

# Dokumentációs Döntések

az egyetemi magántulajdonú  
a digitális kópiák készítéséhez

Digitális kópiák készítése  
Egyetemi magántulajdonú

Brückner János  
2012

# Pornomorphosis Projekt

*Elrejtés és megmutatás  
a digitális képhiba adaptációjával*

Brückner János  
2012

*„Jól tudom, emlékezetem filmkockái olykor  
bolondosan összekeverednek.  
De a látszólagos rendetlenség mögött nem  
értelmetlen összevisszaság rejlik.”*

MARIA GEORG HOFMANN:  
A. Galajda, a balkezes költő színre lép

Információ és képek – a jelenkori világ szerves alkotóelemei, melyek annyira természetes módon képezik az élet részét, hogy leggyakrabban fel sem tűnnek. Nem tűnik fel az a hatalmas áramlás sem, amely ezeket átjárja, és a minket körülvevő képeket a kamera / printer / képernyő / újság megannyi felületén jelentéssel és szándékkal látja el. Mindez egy kellemes, avagy éppen kellemetlen, otthonos, néhol zavaró és zsúfolt vagy akár fenyegető közeg, mely szinte levegőként vesz körül, foglal magába, és táplál a biztos tudattal: mindennek van összefüggése és jelentése.

Nekünk, fogyasztóknak előállított képek ezek. Bennük szervesen összekapcsolódik az információ a megjelenéssel és a szándékkal. Annyira szervesen és magától értetődően, mint ahogy az alsónadrághoz a formatervezett-műanyag kinézetű emberi testek, a szomjúsághoz a tökéletes páracseppekkel borított üvegfelületek tartoznak, a boldogsághoz pedig termékek vásárlása. A fogyasztói társadalom képei az antropomorfizált világot egy csatormán keresztül mutatják be, melynek célja a fogyasztás stimulálása. Ezek a képek a maguk tökéletes módján

azonosak az őket létrehozó szándékkal, s csak annyit mutatnak meg saját szerkezetükből, amennyi ennek a szándéknak megfelel. Ezeket mi öntudatlanul is újratermeljük, amikor például egyes emlékeink, álmaink, vagy életünk nagyobb szakaszai hosszabb-rövidebb filmjelenetekként élnek bennünk.

Tegyük fel, hogy egyik nap a metrón a megszokott fogyasztói rutinunkban egy egyszerű dolog történik. Az éhező gyerekek számára adományt gyűjtő alapítvány felhívásán megmagyarázhatatlan hiba miatt elmállik a papír, és lassanként előtűnik a gyermekarc helyén az alatta levő plakátról egy fehérműreklám egészséges és csábító alakja. Nincs magyarázat. Nincs meg a pontos jelentés. Nincs szándék sem: értetlenül tekint egymásra a fehérműs alak az éhezők plakátjáról és a néző – akit közben a mozgólépcső egyre lejjebb visz. Van viszont egy folyamat, ami a megszokottból egy teljesen új szituációt formál. Egy nyitott helyzet: látjuk, ahogy átalakul egy dolog valami mássá. Bizonyos dolgok elvesztik önazonosságukat, és nem szándékolt, nem irányított tartalmak jelennek meg. Hiba kerül a képalkotó- és megértő

rendszerbe.

Ám mindez még nem tűnik veszettül komplex ügynek. Mert mi a helyzet azokkal a képekkel, amelyek megformáltsága, szándéka vagy tartalma egyáltalán nem ennyire egyértelmű; amelyek sokkal szemérmesebben és rejtőzködőbben simulnak a fogyasztás mindent átjáró vérkeringésébe? Mi a helyzet a magukat kívülállónak, függetlennek, igaznak, szépnek, szabadnak, emberinek beállító képekkel – mit, és hogyan hihetünk el az úgynevezett művészi képeknek, amelyek a megformáltságot, a reprezentációt és a hibát egy bűvész rafináltságával keverik a szemünk láttára, láthatatlanul?

*Vége egy marék hibát*

A hiba, mint művészeti törekvések központi alakzata a 20. században több, különböző formában és médiumban megjelent. A 80-as évektől

kezdődően tetőző digitális átalakulás közegében pedig – amely mára a hétköznapi élet szinte minden területét áthatja – a hiba magától értetődő jelenség. Hiszen az adatátvitel és -tömörítés, illetve a mérhetetlen mennyiségű információ özönében a hardverek és szoftverek által lebonyolított folyamatokban létrejönnek nem szándékolt események. Az ilyen típusú lehetőségek kiaknázása mind a zene, mind a képkalkotás területén sokféle, és virulensen terjedő produkciót hozott létre az elmúlt években. Ezek közül az egyik csomópont a glitch-nek ('hiba') nevezett műfaj.

