

ŠIAULIŲ UNIVERSITETAS

MENŲ FAKULTETAS

AUDIOVIZUALINIO MENO KATEDRA

Audiovizualinio meno specialybės IV kurso studento

Sauliaus TAMAŠEVIČIAUS

Diplominis darbas

KLAIDOS PATYRIMAS AUDIOVIZUALINĖSE MEDIJOSE

VIDEO DARBAS „INTER-JAZZ“

Darbo vadovas - doc. Rytis Urniežius

Šiauliai, 2011

SANTRAUKA

Tamaševičius, S. Klaidos patyrimas audiovizualinėse medijose. Video darbas „Inter-jazz“ : Audiovizualinio meno studijų bakalauro baigiamasis darbas, vadovas doc. R. Urniežius; Šiaulių universitetas, Menų fakultetas, Audiovizualinio meno katedra. Šiauliai, 2010. 33 p.

Šiame bakalauro darbe siekiama ištirti klaidos raiškos ir patyrimo galimybes skaitmeninėse audiovizualinėse medijose. Klaida analizuojama kaip teorinė ir filosofinė sąvoka. Klaidos ir skaitmeninių medijų patyrimo santykiuose išskyla sinestezijos¹ reikšmė, kvestionuojanti skaitmeninių medijų juslinio patyrimo sąlygas. Klaidos apraiškos skaitmeninėse medijose tiriamos ne tik teoriškai, žvelgiama ir į *triktis* (angl. *glitch*²) reiškinių kaip į tiesioginę skaitmeninės klaidos apraišką tiek garsinėje, tiek ir vizualinėje terpėje. Taip pat apžvelgiama klaidos kaip idėjos apraiškos muzikoje ir vizualiajame mene.

Kūrybiniame video darbe apjungiama vizuali *triktis* ir muzikinė improvizacija. Audiovizualinis patyrimas sukuria klaidos pojūčio tėkmę, atskleidžia improvizacijos ir medijų ekspresyvumą.

¹ Sinestezija – vieno pojūčio modalumo perkėlimas į kitą pojūtį

² *Glitch* – *triktis* – klaida struktūrinėje sistemoje. Terminas dažniausiai naudojamas elektroninėse ir kompiuterinėse sistemose.

SUMMARY

Tamaševičius, S. Experience of error in audiovisual media. Video work „Inter-jazz“: Bachelor of audiovisual studies culminating project, supervisor doc. R. Urniežius; Šiauliai University, Art faculty, Audiovisual art department. Šiauliai, 2010. 33 p.

This culminating project seeks to examine error manifestation and experience possibilities in audiovisual media. Error is analyzed as theoretical and philosophical definition. The meaning of synesthesia arises in the relation of error and digital media experience, questioning the way digital media is perceived. Manifestations of error in digital media is examined not only theoretically, glitch is examined as manifestation both in audio and video mediums. Also considered are the ideas of glitch in audio and visual art.

Video work seeks to cover visual glitch with musical improvisation. Audiovisual experience creates the flow of glitch experience, uncovers improvisation and expression of media.

TURINYS

IVADAS	5
1. KLAIDOS PATYRIMO SKAITMENINĖSE MEDIJOSE PROBLEMATIKA	6
1.1. Klaidos filosofija ir estetika	8
1.2. Klaida jausliniame elektroninių medijų patyrimo	11
2. KLAIDOS GALIMYBĖS SKAITMENINIŲ MEDIJŲ KONTEKSTE	13
2.1. Sinestezija ir jos santykis su audiovizualumu.....	13
2.2. Klaidos apraiškos skaitmeninėse audiovizualinėse medijose	16
2.2.1. Klaida muzikos ir garso kontekste.....	18
2.2.2 Klaida vizualiojo meno kontekste	22
3. KLAIDOS PANAUDOJIMO AUDIOVIZUALINIUOSE KŪRINIUOSE ANALIZĖ	24
4. KŪRYBINIO DARBO APRAŠYMAS	27
IŠVADOS	28
LITERATŪRA	29
PRIEDAI	31

IVADAS

Darbo aktualumas. Skaitmeninės technologijos įsiveržusios į kasdienį žmogaus pasaulį jam siūlo naujas interaktyvumo ir mobilumo galimybes. Taip pat jam suteikiamos beveik neribotos galimybės kaupti ir dalintis informacija. Žmogus nepalikdamas namų gali pasiekti tokius asmeninės bei visuotinės informacijos kiekius, kad vientisos nuomonės susidarymas tampa itin sudėtingas. Duomenų bazėse kaupiama ne tik tekstinė, bet ir vaizdinė bei garsinė informacija, kuri patiriama ne tik sąmoningai, bet ir pasąmoningai, jusliškai. Skaitmeninės technologijos siekia skaitmenizuoti šią informaciją. Taigi, skaitmenizuojama net ir ta informacija, kurią žmogus patiria per savo jusles. Bet ar mūsų juslinės patirtys pasiduoda užmojui paversti jas informaciniais vienetais? Iš esmės neredukuojami jusliniai žmogaus potyriai dabar atkuriami skaitmeninėmis medijomis. Šios medijos keičia mūsų tikrovės suvokimą ir patyrimą, todėl jos yra vienas iš mūsų klaidų šaltinių. Klaidą galima suvokti ne tik kaip neigiamą, bet kaip teigiamą dalyką, kaip galimybę į mintį, veiksmą ar objektą pažvelgti kitu kampu. Suvokus klaidą skaitmeninėse medijose, ji gali pasiūlyti naujas šių medijų bei tikrovės suvokimo galimybes. O supratęs klaidos kūrybines galias, ji galėtų pasiūlyti kitokius būdus juslinėms patirtims medijose rasti.

Darbo tema - klaida skaitmeninėse audiovizualinėse medijose.

Darbo objektas - klaidos apraiškos audiovizualinėse medijose

Darbo tikslas – suformuluoti klaidos pojūčio reikšmės ir patyrimo galimybes skaitmeninėse audiovizualinėse medijose. Šiam tikslui pasiekti keliama **uždaviniai:**

- 1) nustatyti klaidos idėjos ryšį su jusliniu medijų patyrimu;
- 2) apžvelgti klaidos galimybes skaitmeninėse medijose;
- 3) aptarti klaidos aktualumą vizualiajame ir garso mene;
- 4) išnagrinėti klaidos tematiką ir pojūtį plėtojančius audiovizualinius kūrinius;
- 5) sukurti video darbą „Inter-jazz“.

1. KLAIDOS PATYRIMO SKAITMENINĖSE MEDIJOSE

PROBLEMATIKA

Klaidos pavyzdžių medijose galima aptikti jomis siunčiamuose turiniuose. Tačiau klaidos apžvelgimas turiniuose yra neįmanomas ir tai nėra tikslas tiriant klaidą medijose. Klaida yra idėja, tam tikras filosofinis konstruktas. Todėl pirmiau reiktų žvelgti ne į klaidos apraiškas medijose, o kaip medijų (ypatingai naujųjų skaitmeninių medijų) įsigalėjimas keičia sąlygas turinių kaip klaidos įvertinimui.

Žmogaus suklydimą sąlygoja jo pilnaverčio pažinimo negalimumas. Sąvoka „klaidingumas“ apibrėžiama kaip reikšmė teiginio iškraipiančio „tikrąją dalykų padėtį“³. „Tikrosios dalykų padėties“ arba tiesos problema iškyla kalbant apie klaidą. Lietuvių enciklopedija pateikdama klaidos apibrėžimą, ją įvardina kaip „tiesos priešybė, tikrovės neatitinkantis teiginys“⁴. Tad norint apsibrėžti klaidos idėją, pirma reiktų įvertinti, kas yra tiesa, kokie teiginiai vertinami kaip tiesa, kokia gali būti tiesos idėja. Ieškant tiesos idėjos, iškyla problema kuo remiantis tam tikrus teiginius galima laikyti tiesa. Ar žmogui užtenka savo paties mąstymo, kurį sudaro jo protas ir patirtis, ar jis turėtų remtis materialiuoju pasauliu, kurį siekia ištirti mokslas? Žvelgiant iš individualaus žmogaus pusės, visi teiginiai jam gali būti teisūs, jei jis tiki, kad jie yra teisūs. Roger Caratini nagrinėdamas tiesos sampratą klasikinėje filosofijoje įžvelgia tiesos trilypumą individualiame mąstyme:

„Taigi visi sakiniai, kuriuos laikau teisingais, sudarys silogizmą, hipotetiškai deduktyvus, eksperimentinio arba istorinio teiginio išsakymą; tie sakiniai niekada nebus *absoliučiai* tikslūs. Tačiau aš vertinu juos taip, tarsi jie būtų visiškai teisingi, ir taip darau dėl trijų priežasčių; pirma, todėl, kad tai yra dalis mano mąstymo sistemos, kuriai būdinga erdvės ir laiko vienovė; antra, dėl tam tikro sąlygiškumo; trečia, siekdamas sėkmingai įgyvendinti siūlymą. Toks yra tiesos trilypumas.“⁵

Šis tiesos trilypumas įtvirtina individualios sąmonės galimumą patvirtinti teiginius kaip tiesą. Tačiau norint patvirtinti tiesą bendrame kontekste susiduriama su kolektyvine sąmone. Šiame etape, teiginys, neatitinkantis kolektyvinės sąmonės, įvertinamas kaip klaida. Galima daryti išvadą, jog klaidą sukuria ne individualus žmogus, o kolektyvinė sąmonė, kuriai

³ Rozentalis, M., 1975, Filosofijos žodynas, Vilnius: Mintis. P. 212

⁴ Lietuvių enciklopedija, 1953, XII tomas, Boston: Lietuvių enciklopedijos leidykla. P. 13-14

⁵ Caratini, R., 2007, Filosofijos įvadas. Vilnius: Kronta. P. 490

prieštarauja šis teiginys. „Mintis vertinama kaip *klaida*, - tai iššūkis kolektyviniam visuomenės, kurioje aš gyvenu, mąstymui“.⁶

Šiuolaikinėje civilizacijoje kolektyvinis visuomenės mąstymas formuojamas interneto tinklais ir masinėmis informacijos priemonėmis. Skaitmeninių technologijų įsigalėjimas suteikė galimybę greičiau valdyti ir suvokti informaciją. Informacijos kiekis, jos kitimo bei apsikeitimo greitis tapo toks didelis, jog visos informacijos apžvelgimas tapo nepasiekiamas žmogui dėl jo ribotų fizinių galimybių. Šiame informacijos gausos laikotarpyje išryškėja žmogaus pažinimo ribotumas. Tačiau skaitmeninių technologijų įsigalėjimas keičia ne tik informacijos suvokimo, bet ir audiovizualinių medijų patyrimo transformaciją iš kolektyvinės patirties į individualią. Kinas iš kino teatro salių keliai į kompiuterių ekranus, muzikos klausymasis iš koncertų salių - į nešiojamus muzikinius grotuvus su ausinėmis. Tadas Šarūnas, tirdamas judančio vaizdo medijų patirties tapimą individualia, nustatė, kad egzistuoja trys istoriniai judančio vaizdo būviai: kinematografinis, kuris atskleidžiamas kino teatro erdvėse; išplėstinis kinas, projekcijas perkėlus į netradicines įvairaus tamsumo erdves ant įvairių objektų; skaitmeninis vaizdas atsirandantis kompiuterio monitoriaus ekrane.⁷ Istoriniame judančio vaizdo būvių kitime, išryškėja skaitmeninių medijų patyrimo individualumas. Iš visuomeninių erdvių pereinama prie individualiai valdomų skaitmeninių technologijų. „Žiūrovui pasiekiamas labiau personalizuotas turinys, o tai keičia jo santykį ir su masiniam vartotojui skirta produkcija“⁸.

