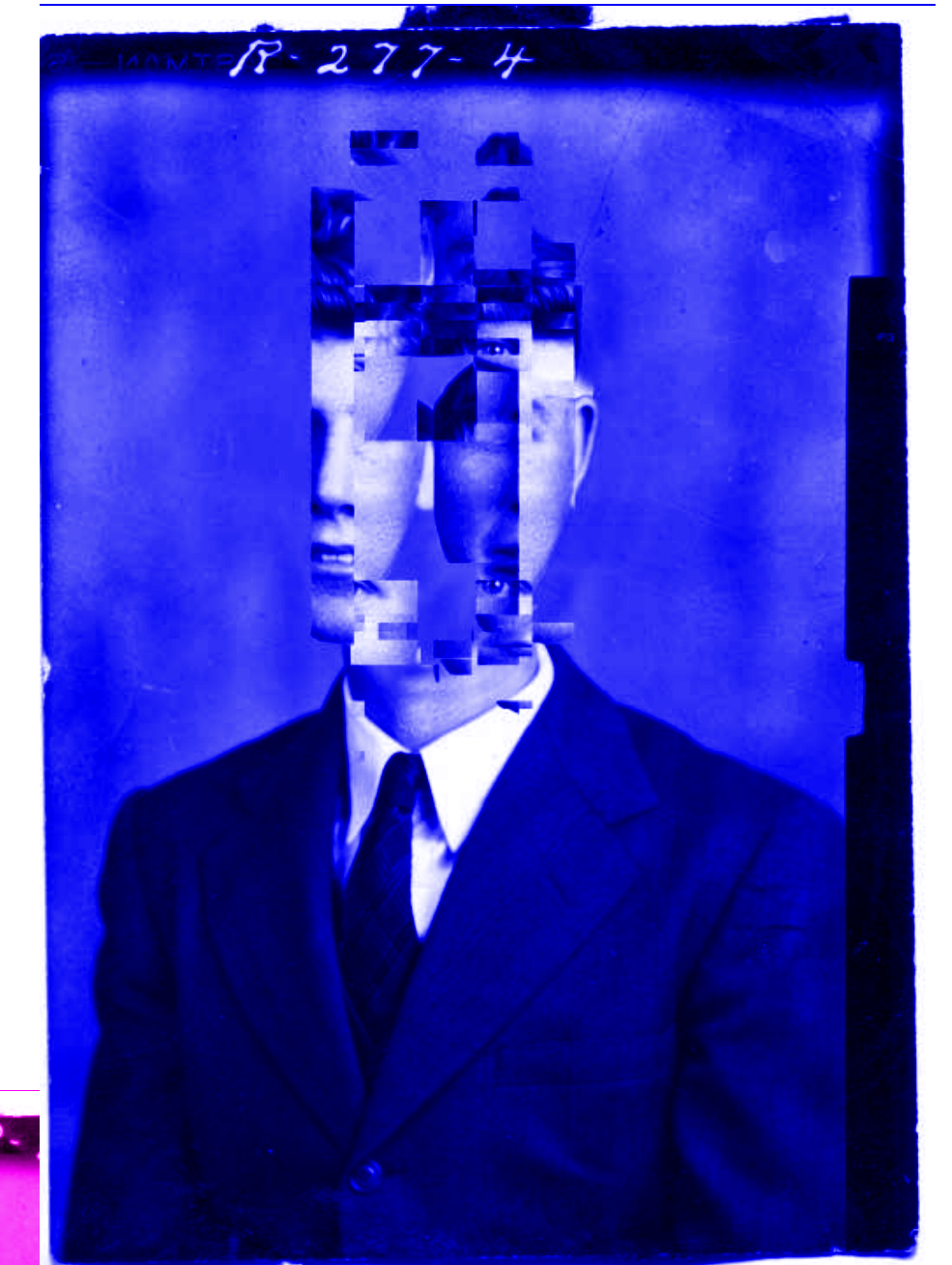
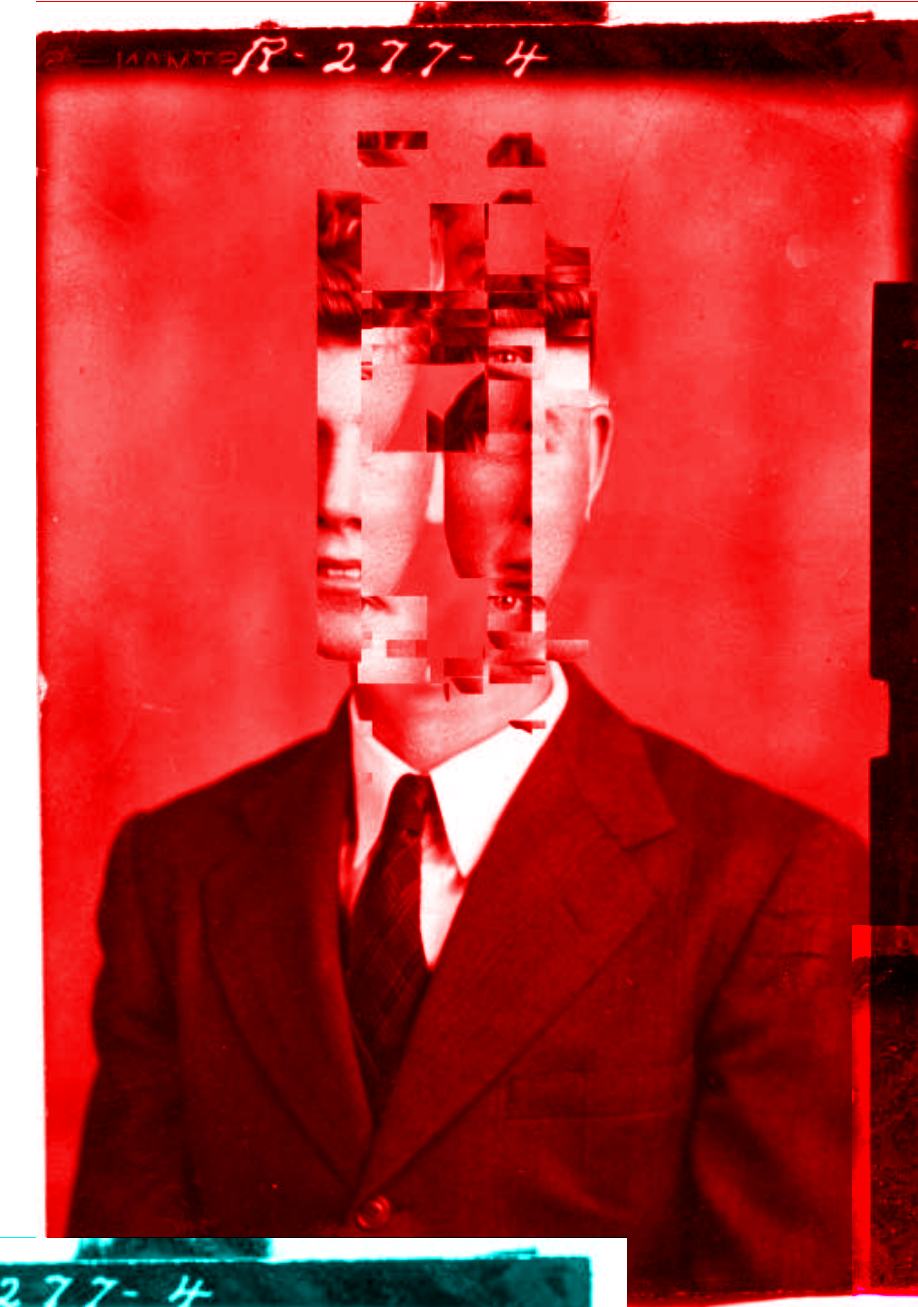


Ανάλυση έργων:

Σε αυτό το κομμάτι θα δούμε κομμάτια από τη συλλογή του David Szauder (Pixelnoizz), "Failed Memories".

Ο David Szauder, στη συλλογή του, "Failed Memories" εμπνέεται από τις ομοιότητες της ανθρώπινης μνήμης με τον τρόπο που αποθηκεύουμε αρχεία σε έναν υπολογιστή και έχουμε πρόσβαση σε αυτά όποτε θέλουμε. Με την ανθρώπινη μνήμη, όμως, συμβαίνει το εξής παράδοξο: Όταν πάμε να ανασύρουμε κάποια παλιά ανάμνηση, δεν είναι σίγουρο ότι θα βρούμε την ίδια που είχαμε αφήσει παλιά στο κεφάλι μας. Η ανάμνηση με τον καιρό ίσως έχει αλλάξει, ίσως έχει μεταβληθεί.

Στα παρακάτω παραδείγματα υπάρχουν 2 πραγματικότητες: η αποτύπωση του γεγονότος/ προσώπου στην αρχή, και η ανάμνηση αυτού του γεγονότος σε δεύτερο χρόνο.  
Η αρχική πραγματικότητα και το sequel αυτής.



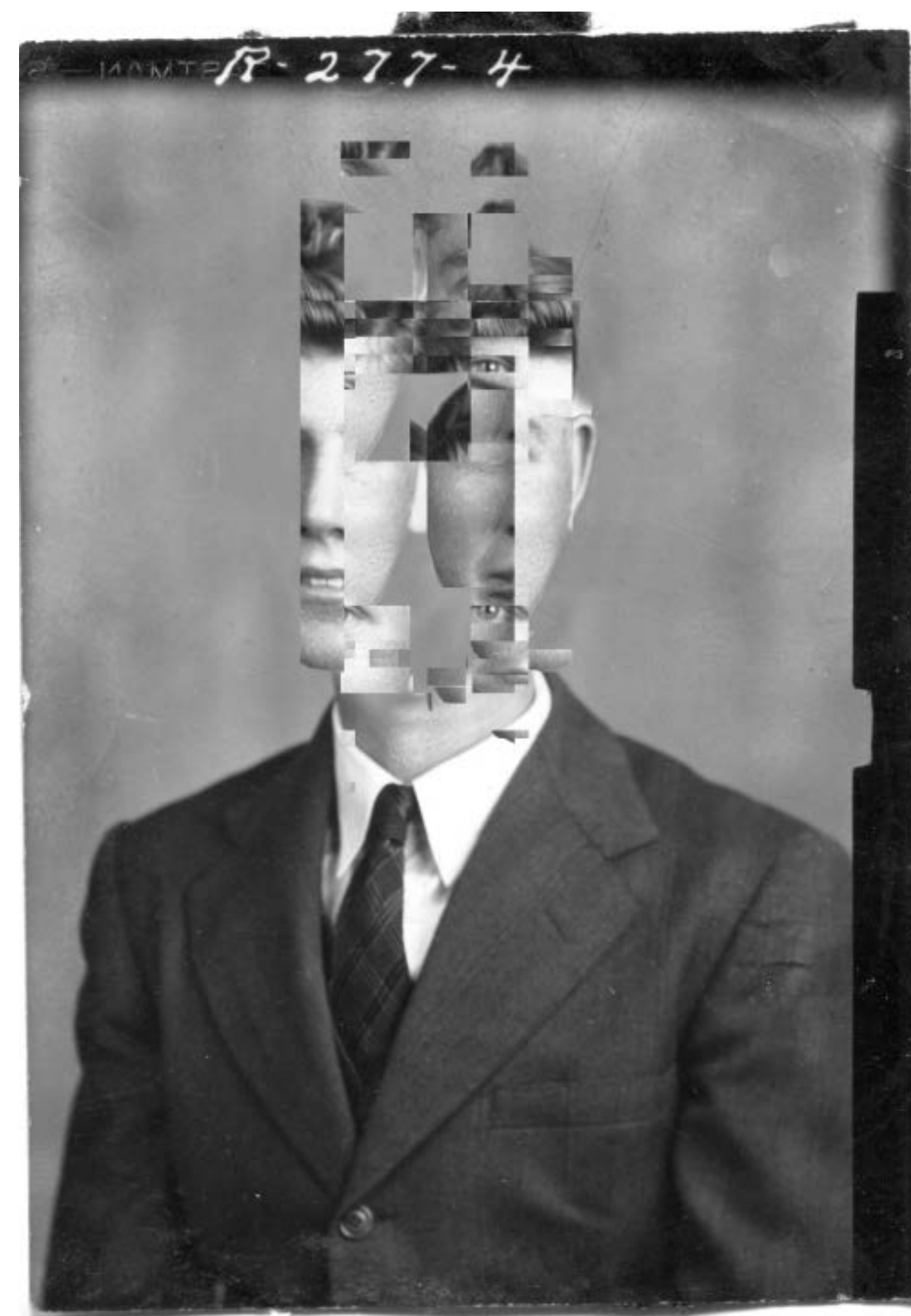


1. Το έργο λέγεται “Murphy, η ιστορία ενός πυροσβέστη”.

Ο καλλιτέχνης το περιγράφει:

«Ο Murphy ήταν ο καλύτερος πυροσβέστης στην πόλη, έσβηνε όλες τις φωτιές, ώσπου μία μέρα έπιασε φωτιά το σπίτι της μητέρας του».

Αρχικά ήταν περιποιημένος και χαρούμενος. Μετά, ήταν ο πυροσβέστης που είχε να παλέψει με μία φωτιά που άναψε στο σπίτι της μητέρας του. Το γκλιτς δείχνει τη συνέχεια της ιστορίας, και επίσης δείχνει το βάρος της επίδρασης που είχε σε αυτόν αυτή η εμπειρία. Πλέον το δεξιά είναι αριστερά, το πάνω είναι κάτω, κομμάτια του αιωρούνται πάνω από το κεφάλι του. Εξακολουθεί να υπάρχει μία δομή παράλληλων οριζόντιων και κατακόρυφων γραμμών, και τετράγωνα. Το κεφάλι του είναι ακόμα πάνω από το λαιμό του αλλά αντί για ολόκληρο φαίνονται δύο μισά. Τα μάτια του παραμένουν εκφραστικά.



“Murphy, η ιστορία ενός πυροσβέστη”, David Szauder, 2016 [Πηγή 5a]



## 2. "Όλοκληρο το απόγευμα"

Περιγραφή του καλλιτέχνη: «Αυτοί οι φίλοι συζητούσανε περί μεταφυσικής όλο εκείνο το απόγευμα. Η συζήτηση ήταν τόσο θεωρητική, που το μυαλό τους μεταβλήθηκε σωματικά.»