A *glitch* jelentése, illetve a jelenség definíciója körül számos vélemény szerveződik. Ezek között a legáltalánosabb megfogalmazás szerint a *glitch* „üzemzavar vagy hibás működés eredménye”<sup>1</sup>. Az ilyen hibák közül jó néhányal könnyedén találkozhat az ember a mindennapi képfogyasztás során: a(z analóg) TV képernyőjén (gondoljunk a fekete-fehér korszakra) láthatóak sávos-homályos eltolódások, a színes fénymásolás/nyomtatás során a különböző minőségű nyomtatók

---

1 Moradi 2004, 9.o.

a színhibák és eltolódások sokféleségét nyújtják, a digitális képek és videók megnyitásánál (lejátszón vagy videómegosztón) gyakran fellépnek a tömörítési hibából eredő váratlan torzulások.

Ezeket a véletlenül, szándék és cél nélkül létező hibákat építette be munkáiba sok képalkotó művész a 20. század második felében. Gerhard Richter nagyméretű figurális festményein egyfajta 'TV-realista' ábrázolásmódot fejlesztett ki, metonimikusan megjelenítve a szélység szétszóródását a katódsugaras képernyő rázkódó, horizontális elcsúszásainak festészeti beépítésével. Dan Hays a digitális reprodukció sajátosságait felhasználva alkotta meg nagyméretű tájképeit - a nyomtató által, vagy képernyőn létező kétdimenziós (csupán adathalmazból álló) képeknek adott egy valós, emberi mértéket a megfestés által, miközben a reprodukció reprodukciójának reprodukciójában, a sokszoros transzormáció közben fellépő hibákban új jelentések szik-



ráznak. Thomas Ruff *jpeg*<sup>2</sup> című sorozatában egy véletlenül talált tömörítési hibát felhasználva alkotott nagyméretű printeket ellentmondásos megítélésű civilizációs jelképekből (melyek általában az emberi pusztítást szimbolizálják); illetve *blur*<sup>3</sup> effekteket használva hozott létre szintén nagyméretű printeket netről letöltött pornóképekből. Ez utóbbi munka a kommersz pornó képi világának különösen leegyszerűsítő kódját hackeli, mégpedig azért, hogy a képek tartalma, vagyis a szexuális vágyat stimuláló jelenetek megfigyelése válik lehetetlenné.

---

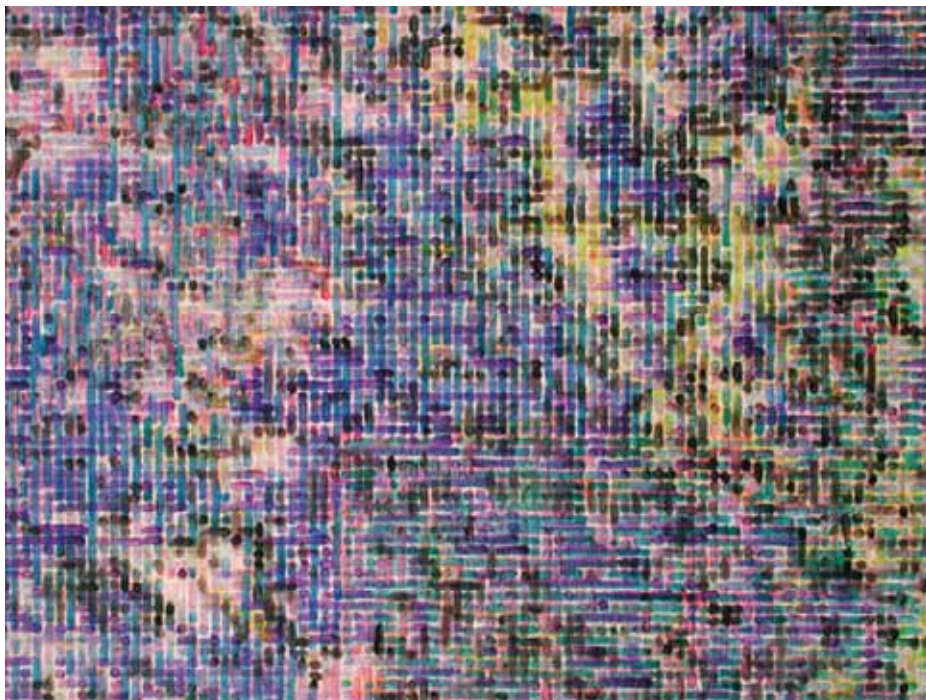
2 „A JPEG – (Joint Photographic Experts Group) képek tárolására alkalmas fájlformátum. [...] A képen lévő információt veszteségesen tömöríti ez a formátum. [A képtömörítési eljárások egy része veszteséges tömörítés, vagyis a tömörítés folyamán információ vesz el. A cél az, hogy ez az információvesztés ne okozzon látható minőségromlást, illetve a minőségromlás minél kisebb legyen.] Bár a tömörítés információvesztéssel jár, akár 10-100× kisebb fájl méret mellett is élvezhető a tömörített kép. Elsősorban fényképek, rajzok tárolására való. Grafikonok és egyéb hirtelen színátmenetű ábrák tárolására veszteségmentes tömörítésű formátum való (például PNG, GIF). A JPEG-ben nem képpontokat tárolnak le, hanem a képet transzformálják a frekvencia-tartományba a DCT-vel (diszkrét cosinus transzformáció).”