Skaitmeninių medijų įsigalėjimas keičia sąlygas kolektyvinei visuomenės sąmonei formotis. Informacijos kiekio suvaldymas žmogui tapo fiziškai neįmanomas, o medijų patyrimas iš kolektyvinės patirties keičiasi į individualią. Nors naujosios technologijos suteikia galimybę lengvai dalintis informacija, tačiau informacijos gausa ir skaitmeninių medijų patyrimo individualumas lemia sudėtingą kolektyvinės sąmonės struktūrą. Todėl naujosios medijos tampa iššūkis kolektyviniam sąmoningumui bei individualios minties kaip klaidos vertinimui.

⁶ Ten pat, P. 492

⁷ Šarūnas, T., 2007, Judančio vaizdo medijų samprata: nuo kolektyvinės iki individualios patirties medijos, *Medijų studijos: filosofija, komunikacija, menas*. Vilniaus dailės akademijos leidykla. P. 116

⁸ Ten pat, P. 123

1.1. Klaidos filosofija ir estetika

Klaida sunkiai apibrėžiama ir apčiuopiama sąvoką. Realybėje ji gali pasireikšti materialioje formoje (tai kas atsiranda *per klaidą*), tačiau klaida dažniausiai naudojama minties, idėjos įvertinimi. Todėl, norint apčiuopti ir suvokti klaidą šiuolaikinėse medijose ir kūryboje, svarbu pirmiau ne įvertinti klaidos reikšmę, o suvokti kaip formuluojama klaidos sąvoka.

Paprasčiausiai klaida suvokiama tiksluosiuose moksluose. Tai kas neatitinka tikslaus rezultato vertinama kaip klaida. Tikslieji mokslai, kurie remiasi materialinio pasaulio daiktų matavimais, neišvengia paklaidos atsirandančios dėl matavimo prietaisų netikslumo. Todėl egzistuoja atskira matematikos mokslo šaka - klaidos teorija – kuri nagrinėja klaidų kaupimosi dėsnius bei nesąryšių ribas⁹. Nors ši mokslo šaka domisi tik materialiojo pasaulio netikslumais, svarbi yra teorinė nuostata, jog „Netikslumai-klaidos sąlygoja praktiškų duomenų (matavimų) nukrypimus nuo teorinių reikalavimų. Šie nukrypimai duoda n e s a r y š i u s“¹⁰. Šioje formuluotėje, klaida tampa *nesąryšio* su materialiuoju pasauliu šaltiniu.

Skirtingai nei tiksluosiuose moksluose, filosofijoje klaidos sąvoką formuluojama siejant ją su minties vertinimu: ar mintis yra teisinga, ar klaidinga. Todėl filosofija gali pateikti klaidos idėjos suvokimą. *Nesąryšio* su tikrove, klaidos suvokimą formuoja pažinimas. Tradicinėje filosofijoje pažinimas traktuojamas kaip „...viena vertus, pagrindinių tiesų rinkinys, <...>, kita vertus, tai daugiau ar mažiau simbolinė lingvistinė konstrukcija, <...>. Galiausiai, bet kuris žinojimas įgyjamas per patirtį“¹¹. Šiame apibrėžime išryškėja klaidos priklausomybė nuo teorinių aksiomų ir patirties. Suvokiant, jog teorinės aksiomos niekada nebus absoliučiai tikslios, pažinimas grindžiamas patirtimi. Bet minties vertinimas, kaip teisingos ar klaidingos, pasitelkiant patirtimi kelia abejonių. „Tiesą sakant, galima tvirtinti, kad patirtyje glūdi suklydimo grėsmė, mat tuo galima visuomet abejoti, nes mus tenkina tik asmeninė pažinimo patirtis“¹². Šiuo požiūriu, asmeninės žmonių patirtys yra klaidos versmė, o bet koks pažinimas lieka tiesos ir klaidos įtampoje.

Šiuolaikinėje kultūroje įsigalėjus postmoderniam mąstymui ir skaitmeninėms technologijoms imta abejoti patirties ir pažinimo tikrumu. Tradicinė epistemologija¹³ patiria iššūkį, kuomet teoriniame mąstyme apie pažinimą įsigali atsitiktinumas, neapibrėžtumas,

⁹ Kaušakys P., Variakojis P., 1964, Klaidų teorijos ir matavimų išlyginimo pagrindai. Vilnius: Mintis. P. 6

¹⁰ Ten pat

¹¹ Caratini, R., 2007, Filosofijos įvadas. Vilnius: Kronta. P. 492

¹² Ten pat, P. 493

¹³ Epistemologija - filosofijos šaka tirianti pažinimo principus

netikrumas. Pažinimo tikrumo suabejojimas skatina ne tik neigiamą požiūrį į pažinimą, bet ir į pažintines meno galias. Taip susiformuoja antikognityvinis (nepažintinis) požiūris į meną, kuris teigia, jog menas neišreiškia tiesos, jis nėra tikrovės pažinimo forma ir jam nebūdinga pažintinė prasmė.¹⁴ Šiuo požiūriu per meno kūrinius negalima pažinti tikrovės, jiems negalima priskirti teisingos ar klaidingos reikšmės. Todėl patiriant meno kūrinius galima pamiršti klaidos grėsmę, kas lietuvių enciklopedijoje apibrėžiama „lygu patekti į pačią beviltiškiausią jos (klaidos) versmę – sustingimą nebemintijime“¹⁵. Antikognityvinis požiūris į meną įtakoja estetinių teorijų atsiradimą, kurios dėmesį sutelkia į skirtingas *meninės tiesos* prasmes. Šias *menines tiesas* vienu atveju galima suvokti kaip kūrinio teisingumą savo paties atžvilgiu; kitu atveju meninė tiesa suvokiama kaip meno kūrinio teisingumas menininko atžvilgiu. Taip pat atsirandą estetikos teoretikų, kurie meno kūrinius vertina kaip klaidingus teiginius ar jų sanaupas.¹⁶ Šios estetinės teorijos pateikia požiūrį žvelgiantį į meno kūrinius, kurių tiesa nepaklūsta loginiams pažinimo principams, todėl, vadovaujantis antikognityviniu požiūriu į meną, klaidos suvokimas tikrovėje ir meno kūriniuose tampa sunkiai paaiškinami dėl teorinio pobūdžio komplikacijų. Norint aiškiau suprasti klaidos sąvoką ir jos reikšmės kūryboje, negalima anuliuoti pažinimo, ypatingai patirties, svarbos tiek materialiam pasaulyje, tiek už jo ribų.

Visiškai skirtingos nuomonės, nuo antikognityvinio požiūrio į klaidą mene, laikosi Alan Singer. Jis nežvelgia į meno kūrinius kaip klaidingus ar teisingus, o analizuoja klaidos idėjos įtaką estetikos teorijai. Tokiu būdu klaida apžvelgiama ne kaip grėsmė žmogiškam pažinimui sąlygojanti jo *nesąryšius* su tikrove, o kaip nenumatyta galimybė tikrovei įvertinti. Pagrindine savo darbo idėja A. Singer laiko, jog „...klaida – kartu ir logiškas, ir emocionalus tobulumo atpildas – gali pateikti veiksmingos įtakos meno kūrinių racionalumo atramos taško gražinimui ekspresyviai jų galiai nei meniniai valiai kaip jų neišvengiamam priešininkui“¹⁷. Ši mintis išryškina dvigubą klaidos pasireiškimą: „logišką“ ir „emocionalų“. Panašiai klaidą skirsto ir filosofijos žodynas – „psichologiniu ir etiniu požiūriais reikia skirti sąmoningą klaidą ir nesąmoningą klaidą“¹⁸. Todėl klaidą reiktų suprasti ir kaip sąmoningą, loginio pobūdžio priežastį turintį reiškinį, ir kaip atsitiktinį, sąmoningai neįtakojamą, autonominį reiškinį. Šis klaidos dvilypumas bus svarbus apžvelgiant konkrečias klaidos apraiškas kūryboje. Kita svarbi A. Singer idėja, jog klaida suvokiama kaip galimybė – „mes galime žiūrėti į klaidos galimybę kaip į

¹⁴ Jackūnas Ž., 2004, Menas – prasmė – pažinimas. Vilnius: Kultūros, filosofijos ir meno institutas. P. 94-99

¹⁵ Lietuvių enciklopedija, 1953, XII tomas, Boston: Lietuvių enciklopedijos leidykla. P. 13-14

¹⁶ Jackūnas Ž., 2004, Menas – prasmė – pažinimas. Vilnius: Kultūros, filosofijos ir meno institutas. P. 123-128

¹⁷ Singer, A, 1998, Beautiful Errors: Aesthetics and the Art of Contextualization, *Boundary 2* 25:1. Duke University Press. P. 8

¹⁸ Rozentalis, M., 1975, Filosofijos žodynas, Vilnius: Mintis. P. 212

konktekstualumo fenomeną¹⁹. Tai leidžia suprasti, jog klaida atsiranda, kai mintis yra vertinama, kritikuojama, įtraukiama į kažkokio suvokimo rėmus. Vadinasi, žmogaus veiksmai ar mintys, kurių ryšiu su tikrove suabejojama, įgauna nenumatytas reikšmes nagrinėjamame kontekste. Šis klaidos reikšmės nenumatomumas turėtų išlaisvinti kūrėjus nuo svarstymų apie teisingus ar klaidingus meno kūrinius ir atskleisti ekspresyvias jų galias netikėtoms reikšmės kurti ir atsirasti.

Klaida, kaip ir tiesa, negali būti viena ir absoliuti. „Vieno pasaulio nėra, pasaulių yra tiek kiek yra subjektų. Nėra vienos tiesos, yra *mano* tiesa; ji skiriasi nuo kito žmogaus tiesos net tuomet, kai dėl šventos ramybės aš perimu kitų žmonių požiūrius, kad pasiekčiau kažkokią pusinę tikrovę“²⁰. Taip pat ir klaida sugeba atsirasti visuose *pasauliuose* pateikdama galimybę kitaip įvertinti to *pasaulio* tikrovę fiksuojamą tiek sąmoningai, tiek nesąmoningai.