Στην ιστορία αυτή των φίλων που συζητούν για μεταφυσική, η αρχική ιστορία είναι αυτή τριών σοβαρών ανδρών, ντυμένων κομψά και καθισμένων στο τραπέζι. Ο καλλιτέχνης έχει στήσει εδώ ένα σκηνικό αρχικά πολύ σοβαρό και καθωσπρέπει, το οποίο έρχεται κατόπιν να διακωμωδήσει. Η σοβαρότητα της συζήτησης ήταν τόσο έντονη, και η συζήτηση τόσο θεωρητική, που τα κεφάλια τους μεταβλήθηκαν.



"Όλοκληρο το απόγευμα", David Szauder, 2016 [Πηγή 5b]



### 3. "Gitta's broken past"

Περιγραφή του καλλιτέχνη: «Αυτή η ανάμνηση αποτυπώθηκε στα τέλη του '70, όταν η Gitta παντρεύτηκε για δεύτερη φορά. Όταν ο δεύτερος σύζυγός της ανακάλυψε το παρελθόν της, απλά την εγκατέλειψε. Αυτή η εικόνα ήταν η τελευταία του ανάμνηση από τη Gitta»

Στην ιστορία της Gitta, ο καλλιτέχνης μάς δείχνει δύο γυναίκες, από την οπτική γωνία του δεύτερου συζυγού. Η μία υποθέτουμε ότι είναι μία όμορφη νεαρή γυναίκα, η αγαπημένη του Gitta. Με το γκλιτς βλέπουμε τη συνέχεια της ιστορίας: μια γυναίκα που δεν αναγνωρίζει πια. Συγκρίνοντας το βλέμμα της meta-glitch Gitta με αυτό του πυροσβέστη, το αποτέλεσμα συνάδει με τις ιστορίες. Ο μεν ακόμα και μετά την εμπειρία του με τη φωτιά, μας κοιτάει και τον κοιτάμε, και τα μάτια του παρόλο που είναι άναρχα στον χώρο, εξακολουθούν να έχουν ένταση. Στην εικόνα-ανάμνηση της Gitta, έχουν διαστρεβλωθεί, και έτσι εκφράζεται ακόμα πιο ξεκάθαρα η μεταβολή του συναισθήματος του δεύτερου συζυγού προς αυτήν.



"Gitta's broken past", David Szauder, 2016 [Πηγή 5c]



#### 4. "A good leader"

Περιγραφή του καλλιτέχνη: «Ο λοχίας Νιολαί ήταν καλός ηγέτης. Μετά τον πόλεμο δεν ήταν πια, όμως. Η ανάμνησή του διαστρεβλώθηκε από τους κανόνες του να είναι κανείς "καλός ηγέτης".»

Οι δύο πραγματικότητες είναι κι εδώ δοσμένες με σαφήνεια: από τη μία η ανάμνηση του λοχία με τις καλές ηγετικές του ικανότητες, πριν πάει στον πόλεμο. Πριν το γκλιτς, ο λοχίας (υποθέτουμε ότι) ήταν ένας αποφασιστικός άνθρωπος, δυνατός και έτοιμος και σίγουρος για τον εαυτό του. Από την άλλη, η ανάμνηση του λοχία μετά τον πόλεμο: τα μάτια του έχουν δει πολλά, όσα και τα αυτιά του έχουν ακούσει. Το κεφάλι του έχει αναμνήσεις που τον σημάδεψαν. Το γκλιτς αντανακλά αυτά που έχει περάσει και εκφράζει τις εσωτερικές αλλαγές που έχουν συμβεί.



"A good leader", David Szauder, 2016 [Πηγή 5d]



Πάμε λοιπόν να δούμε πώς θα γκλιτσάρουμε μία εικόνα:

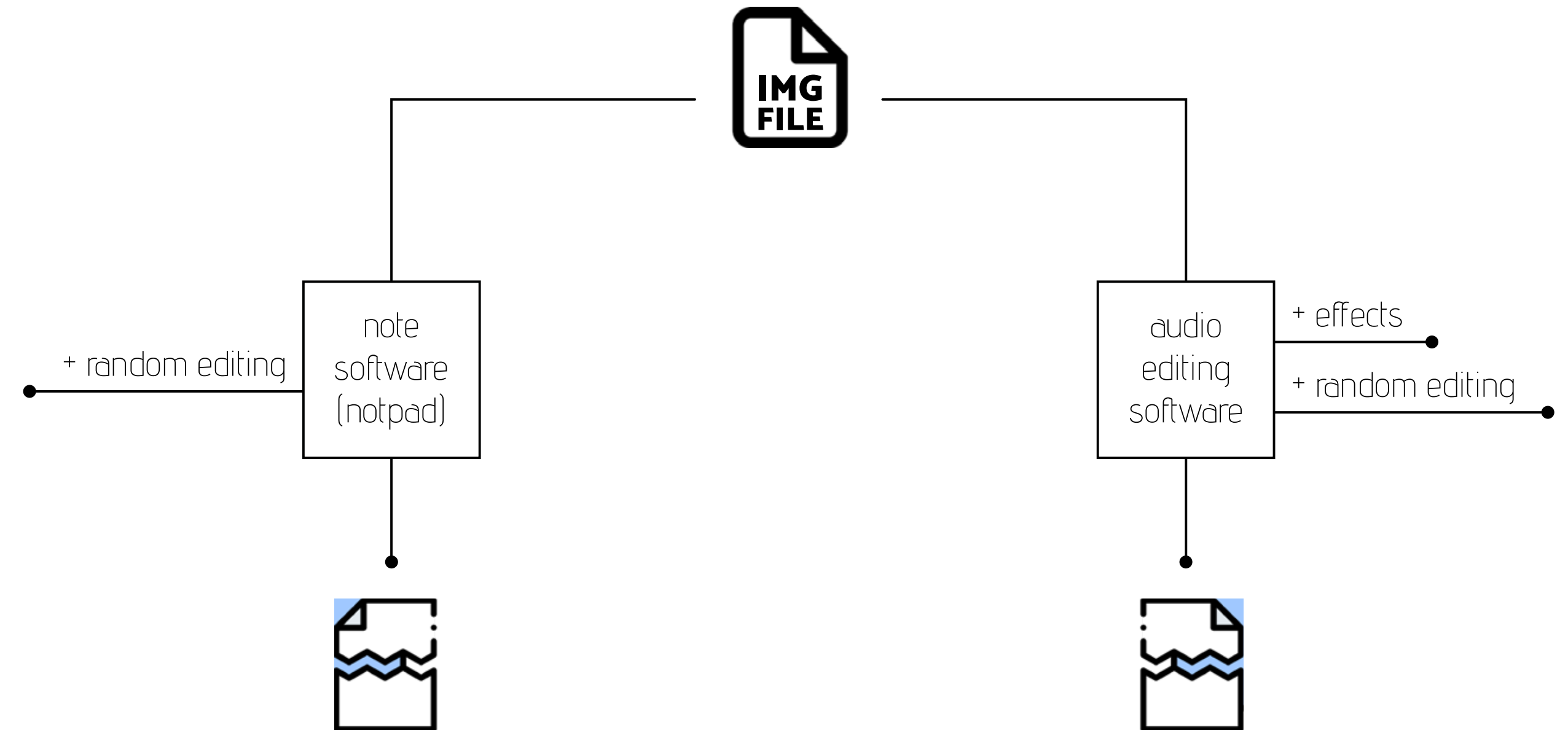
Με τον όρο data bending, αναφερόμαστε στη διαδικασία καταστροφής ενός αρχείου. Το πώς δηλαδή παραποιούμε και διαστρεβλώνουμε τα δεδομένα και τις πληροφορίες του αρχείου.

Υπάρχουν διάφοροι τρόποι να καταστραφεί ένα αρχείο εικόνας. Δύο από αυτούς -με βάση τους οποίους θα κινηθώ και στην εργασία μου- είναι οι εξής:

1ον. Ανοίγω την εικόνα στο Notepad++ και πειράζω τις πληροφορίες στην τύχη. Οποιαδήποτε αλλαγή κάνω, έχει αντίκτυπο στην αρχική μου εικόνα. Μπορώ να γράψω σημειώσεις, να κάνω copy paste τυχαία μέρη σε τυχαίες θέσεις ή να σβήσω άλλα μέρη τελείως. Σώζοντας το πειραγμένο αυτό αρχείο, το αρχικό έχει γκλιτσαριστεί.

2ος τρόπος: Ανοίγω την εικόνα μου σε πρόγραμμα επεξεργασίας ήχου, συγκεκριμένα το Adobe Audition και εφαρμόζω τυχαία effects. Σώζω, και έχω γκλιτσαρισμένο αποτέλεσμα.

**Databending**  
η διαδικασία παραποίησης των δεδομένων ενός αρχείου που οδηγεί στη διαστρέβλωση του αρχικού αρχείου







[Πηγή 6a]

pixelation



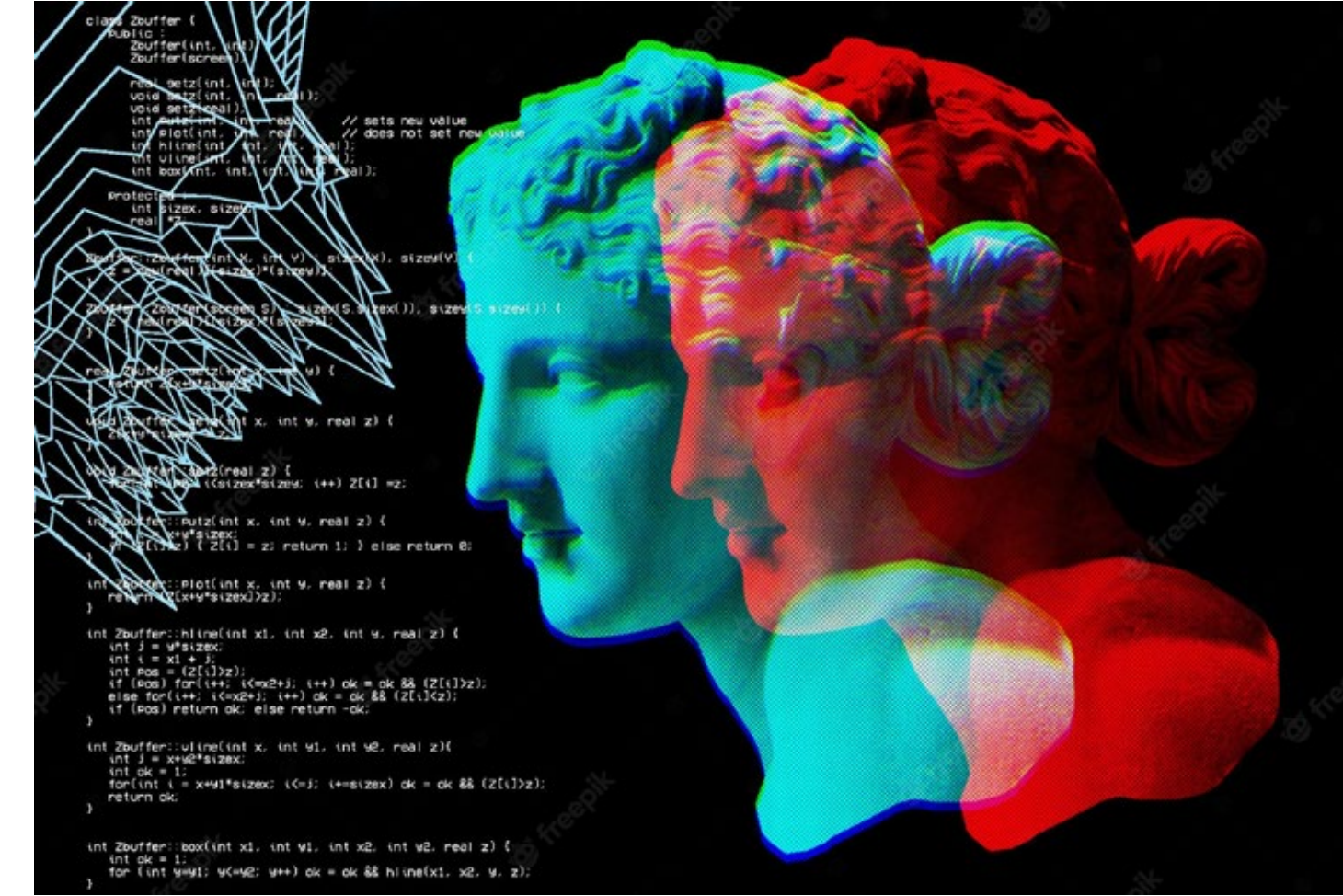
[Πηγή 6b]

texture



[Πηγή 6c]

light leaks



[Πηγή 6d]

double exposure



[Πηγή 6e]

noise / grain

## Αποτελέσματα Databending

Από αυτή τη διαδικασία προκύπτουν διάφορες μορφές βλάβης στο αρχείο μας. Κάποια χαρακτηριστικά των glitch που προκύπτουν, είναι:

Pixelation: Η αρχική εικόνα χωρίζεται σε μικρά επιμέρους τετραγωνάκια που θυμίζουν μεγεθυμένα pixels.

Texture: Δημιουργούνται ανορθόδοξες υφές, όπως αυτή της εικόνας με τα άπειρα παράθυρα.

Light Leaks: Το effect αυτό μοιάζει με τις «χαλασμένες» φωτογραφίες αναλογικών μηχανών, στις οποίες βλέπαμε λωρίδες φωτός να μπαίνουν στην εικόνα.

Double exposure: Τα περιεχόμενα της εικόνας χωρίζονται σε δύο ή περισσότερα αντίγραφα διαφορετικών χρωμάτων. Το αποτέλεσμα θυμίζει εκτύπωση με χαλασμένο εκτυπωτή.

Noise / Grain: Μία πολύ χαρακτηριστική μορφή υφής glitch. Το αποτέλεσμα θυμίζει παράσιτα τηλεόρασης.