Forrás: hu.wikipedia.org - JPEG és Képtömörítés szócikkek

3 „A legtöbb képfeldolgozó programban találunk egy ún. blur effektet, amivel az adott képet homályosíthatjuk el.” Forrás: www.softwareonline.hu



Dan Hays, Colorado Impression 11a, 152x203 cm, 2002



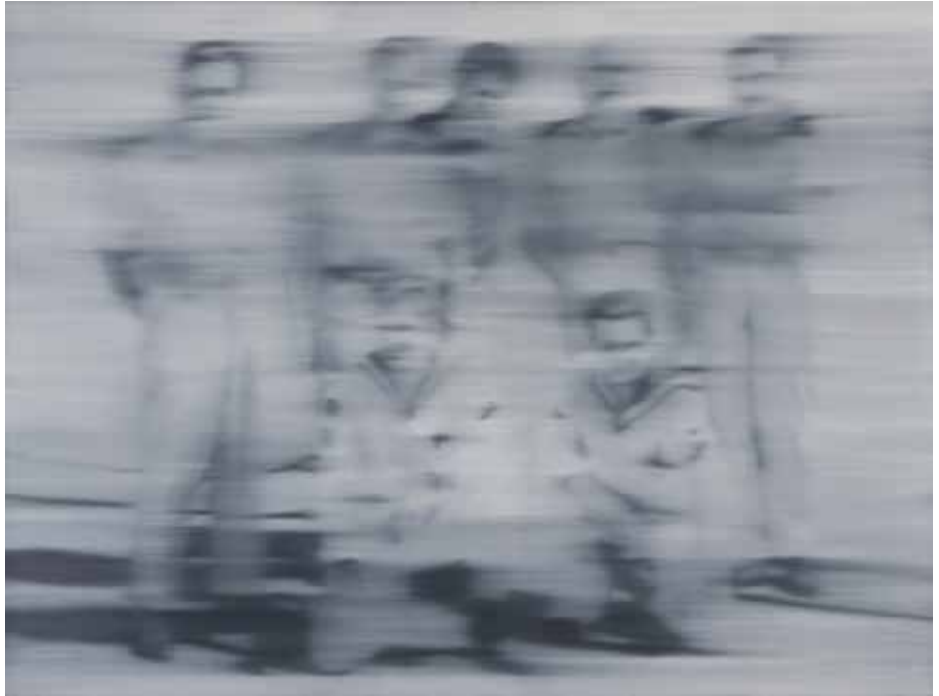
Dan Hays, Colorado Impression 13 b (részlet)



Thomas Ruff, jpeg ny02, C-Print with Diasec, 269 x 364 cm, 2004



Thomas Ruff, Nudes ma27, Laserchrome and diasec, 112 x 140 cm, 2001



Gerhard Richter, Matrosen, 150x200 cm, 1966



Gerhard Richter, Roter Akt, 60x50 cm, 1965

Persze sokkal korábbra is tekinthetünk a 20. században, amennyiben tágabban értelmezzük a hibás megjelenítést. Iman Moradi és Perneczky Géza, két teljesen különböző kor és horizont szerzői egyként látnak a korai avantgárd jelenségeiben kulcsfontosságú hiba-mozzanatokat: a kubista mozgalom festményei, vagy Mondrian szigorúan absztrakt struktúrái, melyek festményi szövetében apró, személyes hibák hordozzák az emberit, közös jegyeket mutatnak egy egyszerűen rosszul betöltő youtube-videóval. Sok mindent tekinthetünk persze 'hibának' a művészi képalkotásban. Elég például bármelyik perspektivikus reneszánsz festményre gondolnunk: ezek a valósághoz képest 'hibásak' (hiszen az emberek a valóságban nagyjából azonos méretűek, függetlenül attól, hogy hozzánk képest milyen távolságra állnak, és az épületek oszlopai sem lesznek egyre kisebbek). A fent említett klasszikus avantgárd képek azonban 'hibáikban' a normától való eltérés stratégiáját is hordozzák, vagyis nem az ábrázolás tökéletesebbé formálásában érdekeltek, hanem új képalkotó struktúrák és minőségek keresésében, illetve ezen szándék nyilvánvalóvá tételében.