¹⁹ Singer, A, 1998, Beautiful Errors: Aesthetics and the Art of Contextualization, *Boundary 2* 25:1. Duke University Press. P. 10

²⁰ Caratini, R., 2007, Filosofijos įvadas. Vilnius: Kronta. P. 494

1.2. Klaida jusliniame skaitmeninių medijų patyrimo

Skaitmeninės medijos suteikė naujas galimybes patirti *tikrovę*, kuri dabar plėtojasi ne tik materialiuoju, bet ir virtualiuoju pavidalu. Žmogaus įsitraukimas į šį virtualų pasaulį akivaizdus. Bet ar pasaulis pažintas per virtualų jo pavidalą neklaidina žmogaus? Ar šis pasaulio praplėtimas praplečia ir juslinį žmogaus patyrimą?

Tradicinėje filosofijoje jausinio patyrimo svarba tikrovės pažinimui vertinama neigiamai. „Tačiau mes negalime suprasti savojo Aš sąsajų su tikrove, kurią suvokiame per savo pojūčius“²¹. Įsigalėjusi grynojo proto svarba Vakarų metafizikoje smarkiai veikė pažinimo supratimą. Tačiau I. Kantas pateikia tezę iškeliančią jausinio patyrimo svarbą *tikrovės* pažinimui: „Vadinasi, joks pažinimas laiko atžvilgiu nėra pirmesnis už patyrimą ir kiekvienas pažinimas juo prasideda“²². Arvydas Šliogeris nagrinėdamas Kanto patyrimo sampratą šią tezę vadina „koperniškuoju perversmu“ grynojo protavimo atžvilgiu. Tačiau Kantas neatsispiria vyraujančiai tuometiniai kolektyvinei sąmonei ir savo mintį nuveda iki baigties. Iškėlęs jausinio patyrimo svarbą kaip kiekvieno pažinimo pradą, jis grįžta prie grynojo proto esmingumo. „Tai reiškia, kad patyrimo objektas konstruojamas intelekto, o patyrimas savaime neatveria jokio transcendentinio objekto“²³. A. Šliogeris Kanto kontramintį, jog patyrimas konstruojamas intelekto, vertina kaip klaidą ir savo straipsnį pabaigia mintimi: „Ar ne laikas pagaliau aiškiai suprasti Vakarų metafizikos, technomokslo, Newtono ir Kanto (<...>) klaidą ir labai rimtai permąstyti neįkainojamą Goethe's pamoką: tikrojo jausinio patyrimo laukas - <...> - pasaulis, atveriantis begalinę *kokybinę* jausumo įvairovę, neredukuojamą į jokias kiekybines duotis“²⁴.

Jausinio patyrimo reikšmė pažinimui išryškėja šiuolaikinėje kultūroje, kurioje skaitmeninės medijos ne tik smarkiai įsigalėjusios, bet ir sparčiai besikeičiančios. Todėl svarbu suvokti ar kūniški jausimai svarbūs patiriant šias medijas ir kaip pačios medijos įtakoja jausimus. Šiuolaikinės kompiuterinės technologijos kasdienius patyrimus perkelia į virtualią erdvę, kurioje suteikiama galimybė ją konstruoti bei joje dalyvauti. Pavyzdžiui, interneto pagalba galima bendrauti savo sukurtose bendruomenėse arba pilotuoti lėktuvą kompiuteriniame žaidime. Arūnas Gelūnas, svarstydamas santykį tarp skaitmeninių medijų ir jausinio patyrimo, pastebi bendrumą tarp realios ir virtualios patirties. „Abiem atvejais patirtis yra vizuali. Skaudūs kūno ribotumas suvokiamas vėliau, kai kūnas susiduria su pasaulio pasipriešinimu, o įgyta

²¹ Caratini, R., 2007, Filosofijos įvadas. Vilnius: Kronta. P. 492

²² Šliogeris, A., 2005, Kantiškojo patyrimo samprata. *Problemos*. Nr. 68. P. 155

²³ Ten pat, P. 156

²⁴ Ten pat, P. 157

virtualioji patirtis nė kiek nepadedą šio susidūrimo sušvelninti“²⁵. Vizualumo hegemonija užvaldžiusi pažinimą yra Vakarų metafizikoje įsivyravusio grynojo proto esmingumo pasekmė. Tačiau M. McLuhanas įžvelgia elektroninių technologijų įtaką vizualumo hegemonijai: „Elektroninės technologijos, priskirdamos nevizualizuojamus santykius, kurie yra itin didelio greičio rezultatas, nuvainikuoja regėjimo pojūtį ir atkuria sinestezijos viešpatavimą bei artimą kitų pojūčių tarpusavio įsitraukimą“²⁶. Šiuo požiūriu elektroninės technologijos galėtų atskleisti platų mūsų jauslinio patyrimo lauką, suteikti šio patyrimo lauko modeliavimo galimybes. Tačiau A. Gelūnas remdamasis J. C. Morrisono straipsniu „Hypermedija ir sinestezija“ teigia: „Nepaisant reklaminių manipuliacijų ir „mokslininkų pastangų“, elektroninės medijos nesuteikia ir negalės suteikti nieko panašaus į pilnavertį, sinestetinį patyrimą. <...> Tačiau *iliuzija*, kad toks pilnavertis jauslinis patyrimas yra suteikiamas, vis dėlto stipri“²⁷. Todėl galima teigti, jog skaitmeninės medijos patiriamos jausliškai ribotai, o tai įtakoja pažinimą, *tikrovės* suvokimą.

Filosofijos žodynas *suklydimą* sąvoką apibrėžia kaip „iškreiptas, iliuzinis tikrovės supratimas“²⁸. Iliuzinis tikrovės pažinimas - tai pasekmė įsigalėjusių skaitmeninių medijų, kurios nesuteikia pilnaverčio jauslinio patyrimo. Vadinasi, skaitmeninės medijos įgalina *suklydimą*, paverčia jį susidūrimo su realiuoju pasauliu norma. Tas pats žodynas pateikia *suklydimą* sąvokos reikšmę marksistinėje filosofijoje: „... suklydimas nėra paprasta iliuzija; jame fiksuojama tai, kas egzistuoja reiškinių paviršiuje, istoriškai ribotos tų reiškinių charakteristikos paverčiamos „natūraliomis“, todėl amžinomis ir absoliučiomis“²⁹. Elektroninės medijos suploktina jauslinius potyrius į vizualią išraišką, kuri vėliau suvokiama kaip *iliuzinė*, neatitinti realaus pasaulio jauslinio patyrimo ir suvokimo.

²⁵ Gelūnas, A., 2007, Medijos, menas ir jauslinis patyrimas, *Medijų studijos: filosofija, komunikacija, menas*. Vilniaus dailės akademijos leidykla. P. 23

²⁶ McLuhan, M., 1964, Understanding media: The extensions of man. New York: McGraw-Hill. P. 111

²⁷ Gelūnas, A., 2007, Medijos, menas ir jauslinis patyrimas, *Medijų studijos: filosofija, komunikacija, menas*. Vilniaus dailės akademijos leidykla. P. 30

²⁸ Rozentalis, M., 1975, Filosofijos žodynas, Vilnius: Mintis. P. 413-414

²⁹ Ten pat

2. KLAIDOS GALIMYBĖS SKAITMENINIŲ MEDIJŲ KONTEKSTE

2.1. Sinestezija ir jos santykis su audiovizualumu

Suvokiant neatitikimą, tarp skaitmeninėmis medijomis kuriamo ir realaus pasaulio, ir jauslinio patyrimo reikšmę abiejų pasaulių pažinimui, sinestezija tampa svarbus reiškinys norint suprasti klaidos galimybes skaitmeninių medijų patirtyse. „Mūsų pojūčiai, susidūrę su skaitmeniniais dariniais, virtualiąja realybe, hipermedija, yra neišvengiamai kvestionuojami“³⁰. Todėl būtina apžvelgti sinestezijos reiškinį, sujungiantį skirtingų jauslių patyrimus, skaitmeninių medijų kontekste, norint suvokti šiame reiškinyje slypinčią klaidingumo esmę.

Jauslinė patirtis kol kas išvengia tiesioginio jos skaitmenizavimo. Tai yra, konkrečios jauslinės patirtys tiesiogiai neatkuriamos iš skaitmeninės informacijos. Nors tam tikri išgyventi įvykiai gali būti užfiksuoti įvairiais vaizdo ir garso įrašymo prietaisais. Šios informacijos formos gali atvaizduoti ar leisti išgirsti ankščiau patirtą įvykį, tačiau jos fiksuoja informaciją patiriamą atskirų jutimo organų, todėl ryšiui tarp atskirų jutiminių patirčių nesuteikiamas informacijos pavidalas. J. F. Lyotard žvelgdamas į žinojimo transformacijas kompiuterizuotose visuomenėse pastebi, jog „ta žinojimo dalis, kuriai neįmanoma suteikti šio pavidalo (informacinių vienetų), bus atmetama, o nauji tyrinėjimai orientuosis į tai, kad būsimus rezultatus galima būtų pateikti mašinine kalba“³¹. Tai reiškia, kad kol technologijos bus nepajėgios užfiksuoti pojūčių įtakos tarpusavyje, tol sinestezija egzistuos tik žmogaus galvoje, o taip pat ir kūryboje.

Nors šiuolaikinės technologijos negali užfiksuoti sinestezinio patyrimo, jos iškelia sinestezijos poreikį. „Beje, regima ir dar viena sinestezijos galios ir poreikio dėmė – naujuose pasaulio percepcijos būduose atkurti trūkstamas pilno pasaulio modelio dalis – savotiška *kompensacinė* sinestezijos funkcija multimedijinių menų, virtualiosios realybės atvirtyse, kur gali įžengti tik nedidelė dalis mūsų pojūčių, ir sinestezija čia kaip tik pakeistų „protezuotų“ ten nesančias visuminio pasaulio patyrimo dalis“³². Šioje sinestezijos galios ir poreikio dėmėje išryškėja sinestezijos tikslas pakeisti skaitmeninių medijų kuriamus *nesąryšius* su „visuminio pasaulio patyrimu“, t.y. pakeisti klaidos šaltinį jausliniame skaitmeninių medijų patyrimo ir

³⁰ Jastrumskytė, S., 2005, Sinestezinio menų saito virsmas estetiniu požiūriu, *Estetikos ir meno filosofijos transformacijos*. Vilnius : Kultūros, filosofijos ir meno institutas. P. 157

³¹ Lyotard, J.F., 1993, Postmodernus būvis. Vilnius: Baltos lankos. P.14

³² Jastrumskytė, S., 2005, Sinestezinio menų saito virsmas estetiniu požiūriu, *Estetikos ir meno filosofijos transformacijos*. Vilnius : Kultūros, filosofijos ir meno institutas. P. 139

pažinime. Galima teigti, jog ryšys tarp klaidos ir sinestezijos egzistuoja per juslinį skaitmeninių medijų patyrimą. Todėl klaidos bruožų skaitmeninėse medijose galima ieškoti žvelgiant į sinestezijos reiškinių šiose medijose.