ΤΙ ΘΑ ΚΑΝΩ ΣΤΗΝ ΕΡΓΑΣΙΑ ΜΟΥ:

Ανοίγοντας διάλογο με τον υπολογιστή:  
Θα δώσω στη μηχανή το υλικό που έχω επιλέξει, και μου απαντάει. Πιο συγκεκριμένα, θα υποβάλλω το αρχικό υλικό μου σε μία διαδικασία τυχαίας αποσυνθεσης και θα περιμενω να δω το αποτελεσμα που θα προκυψει. Αυτό το αποτελεσμα είναι το σχόλιο της μηχανής. Ανοίγοντας διάλογο με ένα πρόγραμμα επεξεργασίας ήχου, όπως κάνω σε αυτή την εργασία, ανοίγω διάλογο με μια non AI μηχανή και ακούω το σχόλιό της. Από όλα τα (απειρα) οπτικοποιημένα λάθη που θα μπορούσαν να γεννηθούν μέσω της διαδικασίας, δημιουργήθηκε ένα συγκεκριμένο. Το δέχομαι λοιπον, και μεταφράζω το νόημα που θα μπορούσε να έχει. Και απαντω, σχολιάζω πάνω στο δικό της σχόλιο, και έτσι δημιουργείται το τελικό αποτέλεσμα.

Ανοίγοντας διάλογο με τη μηχανή

δίνω το αρχείο στη μηχανή



η μηχανή σχολιάζει το εικαστικό



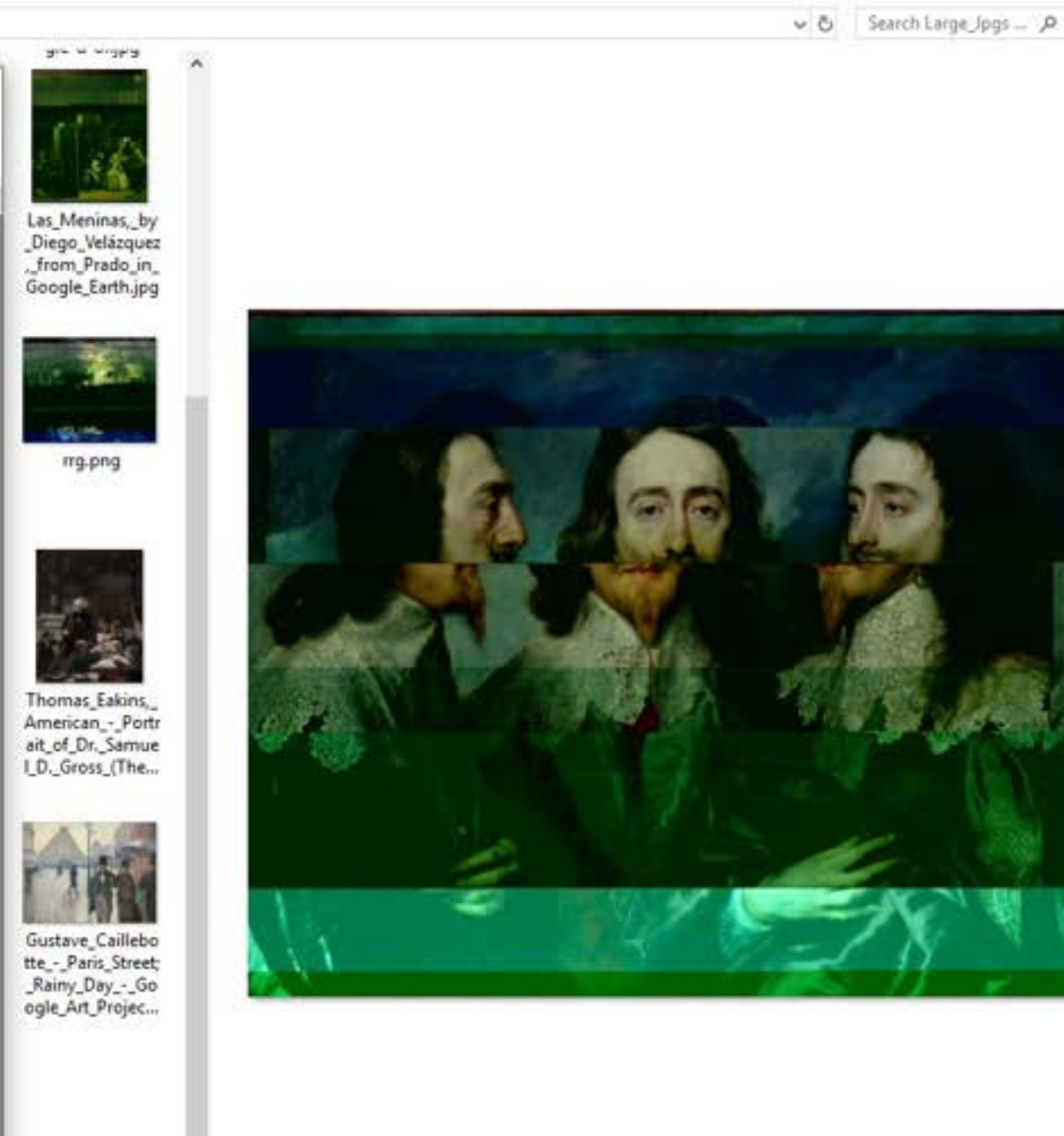
διαβάζω το σχόλιό της και βάζω την τυπογραφία



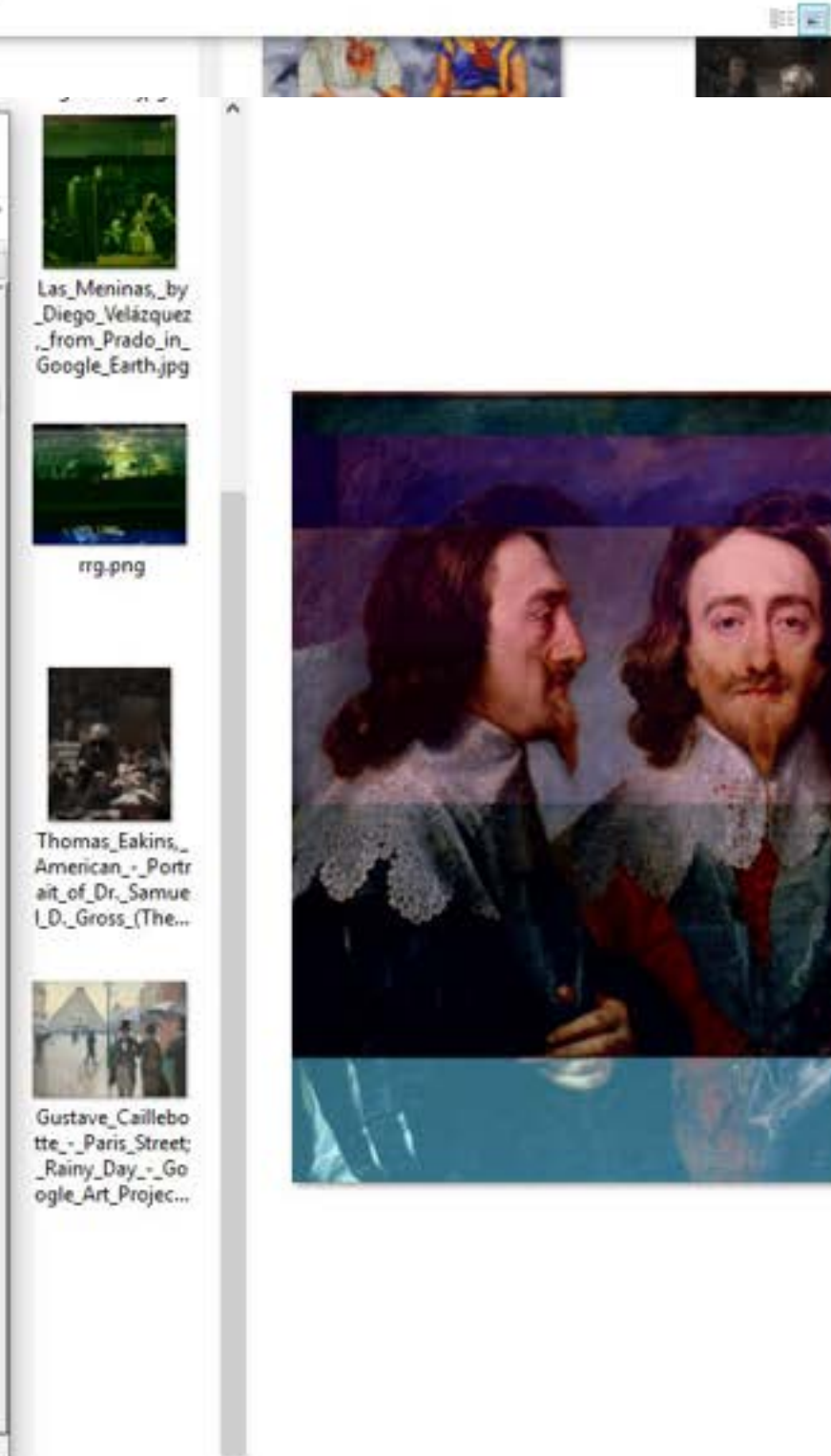
```
File Edit Search View Encoding Language Settings Tools Macro Run Plugins Window ?
D:\desktop\Large_Jpgs - Copy\Sir_Anthony_Van_Dyck_-_Charles_I_(1600-49)..._Google_Art_Project.j...
length: 12,423,776 lines: 115 Ln: 204 Col: 48 Pos: 17,813 Unix (LF) ANSI INS
```