Más alkotók és performerek a 90-es évek közepétől a digitális médiumok kínálta végtelen variációk világában utaznak megállás nélkül. A különböző elektronikus szerkezetek, szoftverek és az internet sűrű közege az igazi táptalaja annak, amit *glitch*-nek nevezünk. E figurák közül egyesek szinte természettudományos pontossággal, a „művészi” beavatkozás igénye nélkül megfigyelik, generálják és publikálják az ilyen hibákat; ezek a szerzők leginkább az újmédia- és internetművészet területén mozognak (a teljesség igénye nélkül néhány példa: spamm.fr – a glitch-művészeket bemutató web-alapú gyűjtemény, net.art csoport, beflix, gli.tc/h). Ebben a közegben az új lehetőségek és felfedezések szépsége párosul a gépek szigorú világának a személyes életbe betörő ügyeskedését hackelő dadaista felszabadultsággal. A programozás, az adatfeldolgozás mérnöki világa így vegyül a képek létrehozásának, manipulálásának és megfigyelésének önfelelt örömeivel. A *glitch* a folyamat művészete.

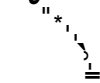


A *glitchbrowser* nevű internetes alkalmazás segítségével generált képhiba



Digitális TV-adásból származó képhiba (forrás: Don Relya)

## ***Hogyan csináljunk festőből nyomtatót***



Meglepő élmény a múzeumok néma szentélyeiben elszédülő embernek, ha egy festmény nem csupán a végeredményt, hanem a benne (előtte, alatta) rejlő struktúrákat is készségesen feltárja. Mivel a festmények létrejöttenek, szerkezetének tényei általában rejtve vannak, a befogadó – akár szakmabeli, akár nem – gyakran érezheti magát kívülállónak, a művet pedig zártnak. Ez a zártság pedig önmagában elveszít rengeteg fontos momentumot. Ezért a *Pornomorphosis Projekt* kezein belül egy nyitott festészeti struktúrát, nyitott és visszafejthető folyamatot vázolok fel, mely szándékaim szerint automatikusan cinkossá teszi a nézőt.

Az eljárás lényege az, hogy a digitális képhiba bizonyos szerkezeti elemeit adaptálom egy másik képalkotó folyamat szerkezetére: a festészetre. Az adaptáció ebben az esetben annyit tesz, hogy a két struktúra (a digitális és a festészeti) közötti megfeleltethetőség

*metonimikus*: a festészeti folyamat a digitális struktúrának nem lefordított, mechanikus változata, nem függvényszerű megfeleltethetőségről van szó. Sokkal inkább egy olyan megformáltságról, mely intuitív, lírai, organikus analógián alapul – azonban a digitális képalkotásnak megfelelően rendszerszerű és strukturált. Ennek az eljárásnak a szándéka az, hogy bizonyos képhibák létrejöttenek terepet adjon, s ezáltal biztosítsa a lehetőséget a feldolgozott képek számára, hogy saját maguk tönkretégyék reprezentációs sémájukat, miáltal helyükön új, eddig rejtett minőségek jelennek meg.

Ehhez a digitális kép következő tulajdonságait vettem alapul:

1. kétdimenziós
2. képpontokból áll
3. minden képpontnak egységesen négyzet alakú *formája* van
4. továbbá ezeknek a képpontoknak a következő – adatfolyamban meghatározott – tulajdonságait: *méret, szín, telí-*

*tettség, a képmezőn belüli hely*

Ezzel állítottam párba a festmény következő tulajdonságait:

- (a) kétdimenziós
- (b) rétegekbe rendezett foltokból áll
- (c) a foltok formáját a vászonra felrakás (egységes vagy véletlenszerű) módja határozza meg
- (d) továbbá ezeknek a foltoknak a következő – előre meghatározott, illetve véletlenszerűen kialakuló – tulajdonságait: *méret, szín, telítettség, a képmezőn belüli hely*

A digitálisan megformált kép végeredménye – amit mi a képernyőn látunk – több, különböző folyamat eredménye. Vegyük például azt az esetet, amikor egy videóban hirtelen oda nem illő színek jelennek meg, leolvad a főszereplő arca, csíkok és négyzetek jelennek meg, amorf-fá válik minden. Ennek oka a tömörítési és képfeldolgozási folyamat hibájából ered. A digitális mozgókép ugyanis – a filmmel szemben – nem

egymásután levetített képekből áll, hanem inkább ennek a szimulációját kell elképzelnünk. Kétfajta *frame* határozza meg a digitális mozgóképet: a *p-frame* és az *i-frame*. Ezek működését úgy lehet elképzélni, hogy az egyik tartalmazza egy (már eleve tömörített) *kép* adatait, míg a másik az adott kép változásaiért, megjelenítéséért felel. Tehát mondjuk abban a jelenetben, amelyben egy arc beszél és bólogat, a következő történik: megjelenik a kép, melynek aztán a képpontjai (az *i-frame*-nek megfelelően) a megfelelő idő alatt megváltoztatják (vagy megőrzik) paramétereiket. A fentebb körülírt, *datamosh*-nak nevezett képhiba abból ered, ha egy képhez nem a neki megfelelő adathalmazt rendeljük, ekkor a bólogatást és beszédet formáló mozgás helyett mondjuk egy vízesés mozgását látjuk az arcon. Vagy ennél sokkal furább dolgokat. A *Pornomorphosis Projekt* jelen munkáiban ugyanis a kommersz pornó képi világának bizonyos elemeihez rendeltem a képhibás megjelenítés szerkezetét.