Sinestezinis potyris – tai labai individuali patirtis, todėl ieškoti klaidos bruožų pačiame sinesteziniame potyryje yra beprasmiška, nes kiekvienas žmogus tokį potyrį patiria skirtingai. Tačiau šiam tikslui gali pasitarnauti sinestezinis menas, kuris reiškiasi kaip menų sintezės principas. Sinestezija kūrinuose aptinkama dvejopai: „sinestezija kaip *įvykis* ir sinestezija kaip suprojektuotas pastangos vaisius – ypatinga dermė tarp reikalavimo ir savaimingumo“³³. Šiuos aktyvų ir pasyvų sinestezijos principus kūrinuose galima tapatinti su klaidos skirstymu į sąmoningą ir nesąmoningą. Tokiu požiūriu klaidą kūrinuose galėtų rasti savaime, neapgalvotai arba sąmoningai įvedant ją į kūrinį turint kokį nors tikslą. Sinestezija skaitmeniniuose multimedijų kūrinuose gali būti suvokiama kaip duotybė ir kaip intencija sulieti atskiras medijas. Tačiau D. Higgins pateikia priešingą multimedijai sąvoką skirtą aprašyti multisensorinėms kompozicijoms, kurios peržengia ribas tarp medijų ir sukuria kartu patiriamas struktūras³⁴. Intermedija – skirtingai nei multimedija, įvairių medijų struktūrinius elementus ar sintaksės formas derina vienoje medijoje, o ne tiesiog pasinaudoja paprasčiausio pridėjimo principu. Tai patvirtina, jog sinestezija jungia skirtingus juslinius potyrius išryškindama jų tarpusavio skirtumus, panašumus ir jų nesutarimus.

Panašiai kaip intermedijos sąvoka yra formuojamas ir audiovizualumo supratimas. Šios skirtingos, garso ir vaizdo, medijos jungiamos ne tiesiog sudėjimo principu. „Dauguma audiovizualinių kūrinių domisi formaliomis kompozicinėmis laiko ir ritmo struktūromis, kurios yra arčiau muzikos nei konkrečiai kinematografijos ar vizualinio meno kodų“³⁵. Taigi, audiovizualiniai kūriniai remiasi muzikos kompoziciniais principais išryškinant jų santykį su vaizdo komponavimo būdais. Įsigalėjus skaitmeninėms technologijoms šios medijos, garsas ir vaizdas, tapo labiausiai redaguojamos ir manipuliuojamos. Jokie kiti pojūčiai nepatyrė tokios skaitmenizavimo įtakos. Tai lėmė šių reiškinių redukciją iki skaitinės vertės, todėl esminis skirtumas tarp jų išnyko. Todėl ieškant klaidos galimybių skaitmeninėse medijose, pirmiausia reikia žvelgti į tas medijas, kurios moduliuoja žmogaus regos ir klausos juslines patirtis.

³³ Jastrumskytė, S., 2006, Sinestezija kaip aktyvus ir pasyvus menų sintezės principas, *Teksto slėpiniai*, nr. 9, Vilniaus pedagoginio universiteto leidykla. P. 94

³⁴ Jastrumskytė, S., 2005, Sinestezinio menų saito virsmai estetiniu požiūriu, *Estetikos ir meno filosofijos transformacijos*. Vilnius : Kultūros, filosofijos ir meno institutas. P. 158

³⁵ Andrews, I., 2009, The Expanded-Contracted field of recent AV art“, SCAN. Prieiga internete: http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=134 (žiūr. data: 11-05-10)

Apibendrinant sinestezijos ryšį su klaida, pažymėtina yra jų galimybė pateikti daugybę tikrovės suvokimo būdų. „Svarbiausias dalykas, kurį atskleidė sinestezijos egzistavimas – kad tikrovė neturi apibrėžtos galutinės formos. Ji turi turinį, kuris gali būti išreikštas daugybe būdų. Kad apimtume tikrovę, turime patirti ją tiek būdų, kiek galime, teigia Waterworthas“³⁶. Visos žmogaus joslės ir jų tarpusavio sąryšiai pateikia nesuskaiciuojamą kiekį kokybiškai nenusakomų *tikrovės* patyrimo būdų. O medijos manipuluodamos *tikrove* išprovokuoja pojūčių esančių už kūno ribų susiliejamą.

³⁶ Jastrumskytė, S., 2005, Sinestezinio menų saito virsmas estetiniu požiūriu, *Estetikos ir meno filosofijos transformacijos*. Vilnius : Kultūros, filosofijos ir meno institutas. P. 162

2.2. Klaidos apraiškos skaitmeninėse audiovizualinėse medijose

„Iš tikrųjų, „klaida“ tapo pastebima daugumoje XX a. pabaigos menų estetikoje, primindama mums, kad mūsų technologijų valdymas yra iliuzija, ir atskleisdama, jog skaitmeninės priemonės yra tiek pat tobulos, tikslios ir veiksmingos, kiek ir pats žmogus, kuris jas sukūrė“³⁷. Ši K. Cascone mintis pažymi, kad informacijos amžiuje, kuomet informacijos apsikėitimas priklauso nuo skaitmeninių technologijų, mūsų bendravimas yra paremtas tokiomis pat netobulomis technologijomis, kaip ir pats žmogus. Klaidos egzistuoja tiek žmoguje, tiek ir jo tęsiniuose.

Klaidos apraiškos skaitmeninėse medijose sukuria pastebimus rezultatus. Klaida skaitmeninėje struktūrinėje sistemoje sukuria darinį, kuris yra įgavęs pavadinimą – „*glitch*“³⁸. Žvelgiant iš šio reiškinių perspektyvos tam tikri panašumai ir skirtumai su klaida yra pastebimi. „Sąvokos „*triktis*“ („*glitch*“) neapibrėžtumas leidžia daugumai klaidų būti klasifikuojamoms kaip *triktis*, tačiau *trikties* momentas iš esmės yra skirtingas nuo to, kas yra klaida. Nors *triktis* galų gale gali būti atskleista kaip klaida, pačiame *trikties* momente sutrikimo priežastis yra nežinoma“³⁹. Tokia formuluotė pateikiama, nes *trikties* šaltinis siejamas su pačia technologija, o ne su žmogumi. Tik žmogus vertindamas šį technologijos sutrikimą suteikia jam klaidos reikšmę. Galiausiai, suvokus *trikties* priežastį, jai sukurti surandami tam tikri metodai, technikos, kuriomis paskui pasinaudojama, manipuliuojama skaitmeniniuose kūriniuose. Tokiu būdu, *triktis* tampa ne tik klaidos apraiška skaitmeninėse technologijose, bet ir būdas išreikšti, atskleisti mintį, tam tikra skaitmeninių medijų meno estetikos dalis.

Trikties apraiškos mene pastebimos skirtingos. Vienu atveju *triktis* vertinama dėl jos netikėto atsiradimo, atsitiktinumo, tokiu būdu išryškinant jos nevaldomumą; kitu atveju *triktis* tampa kontroliuojama, naudojama su intencija, siekiant atskleisti naujas *trikties* panaudojimo ir reikšmės galimybes. Tikroji *triktis*, kurios atsiradimo neįtakoja sąmoningas žmogaus siekis, informacijos teorijos atžvilgiu siejama su *triukšmu*. *Triktis* iškreipia skaitmeninę informaciją, gavėjui ji tampa sugadinta, klaidinanti. Taigi, *triktį* galima sulyginti su skaitmeniniu *triukšmu*. *Trikties* kaip skaitmeninio triukšmo reikšmę yra apžvelgusi R. Menkman: „Skaitmeninio triukšmo artefaktai tokiu būdu egzistuoja kaip paradoksas; nors jie dažniausiai apibrėžiami

³⁷ Cascone, K., 2000, The Aesthetics of Failure: „Post-Digital“ Tendencies in Contemporary Computer Music, *Computer Music Journal*, Nr. 24, P. 12

³⁸ „Glitch“ – triktis – sutrikimas struktūrinėje sistemoje.

³⁹ Figueroa, B.S., 2011, Glitch/Glitch: (More Power) *Lucky Break* and Position of Modern Technology, *Culture Machine*, Nr. 12. Open Humanities Press. P. 4

negatyviai, jie taip pat turi pozityvią, generatyvią ar naujai nusakančią savybę. <....> triukšmo artefaktai generuoja tuštumą, kuri yra ne tik prasmės trūkumas. Ji taip pat verčia auditoriją nutolti nuo tradicinio konkrečios medijos diskurso ir kelia klausimus apie jos reikšmę. <...> Triukšmo artefaktai gali būti šaltinis naujoms struktūroms, anti-struktūroms ir naujoms galimybėms, kurios dažniausiai egzistuoja paribiuose⁴⁰. Vadinasi, *triktis* savyje turi pasyvią *triukšmo* duotybę, kuri kvestionuoja skaitmeninių medijų kodinį pagrindą ir atveria naujas skaitmeninio komponavimo galimybes. Žvelgiant į *per klaidą* susidariusias kompozicines struktūras, didėja supratimas apie skaitmeninių medijų patyrimo priklausymą nuo iš anksto užprogramuotų struktūrų.

Triktis realybėje gali pasireikšti skirtingais laiko intervalais. Vienu atveju, ji sutinkama kaip momentalus reiškiny, nesikeičiantis per laiko tarpą; kitu atveju, *triktis* tampa dinamiška laiko atžvilgiu, todėl galima stebėti jos pokyčius. Šis dvigubas *trikties* būvių laiko atžvilgiu skirstymas, ryškus ir kūryboje („glitch art“). Momentinė *triktis* savo vietą randa vizualiuose kūriniuose, kuriems nebūdinga laiko tėkmė. Pavyzdžiui, R. Menkman sukurta serija „Vernacular of File Formats“ („Gimtoji failų formatų kalba“, 1. pav., žiūrėti prieduose“). Tuo tarpu, laiko atžvilgiu besikeičianti *triktis* būdinga tiek muzikai, tiek video darbams. Todėl laiko tėkmėje besikeičianti *triktis* randa platesnį panaudojimo spektrą kūryboje, ypačingai elektroninėje muzikoje ir įvairiuose audiovizualiniuose projektuose.

Trikties svarba skaitmeninėse medijose akivaizdi. Kaip pasyvi *triukšmo* duotybė, *triktis* priverčia suprasti skaitmeninių medijų potyrio uždarumą. Tai, jog *triktis* kūryboje plėtojasi tiek garsinėje, tiek vizualinėje plotmėse, suteikia naujas požiūrio galimybes į juslines žmogaus patirtis susiduriant su skaitmeniniais audiovizualiniais kūriniais. „Užfiksuoti ir paaiškinti *triktį*, tai neišvengiama blogybė įgalinanti naujų minties ir veikimo būdų generaciją“⁴¹.