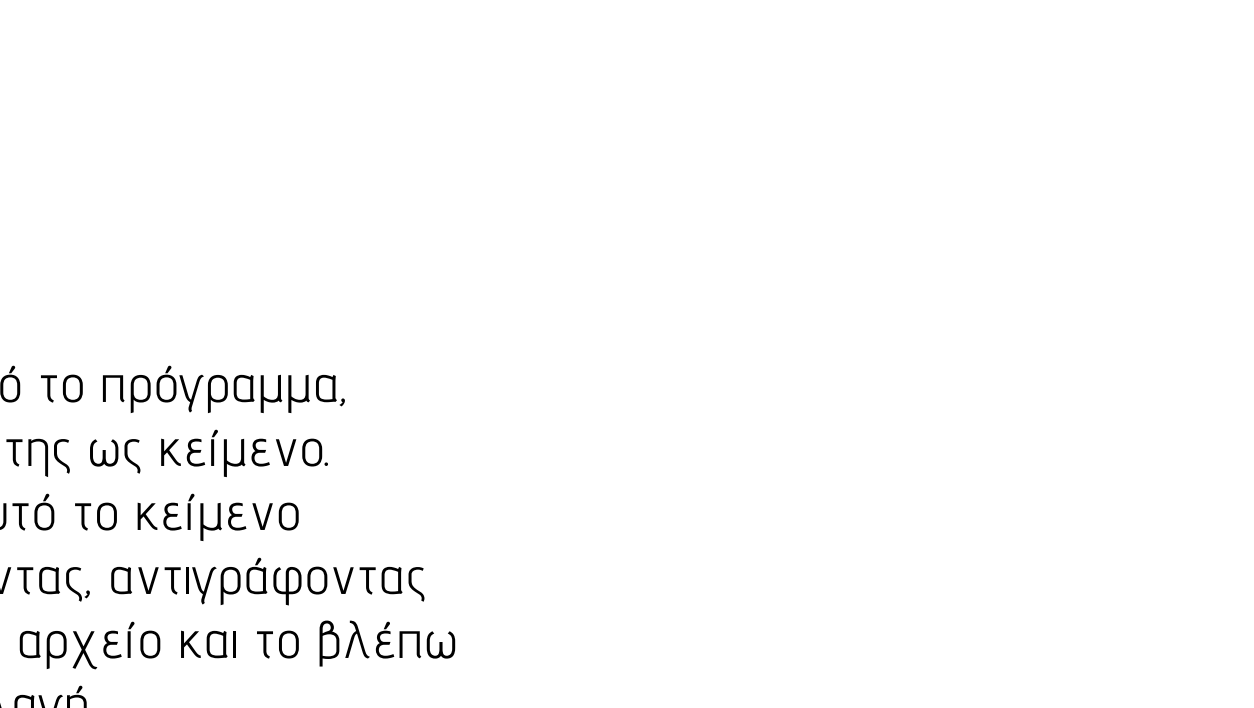
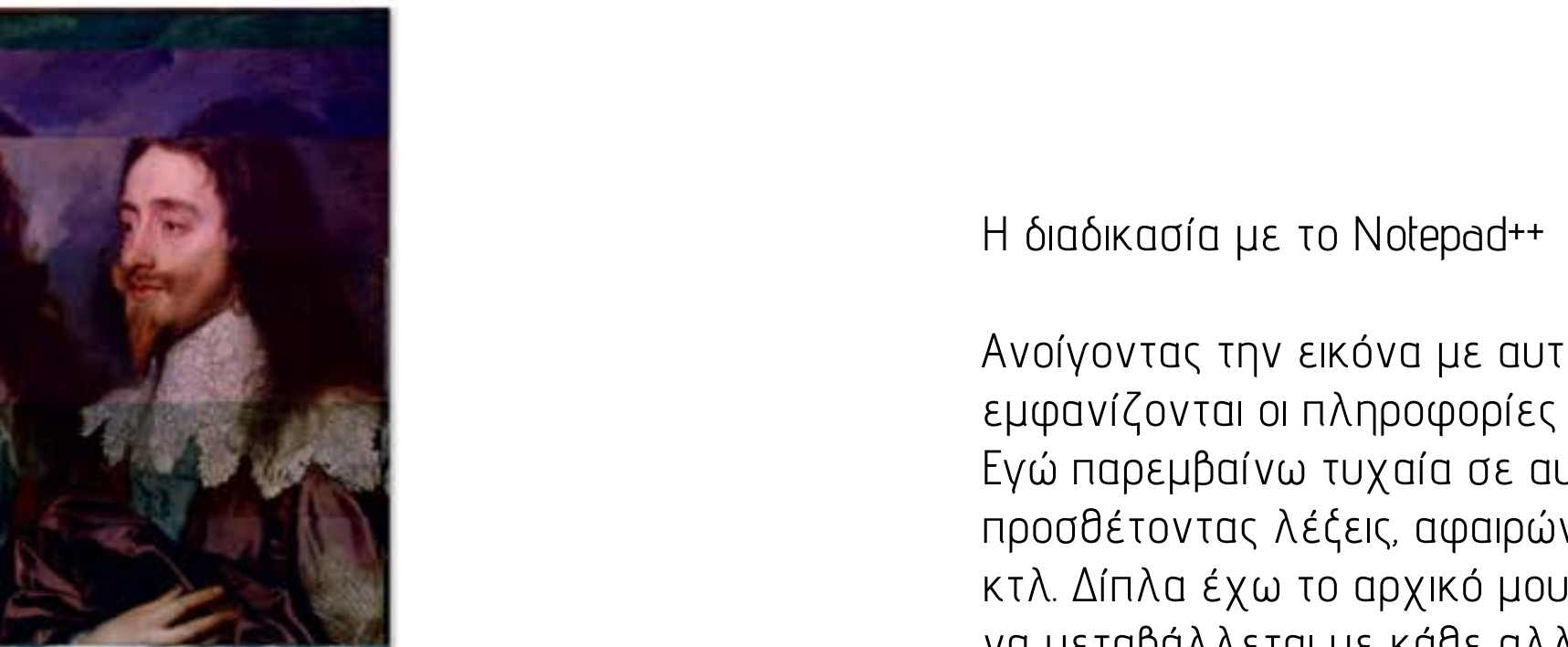
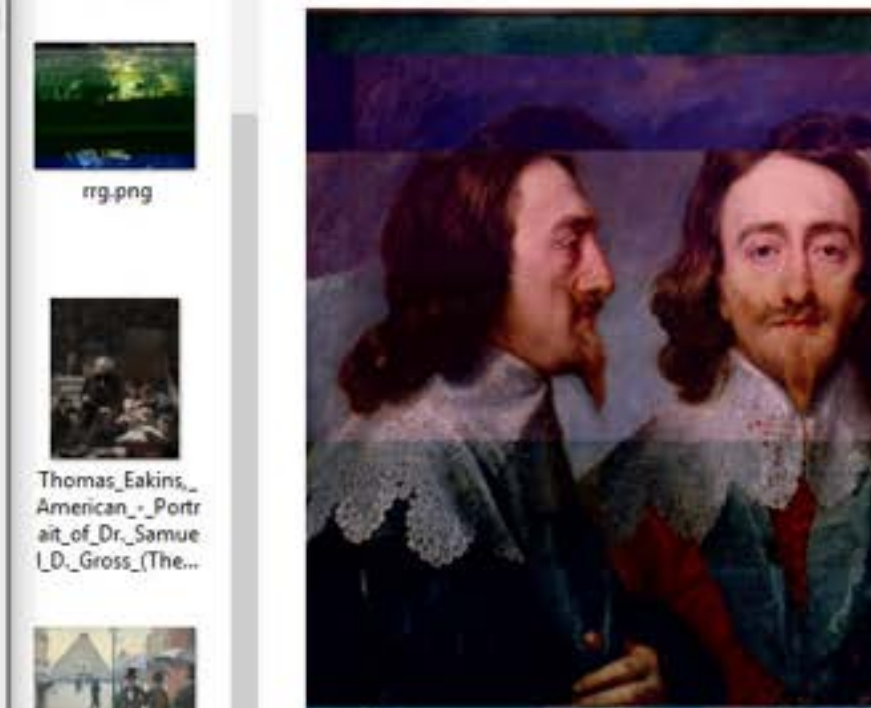
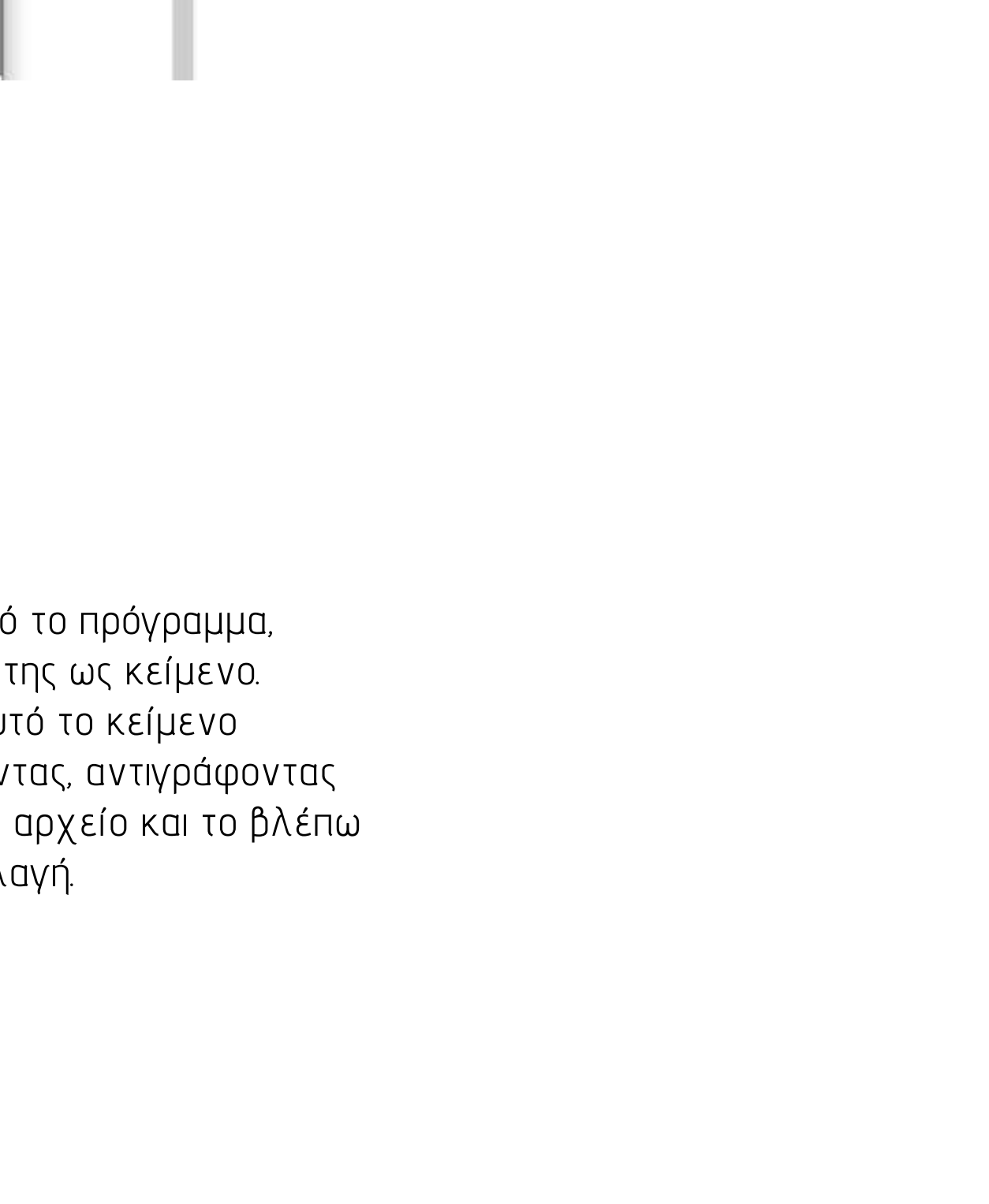
```
File Edit Search View Encoding Language Settings Tools Macro Run Plugins Window ?
D:\desktop\Large_Jpgs - Copy\Sir_Anthony_Van_Dyck_-_Charles_I_(1600-49)..._Google_Art_Project.j...
length: 12,423,776 lines: 115 Ln: 204 Col: 48 Pos: 17,813 Unix (LF) ANSI INS
```



```
File Edit Search View Encoding Language Settings Tools Macro Run Plugins Window ?
D:\desktop\Large_Jpgs - Copy\Sir_Anthony_Van_Dyck_-_Charles_I_(1600-49)..._Google_Art_Project.j...
length: 12,422,579 lines: 115 Ln: 7,695 Col: 43 Pos: 824,568 Unix (LF) ANSI INS
```



```
File Edit Search View Encoding Language Settings Tools Macro Run Plugins Window ?
D:\desktop\Large_Jpgs - Copy\Sir_Anthony_Van_Dyck_-_Charles_I_(1600-49)..._Google_Art_Project.j...
length: 12,422,579 lines: 115 Ln: 7,695 Col: 43 Pos: 824,568 Unix (LF) ANSI INS
```



Η διαδικασία με το Notepad++

Ανοίγοντας την εικόνα με αυτό το πρόγραμμα, εμφανίζονται οι πληροφορίες της ως κείμενο. Εγώ παρεμβαίνω τυχαία σε αυτό το κείμενο προσθέτοντας λέξεις, αφαιρώντας, αντιγράφοντας κτλ. Δίπλα έχω το αρχικό μου αρχείο και το βλέπω να μεταβάλλεται με κάθε αλλαγή.





[Πηγή 8α]

Charles I in Three Positions, Anthony van Dyck (1635)

Το πιο διάσημο πορτραίτο του van Dyck. Ο βασιλιάς Charles I είχε αναθέσει στο γλύπτη Lorenzo Bernini να του φτιάξει ένα γλυπτό πορτραίτο, για να ενθαρρυνθεί και να ηγηθεί της Αγγλίας με επιτυχία. Ο Bernini, με τη σειρά του, ζήτησε από τον van Dyck να του ζωγραφίσει έναν οδηγό για το γλυπτό του: το βασιλιά σε 3 πόζες: ανφας, προφίλ και 3/4. Στο πορταίτο ο βασιλιάς απεικονίζεται ως δυνατός, ψύχραιμος, έξυπνος και ικανός. Τα μαλλιά του -όπως συνηθίζονταν εκείνη την εποχή- έχουν ένα ανορθόδοξο κούρεμα: από τα δεξιά είναι κοντά και από τα αριστερά μακρύτερα.



Το σχόλιο της μηχανής:

Η μηχανή χώρισε την εικόνα σε πολλές λωρίδες, και ο πρωταγωνιστής κόβεται οριζόντια σε πολλά μέρη. Κυριαρχεί το πράσινο χρώμα.



Το σχόλιό μου:

Λαμβάνοντας υπόψιν τα οριζόντια κοψίματα, ακολουθώ κι εγώ την κατεύθυνση που μου υπέδειξε η μηχανή και βάζω την τυπογραφία μου ανάλογα. Το μήνυμα είναι «Ψάχνοντας το καλό μου προφίλ» και μισοκρύβεται στις οριζόντιες λωρίδες που έχουν δημιουργηθεί.

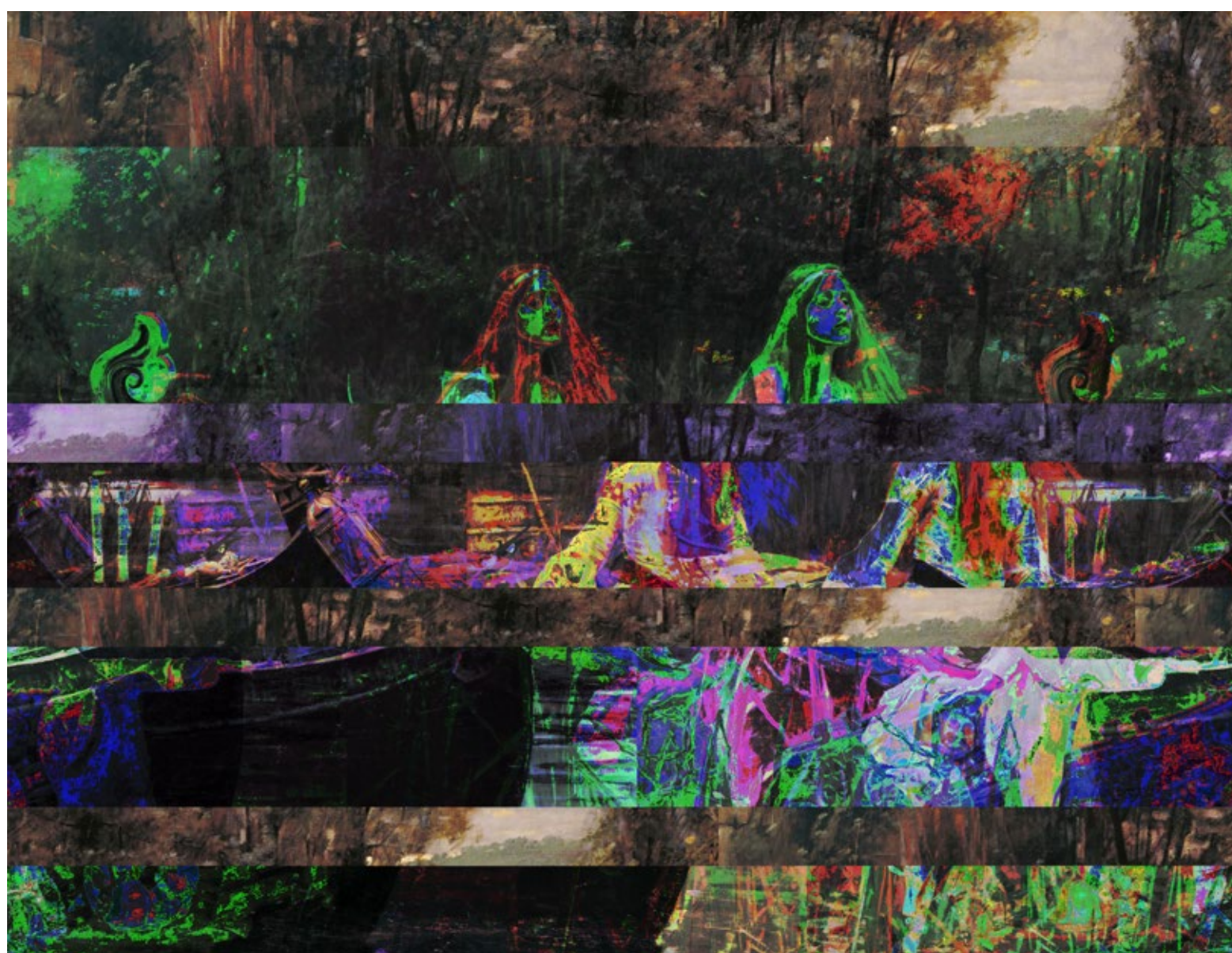




[Πηγή 8b]