Az ilyen jellegű tömörítési hibák festészeti adaptációja a következőkből áll: szükség van egy alap-képre, és egy rendszerbe foglalt me-

tódusra, amely a megjelenítést (megfestést) leírja – amit eleve úgy kell megtervezni, hogy annak bizonyos pontjaiban integrálva legyen a hibalehetőség. Ahhoz, hogy egy digitálisan létező képet ilyen módon meg lehessen festeni, szükségem volt egy táblázatra, amely az egyes képpontok helyét és színét tartalmazza, és amely térképül szolgálhat. Ezt a következőképpen állítottam elő. A transzformálni kívánt élvező emberi arcokat ábrázoló képeket a vászon méretének megfelelő számú képpontra bontottam fel. Az így kapott – képernyőhöz szokott szemünknek nagyon rossz minőségű, kevés részletet tartalmazó, kb. 55x55 képpontból álló – képet átalakítottam úgy, hogy 12 különböző tónusból álljon össze. Ezáltal lehetővé vált, hogy mindkét portrét ugyanaból a színekészletből lehessen megfesteni. A folyamat eddig így néz ki:





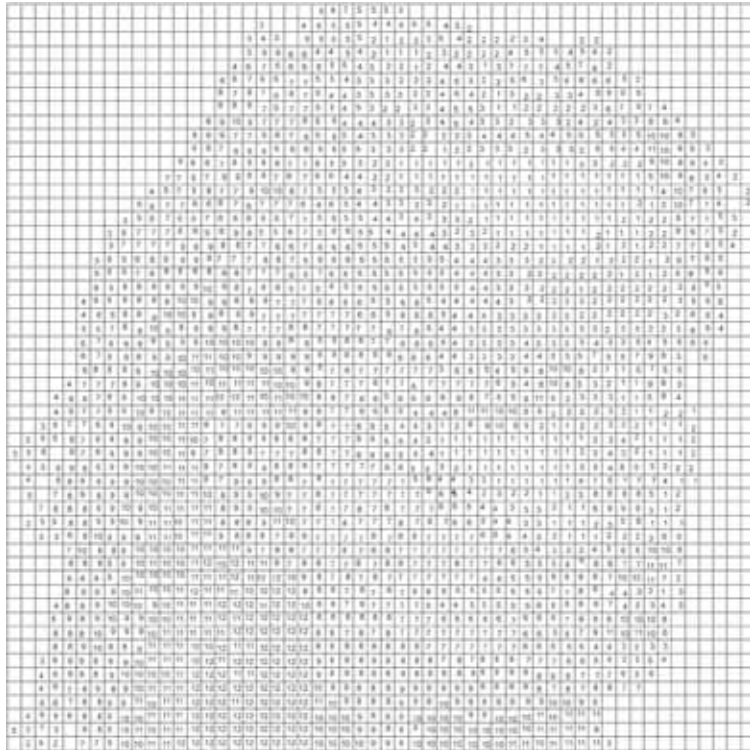
A videóból print screennel kiemelt kép



A print screennel kiemelt kép első módosítása

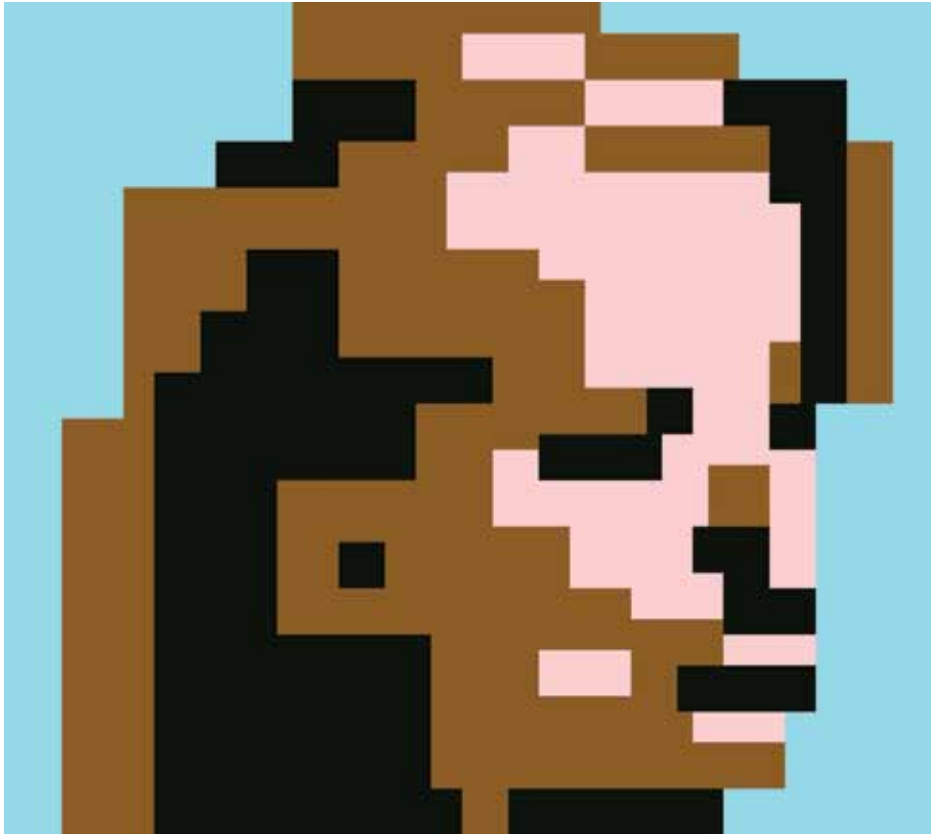


A print screen második módosítása (3)



A képpontok tónusát és helyét tartalmazó „térkép”, a (3) kép alapján

Ezáltal elkészült a majdani festmény legfelső rétegének váza. Az alatta levő két réteg a következőképpen épül fel. A legfelső réteg alapképéből (l. szürke tónusos kép kék háttérrel) készítettem egy „vázlatot” az aláfestéshez, még mindig digitálisan. Mivel ennek egy elnagyoltabb – csak a legsötétebb, a közép-, és a legvilágosabb tónusokat tartalmazó – képnek kell lennie, ezért egy 3x3 képpont nagyságú digitális ceruzával festettem meg, 3 színből (plusz a háttér színe). Ez így néz ki:



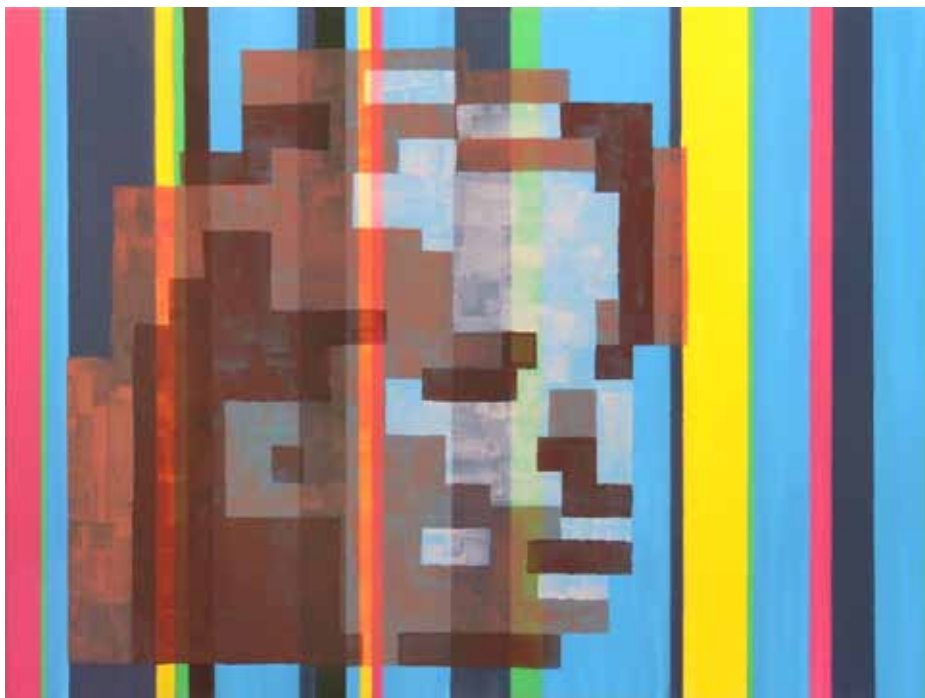
A végleges festmény legalsó rétege – hasonlóan a tömörítési hibák végeredményéhez – a többi réteghez képest teljesen inadekvát színekből áll, szabályos, ám szintén inadekvát elhelyezésű formákban, ezért ez a réteg különböző méretű, telített, vertikális sávokból áll. A középső réteg a fenti vázlat transzparensen megfestett verziója, ami a pontatlan vetítés során a legfelső réteg (gondolatban) pontosan megfestett verziójához képest eltérő méretű.

A festmény legfelső rétegének megfestését a printeléshez hasonlítom. Véletlenszerűen kiválasztott helyről indítom a képpontok felfestését. A szándékosan nem megfelelő ecset használata miatt ezek különböző módokon amorfak lesznek; mivel nem pontosan festem fel a képpontokat, így a méretük is változik. Soronként (hol horizontálisan, hol vertikálisan) haladva festem fel a képpontokat; ezekből változó méretű képterületek állnak össze. A végső portrénak ezeket a véletlenszerű darabjait egy nagyon vékony ecsettel, firkaszerű ecsetjárással összehordom. Az eredmény: a forma és méret együttes változásai miatt a képpontok összességében eltérő elmozdulások lesznek, ami

a megfestett portréban különböző deformációkat eredményez. Ehhez adódik a legfelső réteg transzparenciájának szintén véletlenszerű változása, amely egybefogja a három réteget.