⁴⁰ Menkman, R., 2011, Glitch Studies Manifesto, *Video Vortex Reader II: Moving Images Beyond Youtube*. Amsterdam: Institute of Network Cultures. P. 340

⁴¹ Menkman, R., 2010, Glitch Studies Manifesto. P. 11. Prieiga internete: <http://dl.dropbox.com/u/1332959/%20Rosa%20Menkman%20-%20Glitch%20Studies%20Manifesto.pdf> (žiūr. data. 11-05-11)

2.2.1. Klaida muzikos ir garso kontekste

„Nauja muzika: naujas būdas klausytis. Nereikia suprasti, kas sakoma, nes jei kas būtų sakoma, garsams būtų suteikti žodžių pavidalai. Dėmesio tereikia tam, ką daro garsai.“⁴²

Klaidos idėjos, kaip laike besitęsiančio ir besivystančio proceso plėtojimo pavyzdžių galima rasti muzikoje. Klaidos idėja aktuali ne tik šiuolaikinėje elektroninėje muzikoje, kurioje plėtojamasi *trikties* panaudojimo galimybės, bet ir kitose XX a. muzikos bei garso meno kryptyse, kurioms aktualus netobulumo, ekspresyvumo, nenumatomumo aspektas. Klaidos ir netobulumo idėjų vystymas muzikinėse kompozicijose gali atskleisti klaidos laike suvokimo ir panaudojimo principus kūryboje.

Šiuolaikinėje elektroninėje muzikoje klaidos pojūtis itin akivaizdus. Tai įtakojo besiplėtojantis *trikties* panaudojimas elektroninės muzikos kompozicijose. „Tiksliau sakant, iš skaitmeninių technologijų „klaidos“ šis naujas kūrinys atsirado: triktys, defektai, programų klaidos, sistemos gedimai, <...> yra neapdirbta medžiaga, kurią kompozitoriai siekia inkorporuoti į savo muziką“⁴³. *Per klaidą* susidarę garsiniai ar informaciniai dariniai, kitaip - klaidos artefaktai, tampa ne tik inspiracija kūrybai, bet ir medžiaga, kuri panaudojama muzikinėse kompozicijose. Šis dėmesys klaidos artefaktams žymi procesą, kuomet dėmesys skaitmeninėje kūryboje sutelkiamas nebe į kuriamus objektus, o į skaitmeninę aplinką, kurioje dirbama ir kuriama. *Triktis*, kaip skaitmeninės klaidos artefaktas, tampa priemonė skaitmenizuotai aplinkai kvestionuoti, o *trikties* atsiradimo, sukūrimo ieškojimai tyrinėja ribinius skaitmeninių technologijų panaudojimo būdus naujiems raiškos būdams surasti.⁴⁴ Norint sukurti *triktį*, pirmiausia reikia sukurti sąlygas jai atsirasti. Tai daroma iškreipiant informaciją tiek techninės, tiek programinės įrangos pagalba. „...*Trikties* kūrėjų („glitch artists“) įrankių panaudojimas turi polinkį būti grindžiamas eksperimentavimu, o ne empiriniu tyrinėjimu. Šiuo požiūriu, nenumatytas panaudojimas tapo užtikrinta teisė“⁴⁵. Taigi, kūrėjas siekiantis išnaudoti *triktį* kūrinyje, turi sukurti technines ar programines sąlygas, kuriose skaitmeninis signalas patiria *triktį*, taip kūrėjui pateikiant dažniausiai nenumatytus rezultatus. Elektroninės muzikos grupė Oval savo albumui *Systemisch* (1996) *trikties* artefaktus užfiksavo manipuliuodami fizinėmis kompaktinio disko savybėmis, t.y. apipiešdami kompaktinį diską, kad informacija iš jo būtų sunkiau nuskaityta, iškreipiama. Tokie elektroninės muzikos projektai, kurie išnaudoja *triktį*,

⁴² Cage, J., 2003, Tyla, Vilnius: Pasviręs pasaulis. P. 21

⁴³ Cascone, K., 2000, The Aesthetics of Failure: „Post-Digital“ Tendencies in Contemporary Computer Music, *Computer Music Journal*, Nr. 24, P. 13

⁴⁴ Ten pat, P. 13-14

⁴⁵ Ten pat, P. 16

„padėjo sulieti kontūrus to kas vertinama kaip muzika, taip pat privertė mus atsakingiau patikrinti mūsų išankstinius nusistatymus kas yra klaida ir liekanos“⁴⁶.

Elektroninėje muzikoje klaidos apraiškos turi aiškią savo formuluotę siejant ją su *triktimi*. Klaida tampa informacijos iškraipymo sąlygotas darinys. Visai kitokį klaidos suvokimą muzikoje pateikia džiazas. Šioje muzikos rūšyje, klaida suvokiama kaip galimybė, kaip nesuvaldomo ekspresyvumo padarinys. Pagrindinė sąlyga, siejanti džiazą ir klaidą yra improvizacija. Šį sąryšį aiškiausiai apibrėžęs yra Ted Gioia: „Improvizacija, atrodo, yra pasmerkta siūlyti blankią imitaciją tobulumo pasiekto kompozicinėje muzikoje. Klaidos atsirastis ne tik formoje, bet ir atlikime; improvizuotojas, jei jis nuoširdžiai bandys būti kūrybingas, pastūmės save į tokias ekspresijos sritis, kurių jo technika gali nepajėgti suvaldyti“⁴⁷. Klaida improvizacijoje suvokiama kaip natūralus darinys, kurio atsiradimą sąlygoja ribotos techninės galimybės ekspresyviai kuriant. Lyginant šią klaidos formuluotę improvizacijoje su *triktimi*, kaip klaidos apraiška elektroninėje muzikoje, išryškėja nenumatytas, kraštutinis technikos panaudojimas netobulumo, klaidingumo pojūčiui atsirasti. Tačiau džiaze klaidą sukuria pats žmogus. Jis tampa klaidos šaltinis siekdamas ekspresyviai išreikšti save muzikiniu instrumentu. Tuo tarpu, elektroninėje muzikoje žmogus tik sukuria sąlygas klaidai nutikti. Klaida tampa veiksmas atsitinkantis už žmogaus patyrimo ribų. Nors improvizacijoje klaidą sukuria pats žmogus, dėl improvizacijos ekspresyvumo ji laikoma kaip nenuspėjama, nesąmoninga šio muzikavimo formos duotybė. Tačiau tam tikri apibrėžti džiazos muzikos rūšies bruožai atskleidžia ir aktyvų, sąmoningą klaidos plėtojimą. Sinkopė – kaip džiazos muzikos bruožas – apibrėžiama kaip „efektas, kai kirčiuojama ne ta nata, kuri turėtų būti kirčiuojama“⁴⁸. Vadinasi, klaida džiazos muzikoje plėtojama tiek kaip pasyvus, tiek ir kaip aktyvus muzikinės raiškos bruožas. Klaida, kaip nuoširdaus ekspresyvumo bruožas, džiazos muzikoje vertinama dėl jos nenuspėjamumo ir jaudulio sužadavimo improvizacijoje. „Vis dėlto, džiazas yra labai ekspresyvi forma ir tai suteikia užuominą, jog formalizmas neatskleidžia visos tiesos“⁴⁹. Kadangi klaida džiaze siejama su ekspresyviu kūrybiniu procesu, bet kokios formuluotės tiksliai neapibrėžia klaidos reikšmės džiazos muzikoje, tačiau ją galima laikyti tyliąja šios muzikos rūšies savybe, suteikiančią nuoširdaus įsijautimo ir *siūbavimo* pojūtį.

⁴⁶ Ten pat, P. 17

⁴⁷ Hamilton, A., 1990, The Aesthetics of Imperfection, *Philosophy*, Vol. 65, Cambridge University Press. P. 335-336

⁴⁸ Nakas, Š., 2001, Šiuolaikinė muzika, Alma littera. P. 333

⁴⁹ Kraut, R., 2005, Why Does Jazz Matter to Aesthetic Theory?, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 63. P. 5

Vadovaujantis R. Menkam mintimi, jog kiekviena technologija palieka savo netobulumo požymius, kuriuos ji pavadina „triukšmo artefaktais“⁵⁰, garso kaip klaidos įvertinimo galima ieškoti triukšmo apibrėžime. XX a. triukšmas turėjo didelę įtaką suvokimui kas yra muzika, o įsigalėjus informacijos amžiui triukšmas vėl tapo aktuali tema tiek informacijos teorijoje, tiek ir skaitmenizuotoje kūryboje. T. Sangild tyrinėdamas estetines triukšmo galias, vietoj vieno triukšmo apibrėžimo, išskiria jį į tris: *akustinis triukšmas*, kuomet garsai yra susimaišę ir netaisyklingi, pavyzdžiui griaudėjimas, dundėjimas; *komunikacinis triukšmas*, tai kas iškraipo signalą kelyje tarp siuntėjo ir gavėjo, ir šis iškrypimas dažniausiai siejamas su pačia medija; ir *subjektyvus triukšmas*, kai dėl asmeninio nusistatymo ar kultūrinės-istorinės situacijos tam tikri garsai laikomi nemaloniais, atstumiančiais.⁵¹ Nagrinėjant klaidos patyrimo galimybes skaitmeninėse medijose, aktualiausias yra *komunikacinis triukšmas*. Jis pabrėžia pačių medijų įtaką signalo ar informacijos iškraipymui. Tačiau kiti triukšmo apibūdinimai išryškina žmogaus sąmoningumo svarbą garso kaip triukšmo įvertinimui. Sunkiai nuspėjami, netonalūs ir neritmiški garsai vertinami kaip *akustinis triukšmas*, pavyzdžiui – jūros ošimas. Nors jis siejamas su triukšmu, jūros ošimas vertinamas kaip malonus triukšmas, nes šiam garsui priskiriama reikšmė, tuo pačiu ir vertė. Tačiau, garsai, kuriems nesuteikiama jokia reikšmė, pavyzdžiui radijo fonas, vertinami kaip trikdantys, atgrasūs, neigiami. Tiek *akustinio*, tiek *subjektyvaus triukšmo* apibrėžimai nurodo į žmogaus asmeninės patirties ir kultūrinės-istorinės situacijos santykį, todėl iškyla objektyvumo klausimas garso kaip triukšmo vertinime. „Triukšmas neturi pastovios, estetinės reikšmės. Jo fenomenologinės savybės priklauso nuo muzikinio ir institucinio konteksto, į kurį jis yra integruojamas. <...> Vis dėlto, yra keli bendri bruožai: triukšmas yra linkęs atsisakyti subjektyvumo, individualumo, racionalumo, homogeniškumo ir naudojamas siekiant objektyvaus iracionalumo, iki- arba ne-subjektyvaus didingumo, kažko nestabilaus ir kompleksiško“⁵². Triukšmo neapibrėžtumas, individualios reikšmės nesuteikiamumas, transsubjektyvumas yra pagrindinė jo galia, sukurianti įtampos pojūtį. Nors triukšmo apibrėžimas neatskleidžia klaidos suvokimo muzikoje, lyginant triukšmo apibrėžimą muzikoje su klaidos suvokimu, išryškėja klaidos idėjos panaudojimo kūryboje savybės, atskleidžiančios klaidos galią kūrinyje išsivaduoti nuo individualaus subjektyvumo, t.y. nuo konkretaus žmogaus atsisukti į aplinką, kuri jį formuoja.