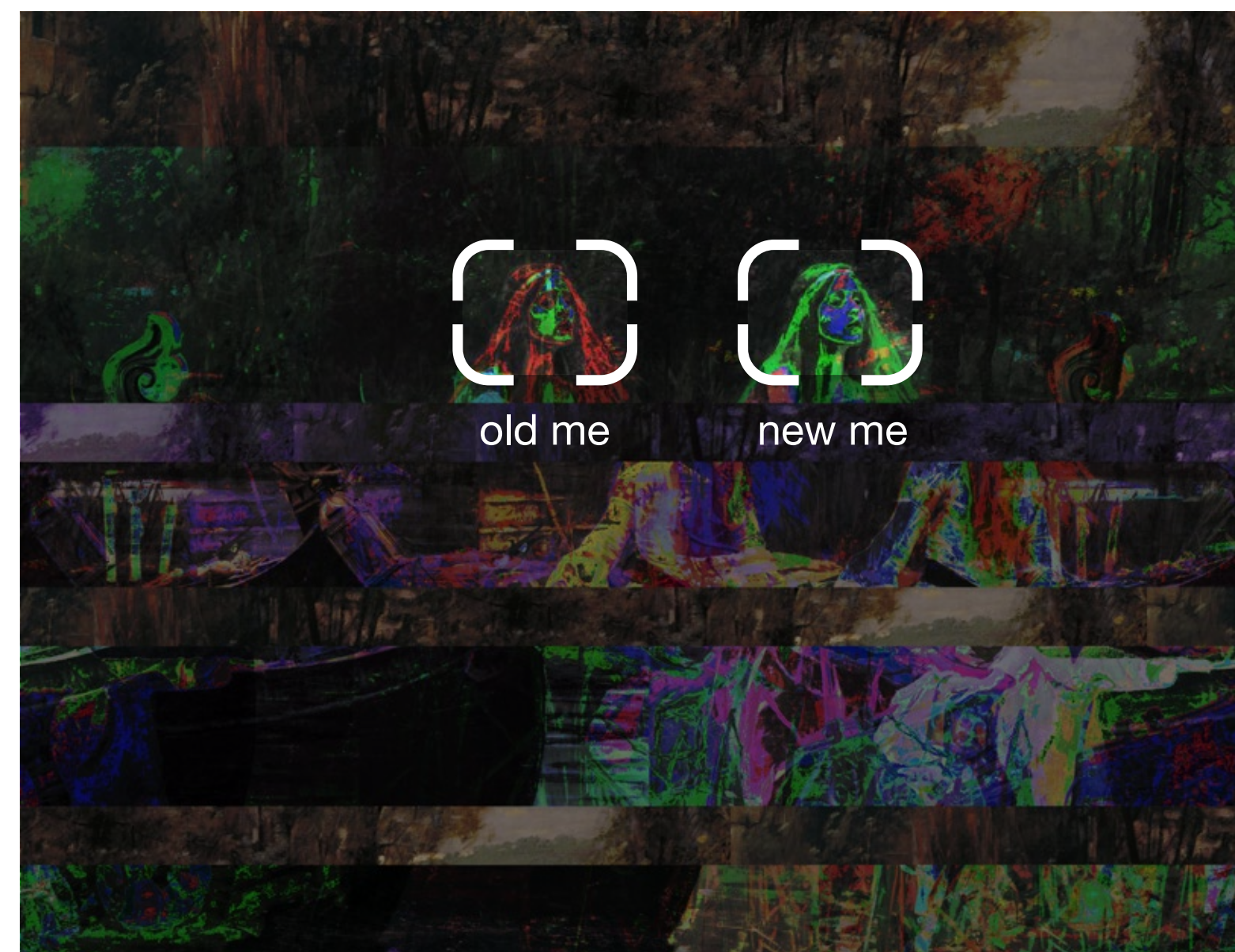
The Lady of Shalott, John William Waterhouse, 1888

Ο καλλιτέχνης εικονογραφεί το ομώνυμο ποίημα του Lord Tennyson. Το ποίημα αφορά την ιστορία της Elaiine του Astolat, η οποία είναι απομονωμένη στον Πύργο της εξαιτίας μιάς μυστηριώδους κατάρας. Δε μπορεί ούτε να βγει έξω, ούτε να κοιτάξει από το παράθυρο, παρά μόνο μέσω του καθρέπτη της. Κάθεται, λοιπόν, εγκλωβισμένη στον πύργο της και υφαίνει στον αργαλειό της αυτά που βλέπει μέσω της αντανάκλασης, συμπεριλαμβανομένου του ποταμού που τρέχει απέξω. Η κατάρα σπάει όταν περνάει ο ιππότης Lancemot έξω από τον πύργο της, και εκείνη γοητεύεται τόσο που δεν αντέχει και στρέφει το βλέμμα της πάνω του. Ο καθρέπτης σπάει, και η Elaiine -απελευθερωμένη πλέον- βγαίνει από τον πύργο και μπαίνει σε μία βάρκα για να να βρει τον ιππότη. Το έργο του Waterhouse απεικονίζει ακριβώς αυτή τη στιγμή. Δείχνει την Elaiine καθήμενη πάνω στο υφαντό που είχε για να υφαίνει αυτά που έβλεπε μέσα από τον καθρέπτη. Στο μπροστινό μέρος της βάρκας υπάρχει ένας σταυρός με σταυρωμένο, και δίπλα τρία κεριά, εκ των οποίων το ένα μόνο αναμμένο. Η έκφρασή της αποτυπώνει την εξάντληση που έχει βιώσει, αλλά μοιάζει ταυτόχρονα σα να πήρε μόλις μία ανάσα, μετά από τόσον καιρό.



Το σχόλιο της μηχανής:

Η μηχανή έχει χωρίσει την ηρωίδα μας σε δύο μέρη, σε δύο «εαυτούς». Έναν κόκκινο κι έναν πράσινο.



Το σχόλιό μου:

Ακολουθώντας το σχόλιο της μηχανής, μεταφράζω τους δύο εαυτούς της ηρωίδας στον παλιό και καινούργιο. Ο κόκκινος είναι ο εαυτός που άφησε πίσω, ο εγκλωβισμένος εαυτός που ήθελε να φύγει αλλά δεν μπορούσε. Ο πράσινος είναι αυτός που έκανε το βήμα και κινήθηκε μπροστά.

Τονίζω αυτόν τον διαχωρισμό παραπάνω βάζοντας σε κάρρα τα δύο πρόσωπα, με τον τρόπο που βλέπουμε να αναγνωρίζει τα πρόσωπα το google lens.





[Πηγή 8c]

Bock (Portrait of Jaime Sabartes, Pablo Picasso)

Εδώ βλέπουμε έναν φίλο του Πικάσο, τον Jaime Sabartes, να κάθεται μόνος και βαριεστημένος σε ένα «μπαρ» της εποχής.

«Ο Πικάσο με επεικόνισε με τον τρόπο που εκείνος με έβλεπε στην καφετέρια που καθόμουν. Είδη και αποτύπωσε τη μοναξιά μου, όπως φαίνεται στους άλλους [...] Παρόλο που δεν είναι το καλύτερό μου να κοιτάζομαι στον καθρέπτη, ούτε σε φωτογραφίες, μου αρέσει πολύ να κοιτάζω αυτό το πορτραίτο.»  
(από τα απομνημονεύματα του Jaime Sabartes)



Το σχόλιο της μηχανής:

Η μηχανή έχει δημιουργήσει πολλά αντίγραφα του πρωταγωνιστή και έχει εμφανίσει έντονα χρώματα στο εικαστικό. Παρά τους πολλούς εαυτούς του, ο πρωταγωνιστής εμφανίζεται εξίσου μόνος και βαριεστημένος, όπως πριν. Έχει, επίσης, δημιουργήσει μία πράσινη λωρίδα στο κέντρο που θυμίζει το πλαίσιο κειμένου σε αρκετά βιντεοπαιχνίδια.



Το σχόλιό μου:

Δεδομένης της επίμονης μοναξιάς και βαρεμάρας του πρωταγωνιστή, το μήνυμα που αποτυπώνω είναι η ενόχλησή του στο γκλιτσαρισμένο αποτέλεσμα. Σχολιάζω μέσω του ήρωά μας λοιπόν αυτό που θα έλεγε ο ίδιος -οτι δεν είναι ικανοποιημένος με την έλευση πολλών εαυτών του.





[Πηγή 8d]

The Anatomy Lesson of Dr Nicolaes Tulp, Rembrandt (1632)

Εδώ βλέπουμε το μάθημα ανατομίας που παραδίδει ο δρ. Tulp σε συναδέλφους του. Τον 17ο αιώνα, τα μαθήματα ανατομίας ήταν σημαντικά κοινωνικά event που γίνονταν μόνο μία φορά το χρόνο, και μόνο σε εκτελεσμένους θανατοποινίτες. Μπορούσαν να τα παρακολουθήσουν συνάδελφοι ιατροί, φοιτητές ιατρικής, αλλά και απλοί πολίτες, επί πληρωμή. Γνωρίζουμε τον διδάσκοντα (δρ. Tulp), αλλά και τον άνθρωπο στον οποίον διεξάγεται το μάθημα ανατομίας. Είναι ο Aris Kindt, και καταδικάστηκε σε θάνατο δι' απαγχονισμού επειδή έκλεψε ένα παλτό.



Το σχόλιο της μηχανής:

Η μηχανή εδώ έδωσε ένα οπτικό glitch που θυμίζει τις ιατρικές ακτινογραφίες με τα έντονα χρώματα που θυμίζουν απεικόνιση θερμοκρασίας. Δημιούργησε επίσης μία γκρι λωρίδα στο πάνω μέρος της εικόνας.



Το σχόλιό μου:

Εκμεταλλευόμενη τη γκρι λωρίδα του γκλιτσαρισμένου αποτελέσματος, επιλέγω να τοποθετήσω εκεί την τυπογραφία. Μέσα σε αυτή έχω βάλει gibberish (σκα αλαμπουρνέζικα) με ιατρικούς όρους. Το κείμενο δε σημαίνει απολύτως τίποτα αλλά ότι περιέχει ιατρικούς και εξειδικευμένους όρους μοιάζει πολύ σημαντικό.





[Πηγή 8e]

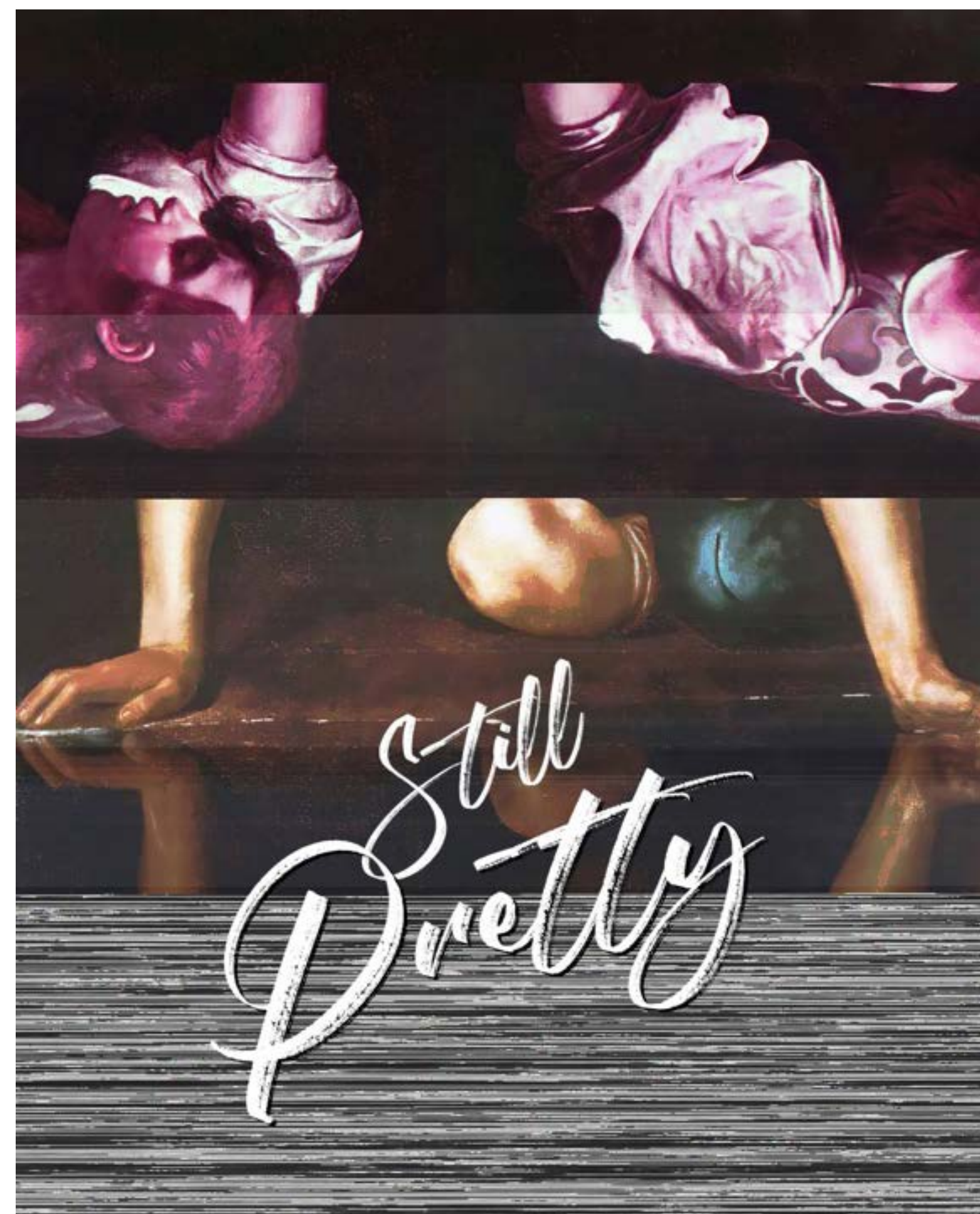
Narcissus, Caravaggio (1597-1599)

Η ιστορία του Νάρκισσου έρχεται από την ελληνορωμαϊκή μυθολογία. Η πιο γνωστή έκδοσή της είναι από τις «Μεταμορφώσεις» του Οβιδίου, από όπου εμπνεύστηκε ο Καραβάτζιο. Ο μύθος λέει ότι ο Νάρκισσος ήταν ένα εξωπραγματικά όμορφο αγόρι, που ερωτεύτηκε την αντανάκλασή του όταν την είδε τυχαία στο ποτάμι.