Nyilvánvaló, hogy a véletlenszerűség fontos tényező a folyamatban. Azonban ez egy kvázi-véletlenszerűség, melynek mértéke változó. Ez a tényező valósítja meg azt a speciális minőséget, az organikuságot, a kiszámíthatatlan líraiságot, amit csakis egy képnek megfestése által lehet elérni. Az apró hibák, pontatlanságok, figyelmenlétségek, melyekben emberi tényezők átláthatatlanul összetett sokasága munkál, ezáltal szervesen integrálódnak a mechanikus folyamatba.





A legelső - sávok - réteg, és a középső, transzparens réteg



A legfelső réteg „printelésének” egy köztes fázisa

## ***Pornó vagy nem pornó***

A dolgok *ábrázolása*, hogy úgy mondjam, nem mindig egyszerű ügy – s ezzel nem magamnak, hanem a képeknek szeretnék egy kis együttérzést. Nem szándékom persze a dolgok-ideák, képek-képmások természetéről, létezéséről és befogadásáról szóló több ezer éves vitába beleszólni. Jelen projekt szempontjából elég annyit leszögezni, hogy vannak olyan dolgok, amiket nem *lehet*, és vannak, amiket nem *szabad* ábrázolni, s ehhez különböző *érdekek* fűződnek.

Az emberi test ábrázolása például tipikusan egy ilyen helyzet. Úgy alakult, hogy jelenleg egyáltalán nem mindegy, hogy annak melyik része, hogyan és milyen szituációban, milyen szándékot feltételezhetően jelenik meg. Ugyanaz a *dolog* lehet egy *kép által* oktatási gyakorlat, gyógyítási folyamat, kereskedelmi tranzakció, bűnügyi archívum, szexuális tevékenység – és még ki tudja mennyi minden más *tárgya*. Mindezekben az a közös vonás, hogy az ilyen képek tárgyakat, az embe-

ri testet (ami minden embernek sajátja) egy követhető szempontból és annak megfelelő képi minőségben mutatják.

Hosszú története van azon meghatározásoknak és diszkusszióknak, hogy az emberi test ábrázolásának milyen esetei tartoznak a szexualitás területéhez, ami az élet egyik tabukkal sűrűn körbevett része. A reneszánsz művészet óta igen sokféle képi minőséget vonultattak fel az alkotók ezen a területen, s ezek megítélése idővel változik. Egyértelmű, hogy ezek a kérdéses képek az emberi testet a tekintet számára általános / megszokott / elfogadott szituációjából kiragadva ábrázolják, kivétközítve azokból a társadalmi kellékekből, melyek beburkolván szalonképessé teszik testünket. Ruha nélkül, meztelenül (avagy a meztelenséget kiemelő körülmények között) eleve gyanússá válik az ábrázolás. Jelenleg úgy tűnik, három esete van a meztelen emberi test ábrázolásának: művészi, szolgáltatói (reklám, kereskedelem, ismeretterjesztés stb.) és pornográf<sup>4</sup>. Ezek a címszavak arra jók, hogy átvilágítsák a meztelen test ábrázolási szándékait, másfelől láttassák ezek kulturális be-

---

4 Kincses 2004, 127. o.

ágyazottságát és elfogadottságát. Ugyanakkor legalább annyira egyoldalú és zárt ez a fajta kategorizálás, mint a minket körülvevő kereskedelmi ábrázolások tömege. Ki állíthatná egyértelműen, hogy Tiziano *Urbinoi Vénusza*, vagy a legelső kezünk ügyébe kerülő fehérneműreklám nem lehet a maszturbáció sikeres kelléke, s hogy egy közönséges pornókép ne lenne képes a művészet komplexitását és megannyi tulajdonságát hordozni?

*„A pornográfia az irodalom egyik olyan ága – a másik a tudományos-fantasztikus regény –, melynek célja az összezavarás, a pszichikai fölkavarás.”*