⁵⁰ Menkman, R., 2011, Glitch Studies Manifesto, *Video Vortex Reader II: Moving Images Beyond Youtube*. Amsterdam: Institute of Network Cultures. P. 339

⁵¹ Sangild, T., 2002, The Aesthetics of Noise, *Datanom*. P. 5-6. Prieiga internete: <http://www.ubu.com/papers/noise.html> (žiūr. data 11-05-14)

⁵² Ten pat, P. 22

Klaidos pojūtis muzikoje plėtojamas pasyviai ir aktyviai. Vienu atveju jis tampa žmogaus ekspresyvumo padarinys, kitu – klaidos pojūčio siekiama sąmoningai sukuriant sąlygas klaidai nutikti ir vėliau jos sukurtą darinį inkorporuojant į muzikinę kompoziciją. Abiem atvejais klaidos pojūtis sukeliamas dėl neįprasto, *kraštutinio* technikos panaudojimo. Siejant klaidą su triukšmu, kaip muzikinio garso priešingybe, išryškėja jos reikšmės bruožai. Triukšmo garsai, sukeliantys klaidos pojūtį, išvaduoja kūrėją nuo subjektyvumo, suteikia kūriniui transsubjektyvumo. Taip dėmesys sutelkiamas ne į subjekto ekspresyvumą, o į instrumentus ir medijas ir jais formuojamą muzikos ir pasaulio suvokimą.

2.2.2 Klaida vizualiojo meno kontekste

Klaidos pavyzdžių vizualiajame mene galima ieškoti kūrinuose, kurių sukūrimo metu netikėti, *per klaidą* nutikę veiksmai pavertė juos vertingais. Tačiau, norint suvokti klaidą ir jos pojūtį vizualiajame mene skaitmeninių medijų kontekste, derėtų atsižvelgti į informacijos teorijos aspektą, dėl jos paplitimo ir aktualumo ne tik šiuolaikinėje visuomenėje, bet ir kūryboje.

Informacijos teorijos santykį su vizualiuoju menu apžvelgė E. M. Gambrich tyrinėdamas iliuzijos sąlygas dailėje. Remdamasis mintimi, jog visas vaizdavimas remiasi „vadovaujamu projektavimu“, informacijos teorijoje jis atskleidžia pranešimo pasirinkimo iš galimų variantų koncepciją. Remdamasis savo asmenine, karinių radijo stočių klausytojo, patirtimi ir įvairiais eksperimentais, jis teigia, jog „kuo labiau konkrečioje situacijoje tikėtinas simbolio pasirodymas, tuo mažiau informacijos tas simbolis suteiks“⁵³. Vadinasi, kuo labiau tikėtinas reikšmės pasirodymas pranešime, tuo didesnė tikimybė, jog pranešimas bus įtakotas asmeninio informacijos „projektavimo“. Tai yra pranešimas bus iškreiptas, iliuzinis, klaidingas. Tam, kad šis „projektavimas“ įvyktų reikalingas yra „ekranas, tuščias plotas, kuriame niekas neneigia mūsų nuojautų“⁵⁴. Šiuo požiūriu, kyla klausimas dėl „mūsų nuojautų“ šiuolaikinės komunikacijos priemonės įsigalint vaizdinės informacijos perdavimui. Ar toks komunikacijos būdas suteikia aiškius simbolius ir reikšmę, ar vis dėlto tai skatina jų „projektavimą“ į gaunamą informaciją? E. M. Gambrich pateikia išvadą: „Mus pasiekiančios regimojo pasaulio informacijos kiekis yra be galo didelis, o dailininko išraiškos priemonės – neišvengiamai ribotos ir vienus. Net paties kruopščiausio realisto drobėje gali būti tik ribotas kiekis ženklų, ir net jei jis bando potėpių perėjimus nustumti už regimumo slenksčio, galų gale, norėdamas pavaizduoti be galo mažą detalę, jis visuomet turės remtis užuominomis“⁵⁵.

Vizualinės skaitmeninės informacijos technologijų ribotumą padeda suvokti *triktis*. Sutrikus technologijos funkcijai ar įvykus sistemos klaidai ekrane pasirodo vizualus darinys – *trikties artefaktas*. *Trikties artefaktas* atskleidžia skaitmeninės informacijos vizualizavimo priklausomybę nuo programinių struktūrų. *Trikties* metu susidaro kompleksiskai iškreiptas vaizdas (2 pav., žiūrėti prieduose). „Srauto lūžis technologijoj (triukšmo artefaktas) sukuria tuštumą, kuri yra ne tik reikšmės trūkumas. <...> Per šią tuštumą, kūrėjai gali kritikuoti skaitmenines medijas, o žiūrovai gali būti verčiami atpažinti skaitmeninei technologijai būdingą

⁵³ Gambrich, E. H., 2000, Dailė ir iliuzija, Alma littera. P. 171

⁵⁴ Ten pat, P. 191

⁵⁵ Ten pat, P. 183-184

kodo politiką⁵⁶. Vadinasi, vizualiai *triktis* ne tik iškreipia vaizdą, bet ir sukuria tuštumą. Remiantis E. M. Gambrich „projektavimu“, tuštuma ekrane suteikia sąlygas iliuzijai atsirasti. Įvykus *trikčiai* iškreipiamas vaizdas, sukuriamas vizualus triukšmas, kuris suvokiamas kaip vizualinės reikšmės nebūvimas, tuštuma. Ši tuštuma suaktyvina individualaus „projektavimo mechanizmą“, kuris skatina tuštumoje išvysti pažįstamą simbolį. Taigi, vizualiai *triktis* sukuria iliuziją, jog matomas vaizdinys įgauna naują (*klaidos*) kontekstą, kuriame tuštuma įtraukia žiūrovą ieškoti pažįstamų simbolių ir kvestionuoti skaitmeninės vaizdinės informacijos technologijų komunikacijos principus.

I. Moradi apžvelgė *trikties* vizualias savybes. Remdamasis kubizmo, impresionizmo, pointilizmo dailės pavyzdžiais, kuriuose jis įžvelgia „medijos piktnaudžiavimą kūrybinėje praktikoje“, jis išskiria keturias pagrindines *trikties* vizualias savybes: fragmentacija, dubliavimas/pakartojimas, linijiškumas ir kompleksiskumas.⁵⁷ Tačiau šios vizualios savybės yra laikinos. Besivystant skaitmeninei technologijai ir programinei įrangai, klaidos pateiks naujas *trikties* vizualumo savybes. Apibendrindamas *trikties* vizualumo savybes, I. Moradi *triktį* įvertina kaip mediumą: „Jos (*triktys*) egzistuoja tarp kitų medijų, bet jų dažnai netinkamos charakteristikos turi sugebėjimą perteikti mintį ir tai jas paverčia efektyviu mediumu, sub-mediumu ar akomponuojančiu mediumu“⁵⁸.

Norint vizualizuoti klaidą, logiškiausia būtų nieko nevaizduoti arba pavaizduoti tuštumą. Klaida nėra vizuali, nors jos rezultatai gali turėti tam tikras bendras savybes viename ar kitame vaizdavimo būde. Šie klaidos artefaktai padeda perteikti mintį. Todėl klaida vizualiajame mene egzistuoja kaip mediumas tarp reikšmės ir tuštumos, simbolio ir konteksto, filosofijos ir technikos, kūrėjo ir medijos.

⁵⁶ Menkman, R., 2011, Glitch Studies Manifesto, *Video Vortex Reader II: Moving Images Beyond Youtube*. Amsterdam: Institute of Network Cultures. P. 340

⁵⁷ Moradi, I., 2004, Glitch Aesthetics. P. 19-33. Prieiga internete: <http://www.scribd.com/doc/54262122/Glitch-Aesthetics> (žiūr. data 11-05-15)

⁵⁸ Ten pat, P. 35-36

3. KLAIDOS PANAUDOJIMO AUDIOVIZUALINIUOSE KŪRINIUOSE ANALIZĖ

Skaitmeninių medijų kūrinuose klaida dažniausiai siejama su *triktimi*, tiek vizualia, tiek garsine. *Trikties* meno pavyzdžiai dažniausiai sutinkami įvairiose internetinėse bendruomenėse (Flickr.com grupė: Glitch Art; Vimeo.com grupės: Video Glitch, Artifacts), kuriuose dalinamasi *trikties* suradimo, sukūrimo ir panaudojimo pavyzdžiais. Taip pat *trikties* reiškinyms nagrinėjamas įvairiuose renginiuose, konferencijose, festivaliuose. Pavyzdžiui, triukšmo ir naujų medijų santykį nagrinėjantis festivalis „GLI.TC/H“, įvykęs 2010 m. rugsėjo pabaigoje Čikagoje. Šio festivalio metu vyko garso ir vaizdo performansai, video darbų demonstracija, dirbtuvės, konferencijos, paroda. Šis festivalis buvo skirtas įvairiems triukšmo ir naujų medijų aktyvistams ir entuziastams susitikti, bendrauti ir eksperimentuoti.⁵⁹ Šis festivalis toliau tęsiasi internetinėje erdvėje. Kiekvienas norintis gali įkelti savo sukurtą ar sutiktą *triktį* į internetinę šio festivalio galeriją (<http://t.rashb.in>).

Dėl *trikties* skaitmeninio pagrindo, jos pavyzdžiais ir sukūrimo technikomis dalinamasi internetinėje erdvėje. Todėl šis pakankamai naujas fenomenas taip greitai išplito ir rado entuziastų visame pasaulyje. Tačiau, norint išanalizuoti klaidos pojūčio panaudojimą audiovizualinėse medijose, derėtų žvelgti ne į *trikties* panaudojimo pavyzdžius vienoje medijoje, bet į kūrinius klaidos pojūtį plėtojančius ryšyje tarp skirtingų medijų, šiuo atveju tarp garso ir vaizdo.