Το σχόλιο της μηχανής:

Η μηχανή επέλεξε να χωρίσει τον Νάρκισσο σε διάφορα μέρη και να τον τοποθετήσει ανορθόδοξα στο χώρο. Το κεφάλι είναι αλλού και ανάποδα, αλλού τα πόδια, αλλού τα χέρια. Έχει επίσης αλλοιωθεί το χρώμα και το νερό στο κάτω μέρος έχει μεταμορφωθεί σε θάλασσα παράσιτων.



Το σχόλιό μου:

Και εδώ το μήνυμα είναι η απάντηση του ήρωα του έργου. Ο Νάρκισσος αν έβλεπε το γκλιτσαρισμένο εικαστικό, θα έλεγε ότι είναι και έτσι όμορφος. Η τυπογραφία είναι δοσμένη έτσι ώστε το μήνυμα να μοιάζει με αυτόγραφο.

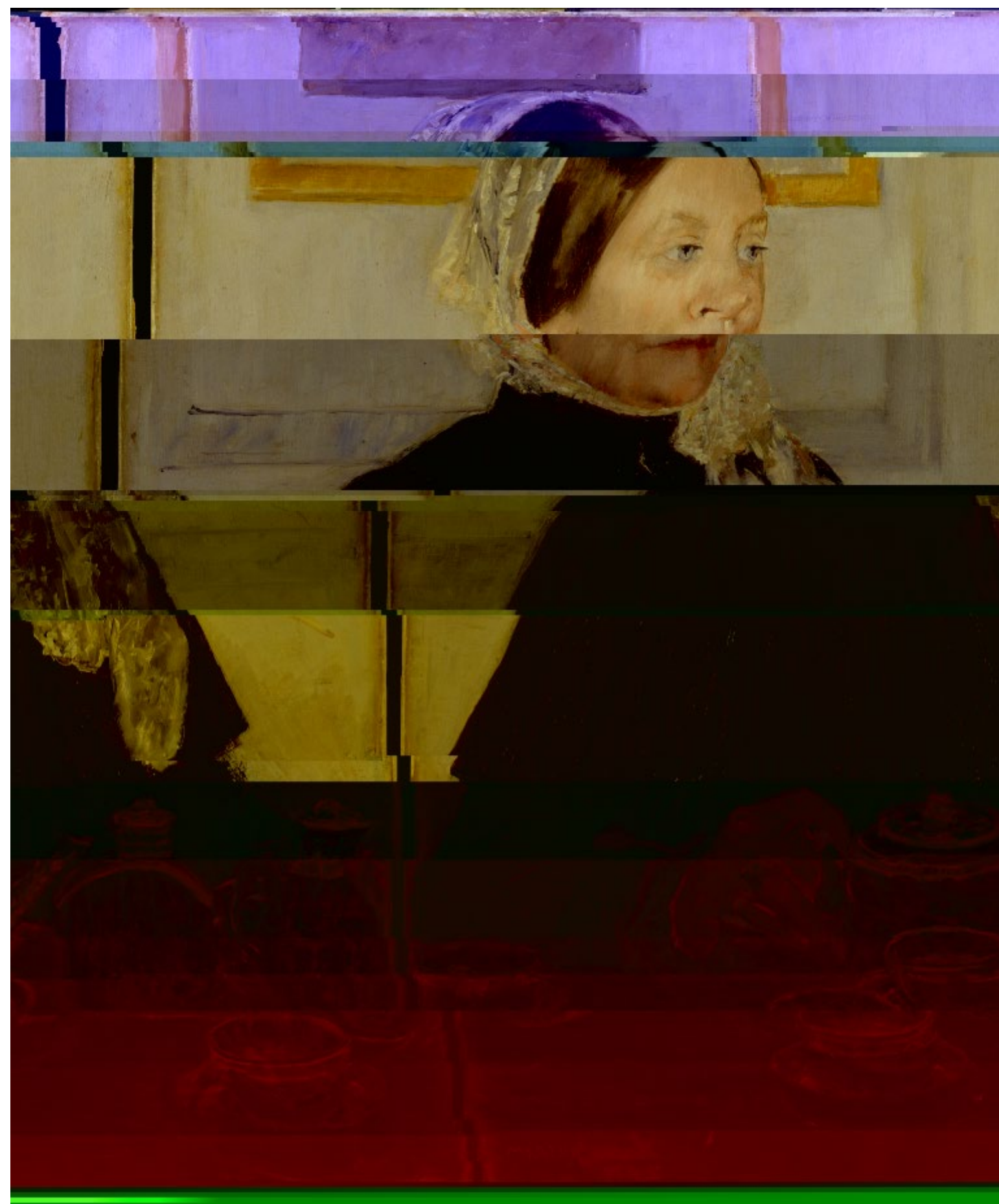




[Πηγή 8f]

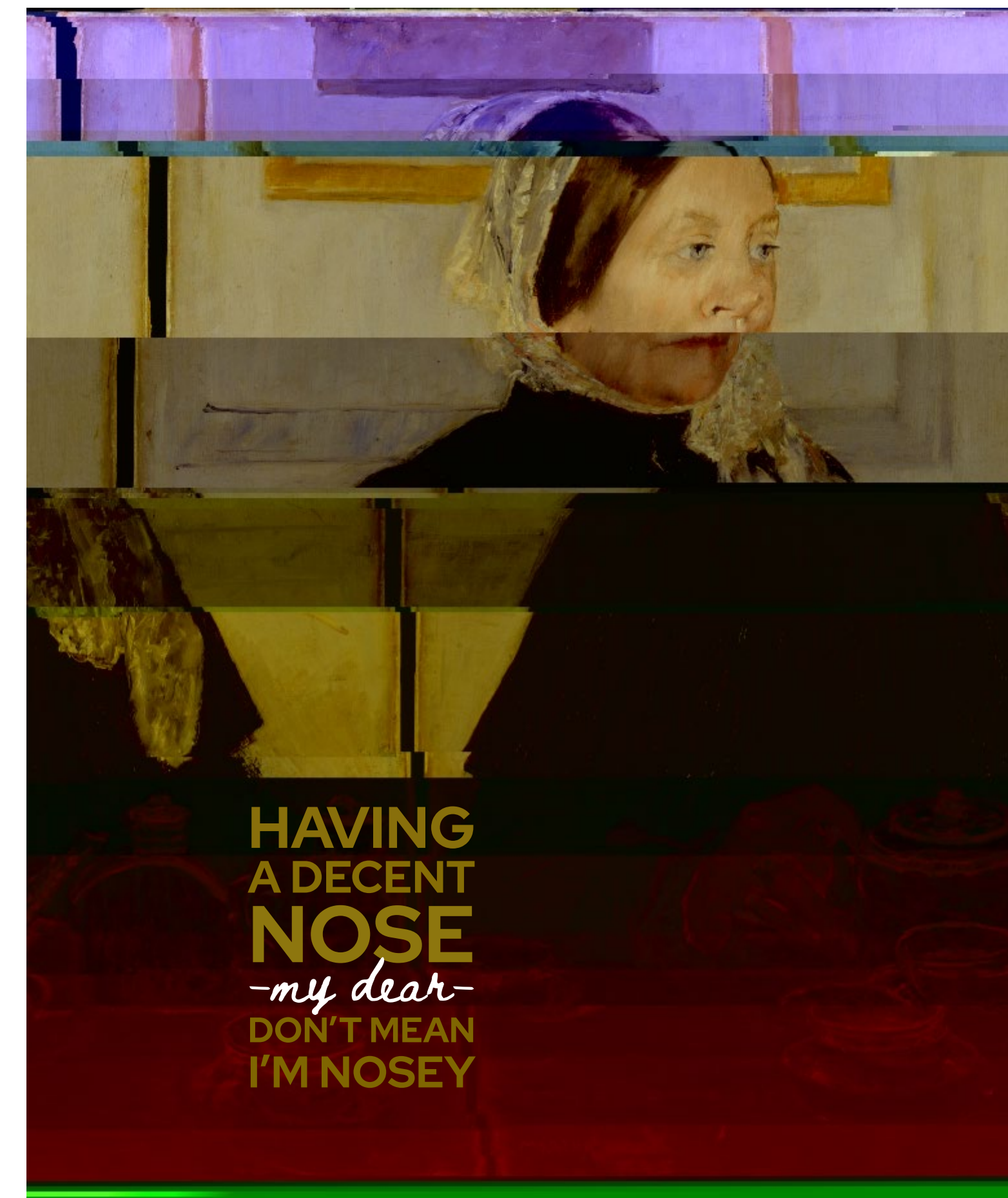
Lady at the Tea Table, Mary Cassatt (1883-85)

Ο πίνακας αυτός της Mary Cassatt απεικονίζει τη θεία της καλλιτέχνιδος, τη Mary Riddle. Το σετ τσαγιού ήταν δώρο της κόρης της Riddle στην οικογένεια Cassatt, και ο πίνακας ζωγραφίστηκε για να χαριστεί στην οικογένεια Riddle. Η κόρη Riddle, όμως δεν ήταν ιδιαίτερα χαρούμενη, καθώς θεώρησε ότι η μύτη της μητέρας της φαινόταν πολύ μεγάλη, οπότε η Cassatt δώρισε τον πίνακα στο Metropolitan Museum of Art.



Το σχόλιο της μηχανής:

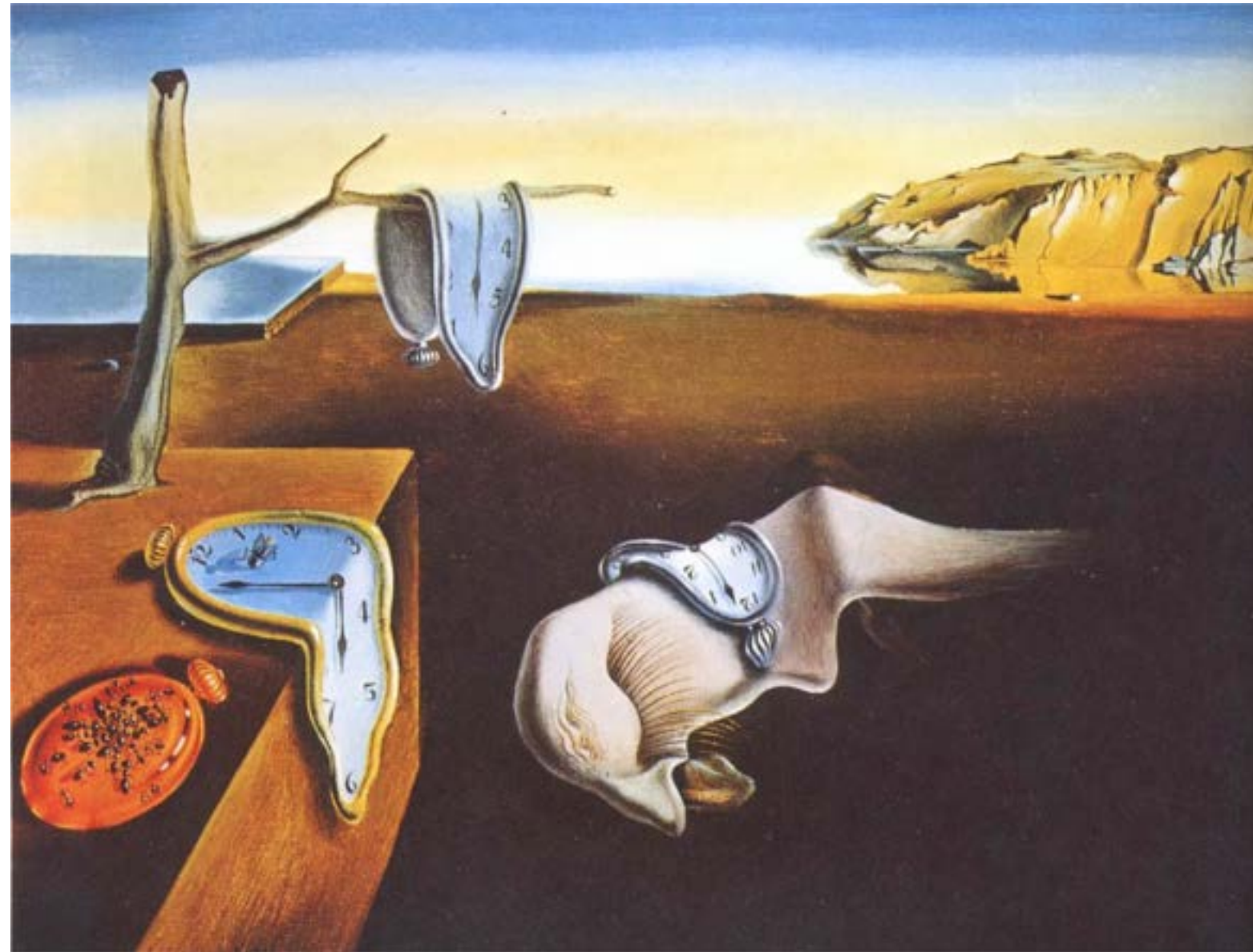
Η μηχανή έβγαλε από το προσκήνιο το σετ τσαγιού, γέμισε το κάτω μέρος της εικόνας με κόκκινο, και δημιούργησε μία κίτρινη φόρμα που θυμίζει κανάτα. Χώρισε επίσης το έργο σε λωρίδες, κάνοντας έτσι ακόμα πιο εμφανή τη μύτη της πρωταγωνίστριας.