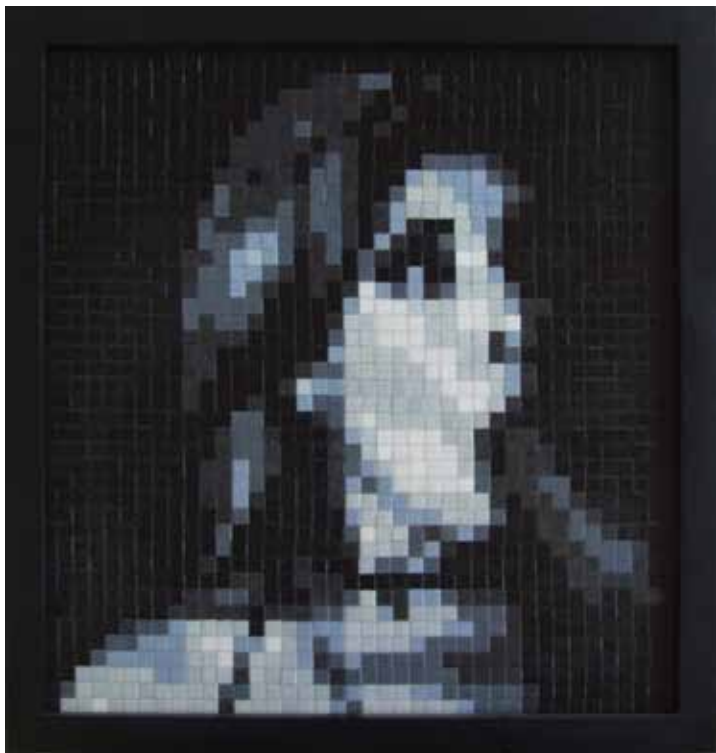
Susan Sontag, A pornográf képzelet<sup>5</sup>

A *Pornomorphosis Projekt* hipotézise, hogy a pornográf ábrázológépezet képeinek egyoldalúságát „elrontva”, működési mechanizmusukat megtörve olyan eredmény kapható, mely új képi- és gondolati minőséget hoz létre. A digitális képhiba festészeti adaptációja önma-

---

5 Sontag 1972, 59. o.

gában képes (technikailag) új képi minőséget előállítani. Azonban pornográf képekre alkalmazva képes egyszerre megjeleníteni az eredeti és az új minőséget. Hogy ennek az új minőségnek a létrejöttét bemutassam, egy régebbi munkámra hivatkozom: 2009-ben pornográf képeket adaptáltam a mozaik technikájára. A végeredmény olyan kép lett, mely a felbontás és a képpontok sajátos szerkezete miatt egyszerre tartalmazza a pornográf szituációt, vagyis az elrejtés és megmutatás kettősségét – mivel csak messziről nézve látszik, hogy valójában mit ábrázol, ezért saját gondolatainak pornolizáltságára irányítja a néző figyelmét. Közben feszültség keletkezik két kulturális hagyomány között: a mozaik tradicionális technikája a nemes szépséget, míg a pornográf tartalom az úgynevezett alantas regisztereket szólaltatja meg egyszerre.



Brückner János, Pygmalion Digital Face, mozaik, 84x82 cm, 2009

Jelen munkámban pornófilmekből (vagyis a szexuális vágy felkeltését célzó kereskedelmi termékekből) származó portrékat dolgoztam fel. Hogy mélyebbé tegyem a helyzetet, olyan képeket kerestem, melyek nem tartalmaznak genitáliákat, testnedveket, vagy egyéb kelléket, így a pornográf szituáció a néző elméjében jön létre, mikor aktivizálja a kép a tudását az (el)élvező emberi arcokkal kapcsolatban. A végeredmény sokszorosan manipulált, új minőségeket hozott. Egyrészt az arc bizonyos deformációi során (melyek a hibás megfestés következményei), másrészt a szexuális élvezetet ábrázoló / imitáló arckifejezés torzulásával az eredeti szituáció helyén egy új keletkezik. Ez folytonos gondolati mozgást generál az eredetivel. Azzal a képpel, mely kereskedelmi célból, egyoldalúan jelenít meg egy olyan összetett jelenséget, mint a szexualitás. Élvező arcok egy pornófilmben? Ki venné *komolyan* ezt, ki tartaná hitelesnek, s hogyan is lehetne mindebben az emberi szituációk mély komplexitását feltételezni?

A szépen, kiszámítottan el- és megrendezett jelenetben – és (kép) fogyasztói rutinunkban – most egy anomália keletkezett. Újra elmál-





## *Irodalom*

CASCONE, Kim, *A hiba esztétikája*, in: *Balkon* 2003/12

FOUCAULT, Michel, *A szexualitás története I.*, Atlantisz, 1999

GYÜRKI, Boglárka, *Programajánló*,

<http://www.iosephinum.hu/?page=cikkek&op=show&id=4202>

JEROVETZ, György, *Efemer kontextus*,

<http://fotopost.hu/kritika/efemer-kontextus>

KINCSES, Károly, *Egy kis akt-tipológia*, in: *A modell. Női akt a 19. századi magyar művészetben*, MING, 2004 = Kincses 2004

MORADI, Iman, *Glitchbreak*, <http://www.organised.info/writing/glitchbreak/>

MORADI, Iman, *Glitch Aesthetics*, <http://oculasm.org/glitch/> = Moradi 2004

PERNECZKY Géza, *A korszak mint műalkotás*, Írisz, 1988.

SONTAG, Susan, *A pornográf képzelet*, in: *uő, A pusztulás képei*, Európa Könyvkiadó, 1972 = Sontag 1972