Klaidos pojūtį garso ir vaizdo santykyje bei klaidos temą plėtoja Ryan Tebo kūrinys „Whoever Fights Monsters“ („Kad ir kas bekariautų su monstrais“, 2006). Šis kūrinys tai eksperimentinės dokumentikos filmas apie laisvąjį džiazą (free jazz). Šį filmą sudaro aštuoni interviu su skirtingais muzikantais trijuose skirtinguose miestuose bei jų improvizacijos. Įspūdingas šio filmo bruožas yra tai kaip autorius kombinuoja garsą ir vaizdą. „Tebo išanalizavęs Coleman (laisvos grupinės improvizacijos) įrašą, sukūrė grafinę išraišką, kuri buvo naudojama montažo procese nuspręsti apytikrius kadro ir muzikinių pasažų laikus. Dėl šios priežasties, *Whoever Fights Monsters* yra spinduliuojantis mišinys; garso montažas yra vientisas, vaizdai banguojančiai įpinami“⁶⁰. R. Tebo įnašas į šį kūrinį nėra tik garso ir vaizdo montažo struktūros sukūrimas. „Įtraukdamas visą diapazoną kinematografinės kalbos - <...> - jis pažymi savo

⁵⁹ <http://gli.tc/h/> (žiūr. data 11-05-15)

⁶⁰ Kashmere, B., 2007, Free Associating Around *Whoever Fights Monsters*: Semi-Random Thoughts about Improvisation, Jazz, and/or (a) Film in No Real Particular Order (Then Again, Maybe So), *Offscreen*, Vol. 11, P. 3-4 Prieiga internete: http://www.offscreen.com/Sound_Issue/kashmere_jazzsounds.pdf (žiūr. data 11-05-15)

dalyvavimą kaip kūrybiškas kolaborantas. <...> Svarbiausia, *Whoever Fights Monsters* yra įsišaknijęs ir tuo pačiu teka iš Tebo asmeninės patirties kaip susidomėjusiu, aktyvaus klausytojo⁶¹. Taigi, autorius sukuria ne tik audiovizualinę struktūrą paremtą garso dažnių aukštumo skaičiavimais, bet taip pat dalyvauja filmavime kaip improvizuotojas valdydamas kamerą. Santykį tarp džiaz ir filmo, muzikos improvizuotojo ir eksperimentinio filmų kūrėjo apžvelgė B. Kashmere analizuodamas šį R. Tebo kūrinį. „Improvizacija yra akivaizdžiai netobula, pilna „nepataikytų“ ir/ar „klaidingų“ natų. <...> Skirtumas tarp muzikinės improvizacijos ir improvizuotos notacijos (minčių srauto sąmoningas rašymas ir filmavimas yra artimos formos) yra nekintamumas per laiką (turint omenyje, jog garsas taip pat gali būti įrašytas)⁶². Taigi, R. Tebo kūrinyje „Whoever Fights Monsters“ ne tik sukuria dokumentinį filmą apie laisvąjį džiazą, kuris remiasi šio džiaz stiliaus kompozicine struktūra. Taip pat jis aktyviai plėtoja improvizacijos reikšmę kūrybai ir jos aspektą filmavime.

Visiškai kitaip klaidos temą audiovizualiniuose kūriniuose plėtoja triukšmo artefaktų menininkė Rosa Menkman. Klaidos pojūtį ji kuria pasitelkdama *triktį*. Įdomus jos kūrybos aspektas yra klaidos pojūtis skaitmeninių medijų audiovizualumo patyrimė. Šis aspektas plėtojamas jos darbų cikle „Videoscape“ („Videovaizdis“). „Suformuotas kaip kraštovaizdžio analogija, videovaizdžiai, kuriuos aš sukuriau, atskleidžia terpę ar architektūrą, kuri nėra sukurta iš mokslo ar funkcionalumo, bet kaip garso ir vaizdo patyrimas. Tai yra beprotybės ir priežasties, padrikumo ir tėkmės, prieštaravimo ir tvarkos, defekto ir funkcionalumo, ir paradokso, ir darnos tyrinėjimas“⁶³. R. Menkman videovaizdžius, kuria naudodama vizualios ir garsinės *trikties* artefaktus. Šiuos *trikties* artefaktus jungdama į bendrą kompoziciją, ji siekia įkurdinti sinestezinę patirtį kūrinyje. „Akusmatiniame videovaizdyje („acousmatic videoscape“) sinestezija egzistuoja ne tik kaip metafora, vienos medijos perkodavimo į kitą (su nauju algoritmu), bet kaip konceptualiai įtakotas vizualaus ir akustinio susitikimas naujai atskleistos technologijos kvadrantų viduje“⁶⁴. Vienas populiariausių jos sukurtų akusmatinių videovaizdžių yra „Radio Dada“ (3 pav.). Šiam audiovizualiniam darbui garsinę kompoziciją sukūrė Extraboy. Įdomiausia yra tai, jog šio darbo video vaizdai yra sukurti iš grįžtamojo ryšio. „Aš atsukau aukštos kokybės kamerą į ekraną, kuris realiu laiku rodė tai ką aš filmuojau, sukuriant grįžtamąjį

⁶¹ Ten pat, P. 4-5

⁶² Ten pat, P. 7-8

⁶³ Menkman, R., Videoscapes, <http://videoscapes.blogspot.com/> (žiūr. data 11-05-15)

⁶⁴ Menkman, R., 2010, Glitch Studies Manifesto, P. 9. Prieiga internete: Prieiga internete: <http://dl.dropbox.com/u/1332959/%20Rosa%20Menkman%20-%20Glitch%20Studies%20Manifesto.pdf> (žiūr. data 11-05-16)

ryšį“⁶⁵. Kamera fiksuoja savo paties vaizdo tuštumą, o vėliau pakeitus šių vaizdų formatą vizualizuojasi *triktis*. Sujungus šiuos vaizdus su garsine kompoziciją, kuria Extraboy sukūrė iš pagautų radijo bangų, kūrinyje susijungia skaitmeninės ir analoginės technologijos sukurdamos sinestezinę įvairių trikčių patirtį.

Klaidos pojūčio sukūrimas taip pat pastebimas įvairiuose audiovizualiniuose performansuose. Gyvai atliekamuose pasirodymuose dažniausiai jungiama elektroninė muzika ir vaizdai, kuriami vizualinio konstravimo aplinkose (pvz.: TouchDesigner, Max/MSP/Jitter). Kadangi audiovizualiniai performansai remiasi skaitmeninio vaizdo ir garso komponavimo galimybėmis realiu laiku, neretai *triktis* tampa šių projektų raiškos savybe. Pavyzdžiui, vizualisto Robert Seidel ir garso menininko Heiko Tippelt gyvame pasirodyme „Meander“ („Vingiuoti“, 4 pav.). „„Meander“ yra gyvai atliekamas audiovizualinis performansas, kuriame video fragmentai pakeičiami į pasąmoninę tėkmę, išsilaisvinimą iš erdvių ir laikinų apribojimų“⁶⁶. Tačiau R. Seidel vengia termino „*triktis*“. Sukuriamą vaizdo tėkmę jis linkęs priartinti prie skaitmeninės veiksmo tapybos.

Audiovizualiniai kūriniai pateikia dvigubą klaidos pojūčio raiškos principą. Vienu atveju klaidos pojūtis plėtojamas žmogui kuriant realiu laiku, improvizuojant; kitu atveju klaidos pojūtį sukuria kūrybinės technologijos ribotumas, netobulumas. Nesvarbu ar klaidos apraiškos audiovizualiniuose kūrinuose yra akcentuojamos kaip žmogaus ar technologijų netobulumo požymis, klaidos pojūtis kūrinio patyrimui suteikia netikėtumo, tekėjimo, improvizacijos bruožus.

⁶⁵ Menkman, R., Radio Dada. Prieiga internete: <http://videoscapes.blogspot.com/2008/12/blog-post.html> (žiūr. data 11-05-16)

⁶⁶ Kim, P., 2010, Digital Video Fragments, Flowing as if Liquid: A Chat with Robert Seidel. Prieiga internete: <http://createdigitalmotion.com/2010/11/digital-video-fragments-flowing-as-if-liquid-a-chat-with-robert-seidel/> (žiūr. data 11-05-16)

4. KŪRYBINIO DARBO APRAŠYMAS

Pagrindinis kūrybinio darbo tikslas – audiovizualumu video darbe suteikti galimybę patirti klaidos pojūtį. Tai daroma remiantis idėja, jog juslinė medijų patirtis suteikia klaidingą tikrovės suvokimą. Klaida patiriama medijų patirtyse įgautą pažinimą taikant tikrovėje. Todėl siekiant kūrybiniame darbe sukurti klaidos galimybę, klaidos patyrimas perkeliamas iš medijų kaip tikrovės suvokimo, į tikrovės kaip medijų suvokimą.

Audiovizualinio video darbo „Inter-jazz“ konceptualus ir kompozicijos laike pagrindas yra Remigijaus Gedmino muzikinė improvizacija. Improvizacija suvokiama kaip visiškai laisva, ekspresyvi kūrybinė forma, savyje nešanti netobulumo pojūtį. Dokumentuojant improvizaciją, R. Gedminas suteikta visiška kūrybinė judėjimo laisvė, jis neįstatytas į jokių konceptualių teorinius ar formos rėmus, siekiant kuo natūralesnės jo muzikinės ekspresijos. „Tu negali intelektualizuoti muzikos; analitiškai ją redukuoti dažnai reiškia redukuoti ją iki visiškai nieko svarbaus“⁶⁷. Atsisakoma muzikinės improvizacijos aiškinimo, siekiant konkretizuotis tik į juslinį šio muzikinio įvykio patyrimą.

Vizualinė šio darbo dalis sukurta iš dviejomis kameromis nufilmuotos muzikinės improvizacijos video medžiagos. Nufilmuota video medžiaga patyrė dar 3 jos apdirbimo etapus iki galutinės versijos: pirmas etapas buvo minimalus video montažas, kurio kadro kompozicijos laike pagrindas buvo muzikinės improvizacijos garso takelis. Sumontuotas video takelis buvo kompresuojamas „Sorenson 3“ kompresoriumi. Pasitelkus šį kompresorių pavyko išgauti „plaukiančių“ pikselių *triktį*. Išgavus *triktį*, vaizdas vėl buvo filmuojamas videokamera, su tikslu užfiksuoti šią struktūrinės sistemos klaidą redaguojamu formatu (*trikties* sukurti video vaizdai tiesiogiai nekoreguojami video montažo programomis). Vizualinė plastika ir spalvos papildomai nebuvo kuriami, siekiant kuo natūralesnės pačių skaitmeninių technologijų ekspresijos.