Το σχόλιό μου:

Ακολουθώντας τη φόρμα που δημιούργησε η μηχανή, τοποθετώ την τυπογραφία μου συνεχίζοντας τη δική της κατεύθυνση. Το κείμενο θα μπορούσε να είναι η απάντηση της ηρωίδας θείας (ελεύθερη μεταφραση): «Έχω μία αξιοπρεπή μύτη, χρυσό μου, αλλά αυτό δε σημαίνει ότι τη χάνω και παντού»





[Πηγή 8α]

Η εμμονή της μνήμης, Salvador Dalí (1931)

Η σκηνή που απεικονίζεται είναι η πραγματική έρημος κοντά στην Καταλονία της Ισπανίας, όπου έμενε ο Νταλί. Ο τίτλος του έργου αφορά την ικανότητα της μνήμης να συγκρατείται στον χρόνο, καθώς αυτός φθείρεται γύρω της.



Το σχόλιο της μηχανής:

Η μηχανή εδώ άλλαξε αυτό το σουρεάλ σκηνικό αλλά αυτό εξακολουθεί να διατηρεί το χαρακτήρα του. Ο χρόνος εξακολουθεί να απεικονίζεται σχετικός, τα ρολόγια, τα μυρμήγκια και τα κλαδιά είναι ακόμα εκεί, σε άλλες θέσεις.



Το σχόλιό μου:

Με βάση αυτή τη λογική και θέλοντας να τονίσω το αρχικό μήνυμα του καλλιτέχνη, το μήνυμά μου είναι εμπνευσμένο από το στίχο του Παπάζογλου «όλα τριγύρω αλλάζουν κι όλα τα ίδια μένουν». Η τυπογραφία είναι δοσμένη με διαφορετική γραμματοσειρά σε κάθε λέξη και προσπαθεί να ενταχθεί στο γκλιτσαρισμένο σκηνικό που δημιουργήθηκε.





[Πηγή 8η]

Las Meninas, Diego Velázquez (1656)

ΣΤο διασημότερο αυτό έργο του καλλιτέχνη απεικονίζεται η ισπανική βασιλική οικογένεια. Έντεκα άνθρωποι βρίσκονται σε αυτόν τον πίνακα, κάποιοι από τους οποίους είναι εκεί, και κάποιοι που δε γνωρίζουμε αν είναι. Στο κέντρο πρωταγωνιστεί η πριγκίπισσα Margaret Theresa, δεξιά και αριστερά της οι κυρίες επί των τιμών, πίσω αριστερά ο καλλιτέχνης -άραγε ζωγραφίζει το παρόν έργο ή κάποιο άλλο; Πίσω από την πριγκίπισσα ένας καθρέπτης που αντανακλά τις φιγούρες του βασιλιά Philip IV και της βασίλισσας Mariana. Δεξιά του καθρέπτη ο μπάτλερ, και πιο δεξιά η συνοδός της πριγκίπισσας με έναν φύλακα. Βλέπουμε επίσης έναν σκύλο και πίσω του δύο νάνους.



Το σχόλιο της μηχανής:

Το γκλιτσάρισμα που δημιούργησε η μηχανή -αν και τυχαίο- κάνει ένα εύστοχο σχόλιο χωρίζοντας τους νάνους από τα υπόλοιπα άτομα του δωματίου. Οι νάνοι επιλέχθηκαν από το επιτελείο του παλατιού λόγω ακριβώς του χαμηλού τους ύψους, για να αισθάνεται καλύτερα η μικρή πριγκίπισσα. Αυτός είναι και ο λόγος που οι κυρίες των τιμών δίπλα της γονατίζουν και σκύβουν. Η μηχανή ειρωνικά τοποθετεί τους νάνους στην άκρη της εικόνας, χωρίζοντάς τους με το καβαλέτο του ζωγράφου που φαίνεται σαν τοίχος και εντείνει την απόσταση.



Το σχόλιό μου:

Ακολουθώντας, λοιπόν, κι εγώ το κοινωνικο/ταξικό σχόλιο της μηχανής, η υπογραφή μου οπτικοποιεί το μήνυμά της με ανάλογη ειρωνεία: Ο τίτλος με καλλιγραφικά «Αφεντικά και δούλοι sk@ta genikam' ouloi» είναι το μήνυμα που θα έλεγε ένας αριστοκράτης της εποχής ή κάποιοι με ιεραρχικά υψηλή θέση στο παλάτι -αν φυσικά μιλούσε με νεοελληνικές παροιμίες.





[Πηγή 8i]

The Two Fridas, Frida Kahlo (1939)

Ο πίνακας δημιουργήθηκε την ίδια χρονιά που η Κάλο πήρε διαζύγιο από τον Ντιέγκο Ριβέρα. Πρόκειται για μια διπλή αυτοπροσωπογραφία, που απεικονίζει δύο εκδοχές της Κάλο να κάθονται μαζί. Η μία φοράει ένα λευκό βικτοριανό φόρεμα ευρωπαϊκού στιλ ενώ η άλλη φοράει ένα παραδοσιακό φόρεμα Tehuana. Λέγεται ότι οι δύο φιγούρες αναπαριστούν τη διπλή καταγωγή της Φρίντα, και ακόμα ότι ο πρώην σύζυγός της αγαπούσε την Τεχουανή πλευρά της και απεχθανόταν την ευρωπαϊκή.



Το σχόλιο της μηχανής:

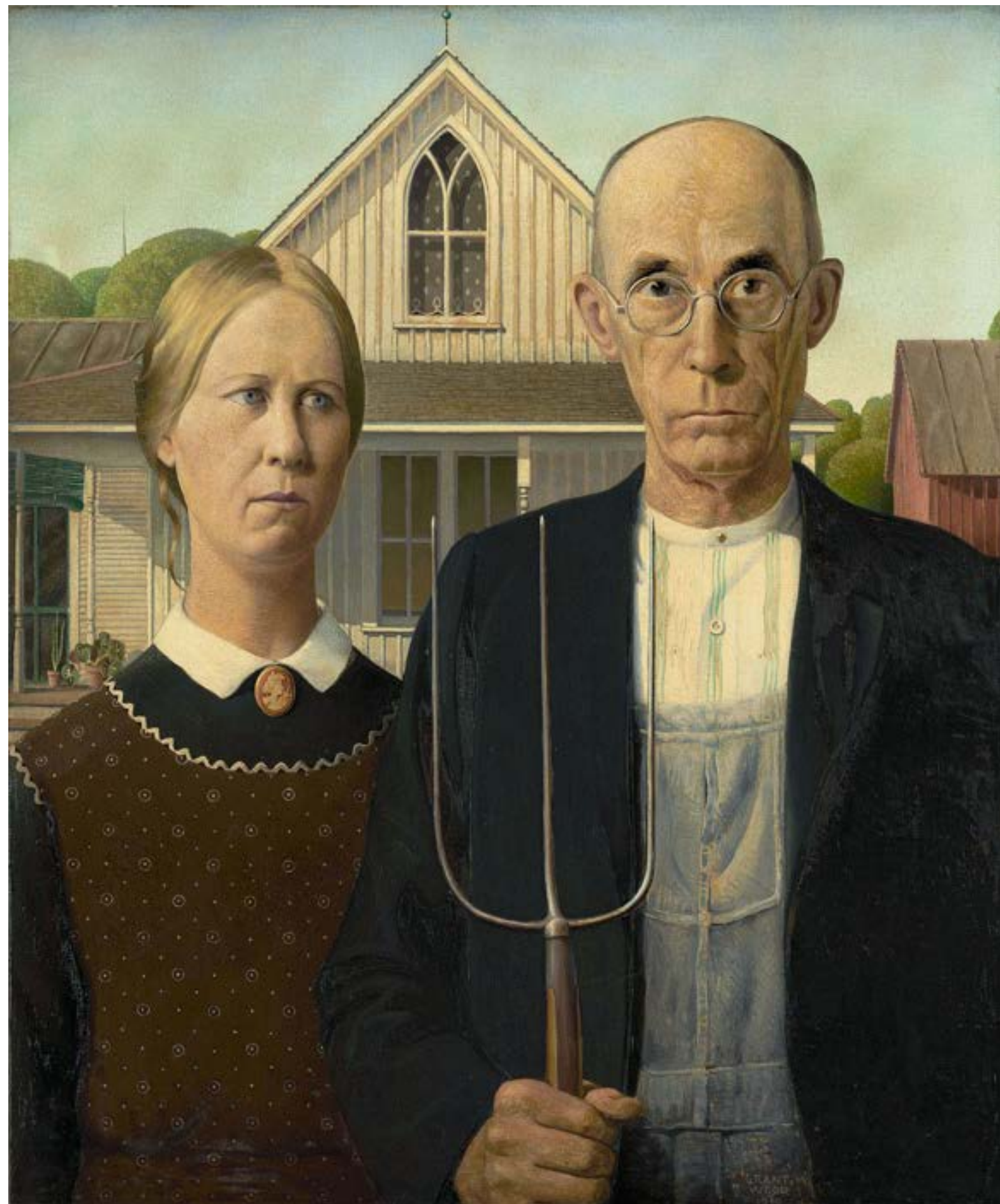
Η μηχανή εδώ επέλεξε να γεμίσει το χώρο με χρωματιστές μουτζούρες και το πρόσωπο της δεξιάς Φρίντας με κόκκινο χρώμα. Οι Φρίντες εξακολουθούν να υπάρχουν και οι δύο και εξακολουθούν να κρατιούνται χέρι χέρι.



Το σχόλιό μου:

Βλέποντας τις χρωματιστές μουτζούρες της μηχανής, έχω την αίσθηση ότι τονίζουν το μπερόδεμα που νιώθει η πρωταγωνίστρια, αλλά ταυτόχρονα επειδή είναι ανοιχτόχρωμες και σχεδόν θυμίζουν τσιχλόφουσκα, επέλεξα να δώσω ένα αισιόδοξο μήνυμα στην εικόνα. Η Φρίντες έχουν η μία την άλλη, και λένε «Καλύτερα οι δυο μας».

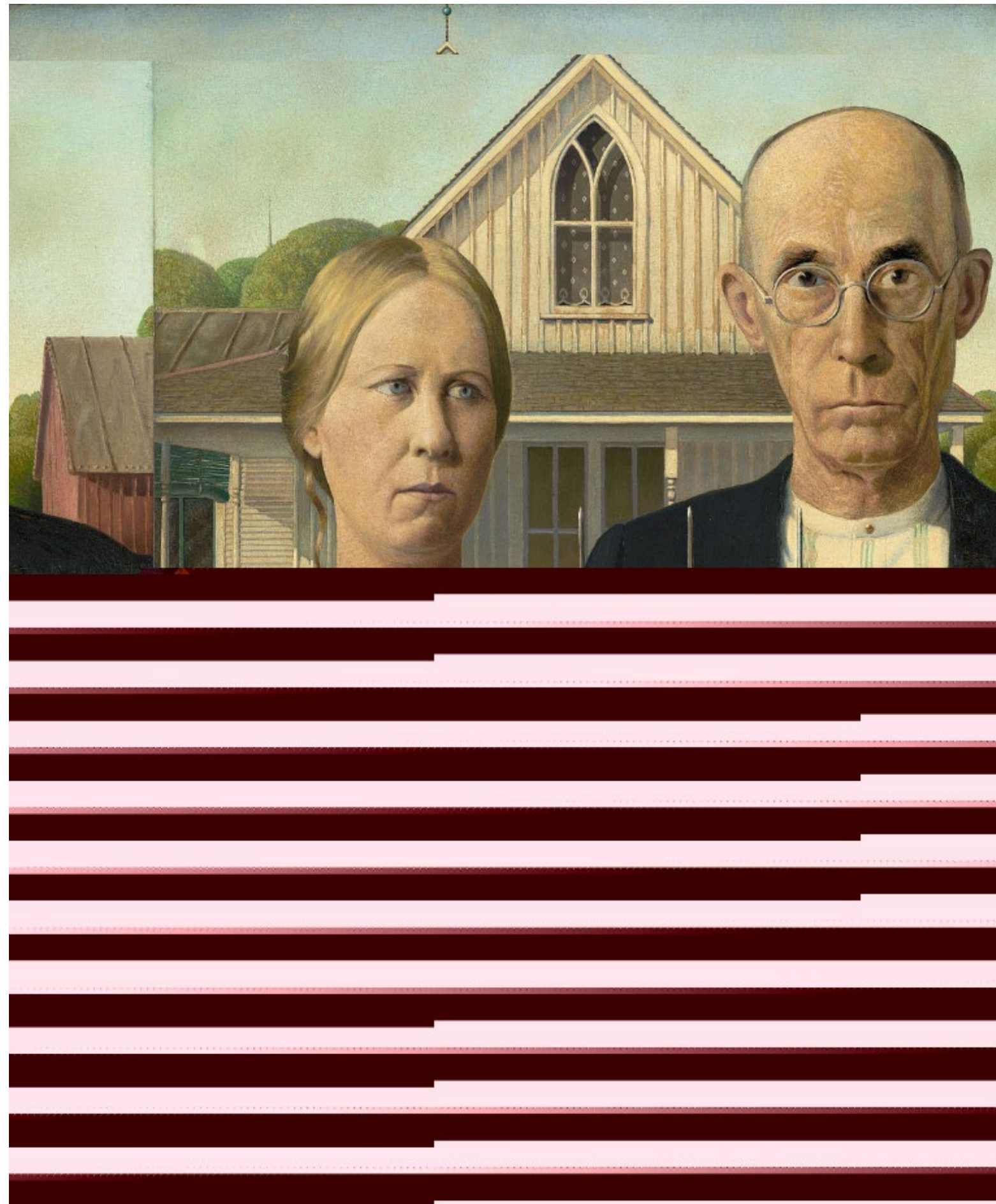




[Πηγή 8]

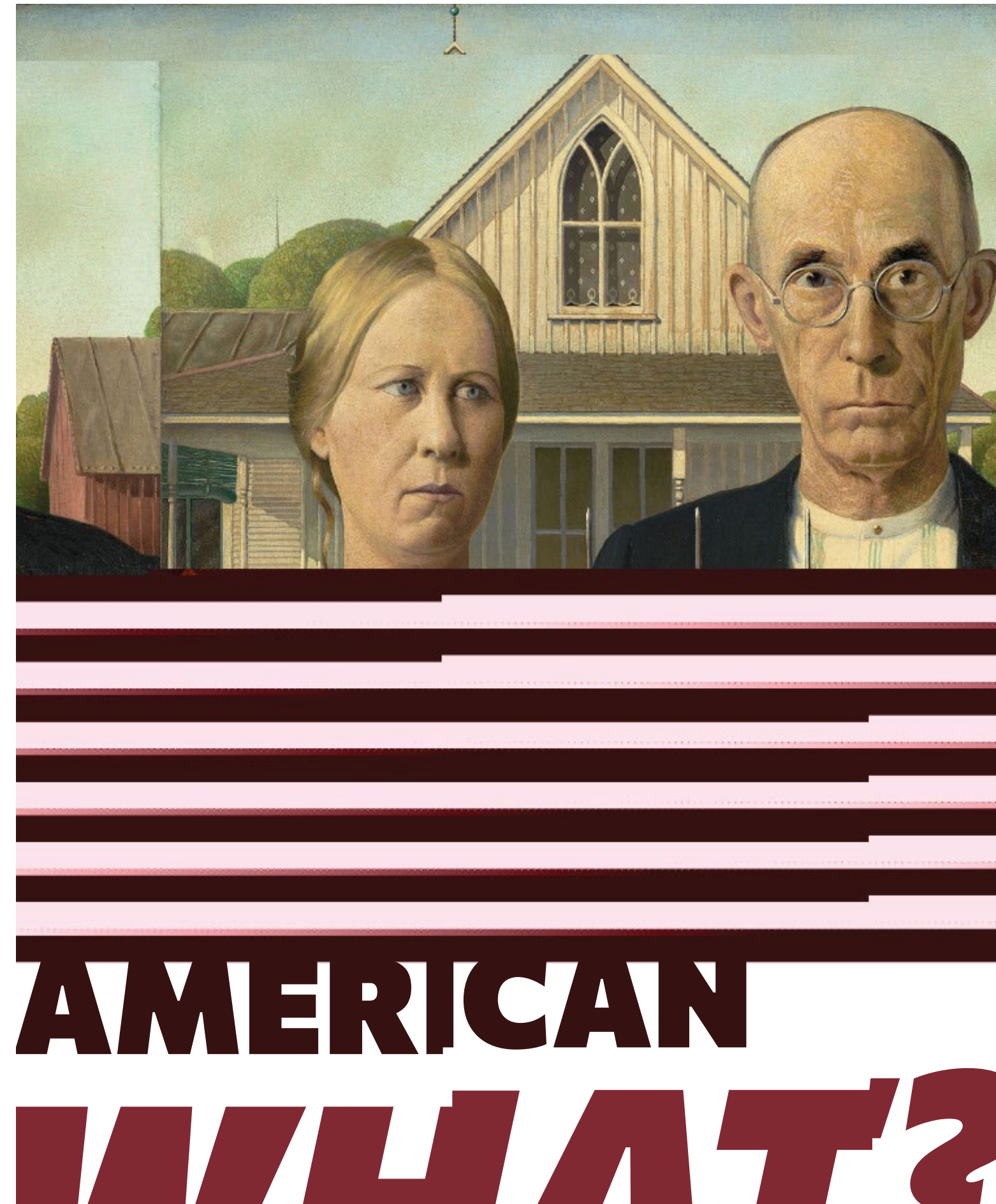
American Gothic, Grant Wood (1930)

Όταν πρωτοεκτέθηκε ο πίνακας, θεωρήθηκε από τους κριτικούς ότι αποτελούσε ένα σχόλιο για τη λιτή ζωή των αγροτών στην Αμερική. Ο Wood ήθελε να απεικονίσει έναν αγρότη με την κόρη του, και χρησιμοποίησε ως μοντέλα τον οδοντίατρό του και την αδερφή του. Το σπίτι που απεικονίζεται ήταν υπαρκτό, και έχει τα γοτθικά στοιχεία που έδωσαν το όνομα στο έργο. Τα γοτθικά του παράθυρα άρεσαν τόσο στον καλλιτέχνη, που τον ενέπνευσαν να οραματιστεί την ιστορία του, τους ανθρώπους που θα έμεναν εκεί και τη ζωή που θα ζούσαν. Πολλοί άνθρωποι βρίσκουν στοιχεία σάτιρας και ειρωνείας στον συγκεκριμένο πίνακα. Ο καλλιτέχνης έχει δηλώσει ότι του φάνηκε ιδιαίτερα αστείο και επιτηδευμένο το να έχει αυτό το μικρό σπίτι αυτά τα γοτθικά παράθυρα -που θα ταίριαζαν περισσότερο σε εκκλησία παρά σε σπίτι.



Το σχόλιο της μηχανής:

Το γκλιτς που δημιούργησε η μηχανή τυχαία μοιάζει με την αμερικανική σημαία. Είναι πολύ εύστοχο το αποτέλεσμα αυτής της σύμπτωσης, γιατί το έργο περιέχει στον τίτλο του τη λέξη «American».



Το σχόλιό μου:

Το μόνο γοτθικό στοιχείο στον αρχικό πίνακα είναι το παράθυρο στο πάνω μέρος τους σπιτιού. Μεταφράζω το γκλιτς της μηχανής ως «το "American" υπάρχει, το βλέπουμε. Το Gothic πού είναι!»



Το λάθος ήταν, είναι και θα είναι μέρος αυτής της ζωής τόσο στους ανθρώπους όσο και στις μηχανές και στην τεχνολογία τους.

Η αξιοποίηση του λάθους αισθητικά αποτελεί τα τελευταία χρόνια μία πολύ σύγχρονη και σημερινή προσέγγιση στο χώρο της γραφιστικής, του μάρκετινγκ και της τέχνης.

Η αξιοποίησή του νοηματικά προσφέρει τη δυνατότητα δημιουργίας μηνυμάτων σε διαχρονικό επίπεδο και σε σχέση με το περιεχόμενο ενός έργου τέχνης τη δυνατότητα επανερμηνείας, ανοίγοντας νέους ορίζοντες επικοινωνίας.



## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

High-Tech Trash: Glitch, Noise, and Aesthetic Failure, Carolyn L. Kane

Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics, Michael Betancourt

<https://99designs.com/blog/design-history-movements/glitch-art-design/>

<https://www.redsharknews.com/post-vfx/item/1158-data-bending-creating-unique-digital-visual-effects>

<http://www.theperipherymag.com/on-the-arts-glitch-it-good/>

<https://redefinemag.net/2014/glitch-art-expression-through-an-aesthetic-rooted-in-error/>

<https://www.fastcompany.com/3034296/inside-the-bizarre-phenomenon-known-as-glitch-art>

<https://flash---art.com/2021/04/the-uncanny-valley-glitch-art/>

<https://www.theguardian.com/artanddesign/2013/oct/25/rise-of-glitch-art>

<https://www.uztercom/sabato-visconti>

<https://www.vice.com/en/article/qyvw7y/8-artists-are-bringing-glitch-art-into-the-real-world>

<https://www.artofthetitle.com/title/halt-and-catch-fire/>

<https://www.sabatobox.com/images-adrift-pixel-drifter-glitch>

<https://medium.com/re-form/breaking-things-on-purpose-14f413bdf2ce>

<https://www.sabatobox.com/images-adrift-pixel-drifter-glitch>

[https://www.intelligentmachinery.net/?page\\_id=29](https://www.intelligentmachinery.net/?page_id=29)

<https://www.behancenet/gallery/12041271/failed-memories-4>

<https://highlike.org/text/david-szauder-aka-pixel-noizz-2/>

[https://blogredbubble.com/2017/06/an-introduction-to-glitch-art/?fbclid=IwAR1VLkP-vuvnrFk31lc2AXjv4iRuuWQlvjAV\)skBN5FhdUmuo4Cy-02IXvLo](https://blogredbubble.com/2017/06/an-introduction-to-glitch-art/?fbclid=IwAR1VLkP-vuvnrFk31lc2AXjv4iRuuWQlvjAV)skBN5FhdUmuo4Cy-02IXvLo)

<https://www.forbes.com/sites/jessedamiani/2020/10/15/on-embodiyng-the-ecstatic-and-catastrophic-error-of-glitch-feminism-book-re-view/?fbclid=IwAROMEZMsEusufViodkiwLXONH54KzcPFk2VEdQaR8wGyx8nnjBPJwSXp551&sh=635e8ddeede1>

[http://artpulsemagazine.com/glossing-over-thoughts-on-glitch-a-poetry-of-error?fbclid=IwAR2UopRthAvs7BJLyjDs7ES\\_R\\_E4mMGnIT-JR-lhzduqbiLagR0ISnzmkiw](http://artpulsemagazine.com/glossing-over-thoughts-on-glitch-a-poetry-of-error?fbclid=IwAR2UopRthAvs7BJLyjDs7ES_R_E4mMGnIT-JR-lhzduqbiLagR0ISnzmkiw)

<https://redefinemag.net/2014/glitch-art-expression-through-an-aesthetic-rooted-in-error/>

<http://www.davidarielszauder.com/>

<https://pixelnoizz.wordpress.com/>

## ΠΗΓΕΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

1a: <https://github.com/nazarimilad/WindowsXPsimulator>

1b: <https://www.behancenet/gallery/34699881/Renaissance-Glitch>

1c: <https://www.ignant.com/2017/10/24/igor-qusev-presents-a-glitch-in-the-painting/>

1d: [https://society6.com/product/birth-of-venus-glitch\\_print?utm\\_source=pinterest&utm\\_medium=social](https://society6.com/product/birth-of-venus-glitch_print?utm_source=pinterest&utm_medium=social)

1e: <https://www.pinterest.com/pin/144818944250915095/>

1f: <https://mythmythmyth.tumblr.com/post/71953810209>

1g: <https://www.ignant.com/2017/10/24/igor-qusev-presents-a-glitch-in-the-painting/>

2a: [https://en.wikipedia.org/wiki/Apollo\\_1#/media/File:Apollo\\_1\\_Prime\\_Crew\\_-\\_GPN-2000-001159.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Apollo_1#/media/File:Apollo_1_Prime_Crew_-_GPN-2000-001159.jpg)

2b: <https://en.99designs.pt/blog/design-history-movements/glitch-art-design/>

2c: <https://pixelnoizz.wordpress.com/>

2d: <https://imgur.com/gallery/rfBIS>

2e: <https://www.cbcc.ca/news/entertainment/video-game-glitches-13873588>

2f: <https://www.businessinsider.es/6-bugs-glitches-conocidos-videojuegos-famosos-798473>

2g: <https://www.youtube.com/watch?v=Ad9zdlRvdM>

2h: <https://archive.nytimes.com/imagazineblogs.nytimes.com/2009/04/16/extra-credit-erwin-blumenfelds-dada/>

2i: <https://flashbak.com/hannah-hoch-the-artist-who-wanted-to-show-the-world-today-as-an-ant-sees-it-and-tomorrow-as-the-moon-sees-it-427966/>

3a: <https://www.webdesignbites.com/2019/02/18/glitch-art-is-a-trend-for-2019/>

3b: <https://99designs.com/profiles/prstiperje>

3c: <https://99designs.com/profiles/armoredfate>

3d: <https://www.whatsupqr/>

3e: <https://www.whatsupqr/>

3f: <https://www.logaster.com/blog/glitch-art-in-branding/>

3g: <https://www.theguardian.com/media/2017/aug/17/sinclair-news-media-fox-trump-white-house-circa-breitbart-news>

3h: <https://dbphotography.coventry.domains/past-projects/political-glitches/>

4a: <https://news.artnet.com/art-world/girl-with-a-pearl-earring-banned-from-travel-64360>

4b: <https://prostheticknowledge.tumblr.com/post/5492962001/imageglitcher-online-image-glitching-tool-via/amp>

4c: <https://www.behancenet/gallery/10479015/Glitch-Series>

4d: [https://en.wikipedia.org/wiki/Mona\\_Lisa](https://en.wikipedia.org/wiki/Mona_Lisa)

4e: <https://www.filminquiry.com/autonomy-androids-male-gaze-science-fiction/>

5a: <https://pixelnoizz.wordpress.com/2013/11/12/failed-memories-the-4th-selection/>

5b: <https://pixelnoizz.wordpress.com/2013/08/08/failed-memories-getting-closer/>

5c: <https://www.behancenet/gallery/10259245/failed-memory-3-Eva-Gitta-MrStein-RudolphAndrea>

5d: <https://www.behancenet/gallery/12041271/failed-memories-4>

6a: <https://text-modetumblr.com/post/95292286105/by-max-capacity>

6b: [https://www.behancenet/gallery/17994257/Posters\\_-\\_V](https://www.behancenet/gallery/17994257/Posters_-_V)

6c: <https://www.behancenet/gallery/10073493/VILLA>

6d: <https://brfreepik.com/fotos/modelo-de-psicologia/12>

6e: <https://www.photoshoptutorials.ws/photoshop-tutorials/photo-effects/white-noise/>

8a: [https://en.wikipedia.org/wiki/Charles\\_1\\_L\\_in\\_Three\\_Positions](https://en.wikipedia.org/wiki/Charles_1_L_in_Three_Positions)

8b: [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Lady\\_of\\_Shalott\\_\(painting\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Lady_of_Shalott_(painting))

8c: [https://en.wikipedia.org/wiki/Jaime\\_Sabart%C3%A9s](https://en.wikipedia.org/wiki/Jaime_Sabart%C3%A9s)

8d: [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Anatomy\\_Lesson\\_of\\_Dr\\_Nicolaes\\_Tulp](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Anatomy_Lesson_of_Dr_Nicolaes_Tulp)

8e: <https://artincontext.org/famous-greek-paintings-of-gods/>

8f: <https://joyofmuseums.com/museums/united-states-of-america/new-york-museums/metropolitan-museum-of-art/lady-at-the-tea-table-by-mary-cassatt/>

8g: <https://www.wikiart.org/en/salvador-dali/the-persistence-of-memory-1931>

8h: [https://en.wikipedia.org/wiki/Las\\_Meninas](https://en.wikipedia.org/wiki/Las_Meninas)

8i: <https://anchorfm/herehello>

8j: [https://en.wikipedia.org/wiki/American\\_Gothic](https://en.wikipedia.org/wiki/American_Gothic)