„Inter-jazz“ – tai audiovizualinis video darbas, kuriame kiek įmanoma atsisakoma reikšmės, simbolių. Visa tai daroma su tikslu pasinerti į audiovizualinę klaidos pojūčių tėkmę, intermedinę terpę, *trikties videovaizdį*, kuriame ištirpsta klaidos grėsmė, taip patenkant į pačią jos versmę. „Mano muzika yra strategija ir subversija, mano kompozicijos ir rašiniai turėtų netgi ištrūkti iš mano intencijų; kuo daugiau neplanuotų panaudojimų mano muzika ir žodžiai ras, tuo labiau tai mane pamalonins“⁶⁸

⁶⁷ Coleman, O., 2004, Change of the Century, *Audio Culture: Readings in Modern Music*. Continuum, P. 254

⁶⁸ Feiler, D. Feiler about „Music and Anti-Fascist Existence“. Prieiga internete: <http://www.patkop.ch/feilertxt.htm> (žiūr. data 11-05-16)

IŠVADOS

1. Skaitmeninės medijos patiriamos jusliškai ribotai, todėl jos suteikia iškreiptą, klaidingą jauslinį pažinimą. Taikant vieno pojūčio savybes kitam, įvairūs pojūčiai skaitmeninėse medijose jungiami tarpusavyje, taip sukuriant neribojamą jauslinio patyrimo tinklą, išlaisvinantį medijos patyrimą nuo technologinio pojūčių redukavimo.
2. *Triktis*, kaip skaitmeninių medijų klaida, kvestionuoja šių medijų patyrimo priklausymą nuo užprogramuotų struktūrų. *Triktis* sukuria medijos savirefleksijos galimybę, atskleidžia jos ekspresyvias galias. Informacijos teorijos požiūriu, *triktis* kaip triukšmo išraiška generuoja tuštumą, atriboja nuo reikšmės, todėl akcentuoja jauslines patirtis susiduriant su skaitmenine medija.
3. Tiek muzikoje, tiek vizualiajame mene klaida suvokiama kaip įprastinių raiškos priemonių priešybė. Muzikoje klaida tampa triukšmas, o vizualiajame mene – tuštuma. Abejose sferose klaida egzistuoja kaip mediumas tarp kūrėjo ir medijos, todėl klaidos įterpimas į kūrinį siejamas su transsubjektyvumu.
4. Autoriai audiovizualiniuose kūriniuose plėtojantys klaidos pojūtį, klaidos artefaktus suvokia kaip pasyvią ir aktyvią raiškos priemonę, priimdami juos kaip dėl ekspresyvios kūrybos atsirandančią duotybę arba integruodami juos į savo kūrinių vizijas. Klaidos apraiškos kūriniuose suvokiamos kaip žmogaus ar technologijų netobulumo požymis; abiem atvejais klaidos pojūtis suteikia netikėtumo, netobulumo, improvizacijos bruožus.

LITERATŪRA

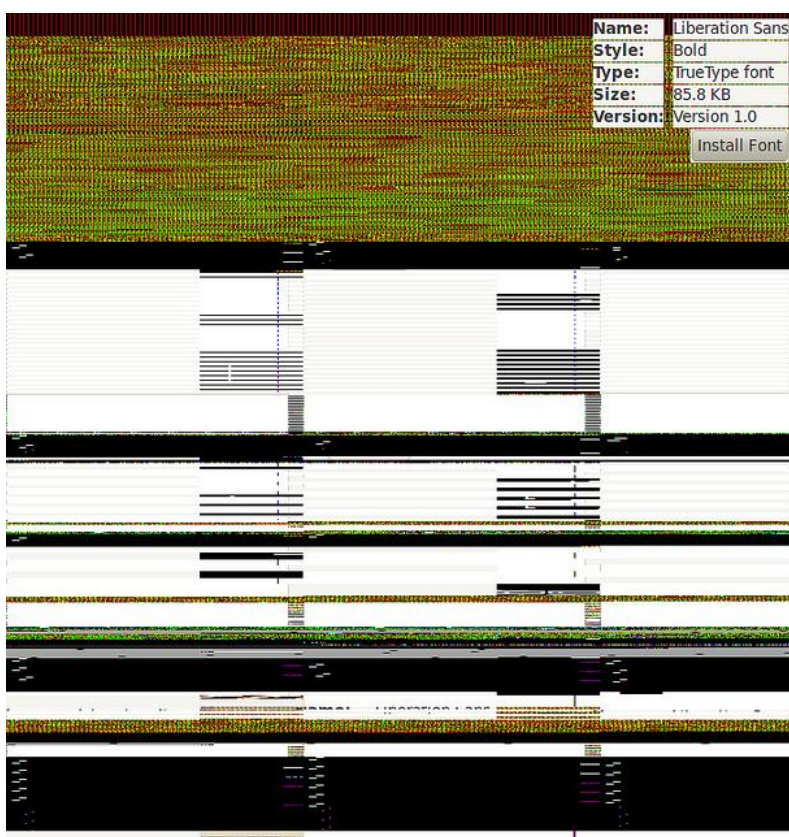
1. Filosofijos žodynas, 1975, Vilnius: Mintis.
2. Lietuvių enciklopedija, 1953, Boston: Lietuvių enciklopedijos leidykla.
3. Caratini, R., 2007, Filosofijos įvadas. Vilnius: Kronta.
4. Šarūnas, T., 2007, Judančio vaizdo medijų samprata: nuo kolektyvinės iki individualios patirties medijos, *Medijų studijos: filosofija, komunikacija, menas*. Vilniaus dailės akademijos leidykla.
5. Kaušakys P., Variakojis P., 1964, Klaidų teorijos ir matavimų išlyginimo pagrindai. Vilnius: Mintis.
6. Jackūnas Ž., 2004, Menas – prasmė – pažinimas. Vilnius: Kultūros, filosofijos ir meno institutas.
7. Singer, A, 1998, Beautiful Errors: Aesthetics and the Art of Contextualization, *Boundary 2* 25:1. Duke University.
8. Gelūnas, A., 2007, Medijos, menas ir juslinis patyrimas, *Medijų studijos: filosofija, komunikacija, menas*. Vilniaus dailės akademijos leidykla.
9. McLuhan, M., 1964, Understanding media: The extensions of man. New York: McGraw-Hill.
10. Jastrumskytė, S., 2005, Sinestezinio menų saito virsmai estetiniu požiūriu, *Estetikos ir meno filosofijos transformacijos*. Vilnius : Kultūros, filosofijos ir meno institutas.
11. Lyotard, J.F., 1993, Postmodernus būvis. Vilnius: Baltos lankos.
12. Jastrumskytė, S., 2006, Sinestezija kaip aktyvus ir pasyvus menų sintezės principas, *Teksto slėpiniai*, nr. 9. Vilniaus pedagoginio universiteto leidykla.
13. Andrews, I., 2009, The Expanded-Contracted field of recent AV art“, *SCAN*. Prieiga internete: http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=134 (žiūr. data: 11-05-10)
14. Cascone, K., 2000, The Aesthetics of Failure: „Post-Digital“ Tendencies in Contemporary Computer Music, *Computer Music Journal*, Nr. 24. The MIT Press.
15. Figueroa, B.S., 2011, Glitch/Glitch: (More Power) *Lucky Break* and Position of Modern Technology, *Culture Machine*, Nr. 12. Open Humanities Press.
16. Menkman, R., 2011, Glitch Studies Manifesto, *Video Vortex Reader II: Moving Images Beyond Youtube*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.

17. Menkman, R., 2010, Glitch Studies Manifesto. Prieiga internete:
<http://dl.dropbox.com/u/1332959/%20Rosa%20Menkman%20-%20Glitch%20Studies%20Manifesto.pdf> (žiūr. data. 11-05-11)
18. Cage, J., 2003, Tyla, Vilnius: Pasviręs pasaulis
19. Hamilton, A., 1990, The Aesthetics of Imperfection, *Philosophy*, Vol. 65, Cambridge University Press.
20. Nakas, Š., 2001, Šiuolaikinė muzika, Alma littera.
21. Kraut, R., 2005, Why Does Jazz Matter to Aesthetic Theory?, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 63.
22. Sangild, T., 2002, The Aesthetics of Noise, *Datanom*. P. 5-6. Prieiga internete:
<http://www.ubu.com/papers/noise.html> (žiūr. data 11-05-14)
23. Gambrich, E. H., 2000, Dailė ir iliuzija, Alma littera.
24. Moradi, I., 2004, Glitch Aesthetics. P. 19-33. Prieiga internete:
<http://www.scribd.com/doc/54262122/Glitch-Aesthetics> (žiūr. data. 11-05-15)
25. <http://gli.tc/h/> (žiūr. data. 11-05-15)
26. Kashmere, B., 2007, Free Associating Around *Whoever Fights Monsters*: Semi-Random Thoughts about Improvisation, Jazz, and/or (a) Film in No Real Particular Order (Then Again, Maybe So), *Offscreen*, Vol. 11. Prieiga internete:
http://www.offscreen.com/Sound_Issue/kashmere_jazzsounds.pdf (žiūr. data. 11-05-15)
27. Menkman, R., Videoscapes, <http://videoscapes.blogspot.com/> (žiūr. data 11-05-15)
28. Menkman, R., Radio Dada. Prieiga internete:
<http://videoscapes.blogspot.com/2008/12/blog-post.html> (žiūr. data 11-05-16)
29. Kirn, P., 2010, Digital Video Fragments, Flowing as if Liquid: A Chat with Robert Seidel. Prieiga internete: <http://createdigitalmotion.com/2010/11/digital-video-fragments-flowing-as-if-liquid-a-chat-with-robert-seidel/> (žiūr. data 2011-05-16)
30. Coleman, O., 2004, Change of the Century, *Audio Culture: Readings in Modern Music*. Continuum.
31. Feiler, D., Feiler about „Music and Anti-Fascist Existence“. Prieiga internete:
<http://www.patkop.ch/feilertxt.htm> (žiūr. data 11-05-16)

PRIEDAI



1. Pav. Rosa Menkman, iš serijos „Vernacular of File Formats“



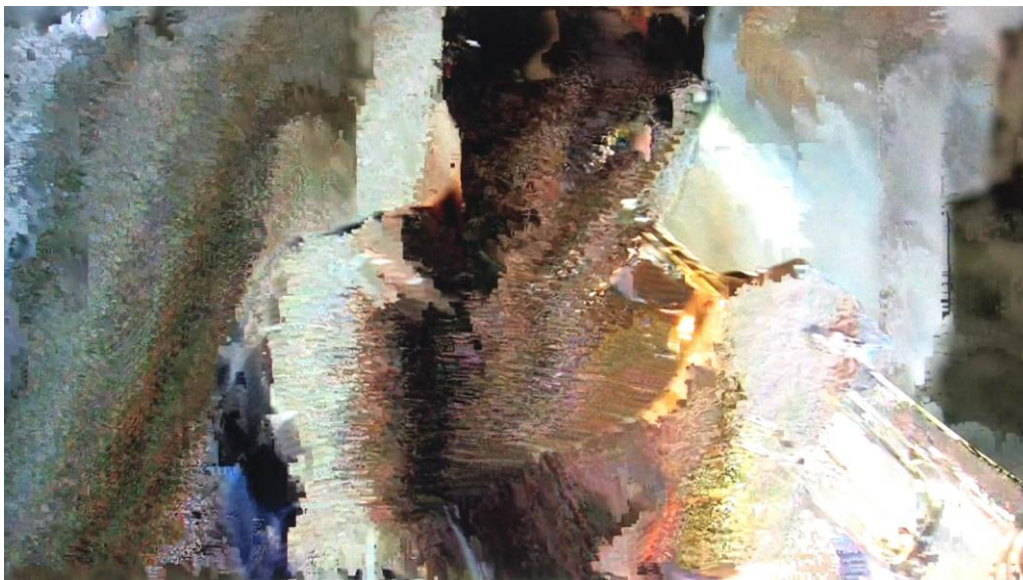
2. Pav. Antonio Roberts „Trying to read fonts“



3. Pav. Rosa Menkman, „Radio Dada“



4. Pav. Robert Seidel, Heiko Tippelt, „Meander“



5. Pav. „Inter-jazz“ fragmentas



6. Pav. „Inter-jazz“ fragmentas