

## GLITCH ART: КРИТИЧЕСКИЕ ПРАКТИКИ ЦИФРОВОЙ КУЛЬТУРЫ\*

*В.А. Сербин*

Национальный исследовательский Томский государственный  
университет, Томск, Россия

Статья посвящена рассмотрению такого явления современной культуры, как glitch art – формы цифрового искусства, использующего ошибку как свой центральный объект. В первой части статьи обсуждаются критические возможности объектов glitch art в рамках теории. Во второй части приводятся примеры таких художественных объектов.

**Ключевые слова:** glitch art, цифровая культура, критическая теория.

## GLITCH ART: CRITICAL PRACTICES OF DIGITAL CULTURE

*V.A. Serbin*

National Research Tomsk State University, Tomsk, Russia

Term “glitch” is used in English language for identifying any visible or audible malfunction of any device. Glitch art can be described in several ways: as a set of practices aimed at obtaining or modeling errors or aestheticization as digital or analog error. This article describes the modern critical theory and practice of glitch art.

Mostly, conceptual description of glitch art are focused on the critical potential of this form of art. Glitch art is supposed to criticize digital capitalism or information society. M. Betancourt conducting a detailed analysis of glitch art as a specific form of criticism in his article «Critical Glitches and Glitch Art». Different understanding of how criticism is possible within the glitch art shows us that there are problems of a theoretical nature, which will constantly ask artists for new solutions. The relationship of society and the arts, in which the society seeks to neutralize or subdue the critical potential of art was described by Theodor Adorno in "Aesthetic Theory". Following by the issues actualized by Adorno, Michael Betancourt tries to offer a way out of the current state of glitch art in two complementary ways. Firstly, he offers artists pay more attention to the theory in general and to the theory of glitch art. Second, he points to the impossibility of

---

\* Работа выполнена в рамках программы повышения конкурентоспособности ТГУ.

immanent critique, embodied in the form of the «glitch». The critical sense is born only in the interpretation of works by audience. The objective of glitch art is to find ways of creating such art objects that are detecting political, economic and social relations behind the phenomenon of digital media, that focuses on the ideology.

There are two different glitched strategies of deconstruction of video games made by two different artists. Untitled Game (Eng., «Nameless Game») – a project of the artistic group Jodi, 2001. The game is represented by 11 modifications of first-person shooter «Quake 1" (1996, ID Software). The modifications are consists in the fact that the player does not see the familiar interface and graphics, all he is offered – abstract images, sounds from the original game and some graphics artifacts.

Another artist – Corey Archangel exploited cartridge schemes of the game «Super Mario Brothers», thus making a new version of this game that has been stripped of all the classic game elements – «Super Mario Clouds».

Michael Betancourt proposes to distinguish between these two games according to their functionality. If «Untitled Game» dysfunctional, then «Supermario Brothers Clouds» – аfunctional. The study of «glitches» makes a possibility of a critical look at how modern society is constructed and it is affected by digital technology.

**Key words:** glitch art, digital culture, critical theory.

Glitch (англ.) буквально переводится как «глюк», «помеха» или «ошибка». Этот термином в английском языке принято называть любые видимые или слышимые сбои в работе какого-либо устройства. Популярность этого слова росла вместе с распространением сложной бытовой техники и компьютеров, а впоследствии и сети Интернет. «Глюкам» свойственно появляться неожиданно и не к месту, при этом они сопровождаются различными искажениями видеосигнала и звука, производя абстрактные или даже сюрреалистичные картины на экране компьютера, телевизора или любого другого устройства. Примерно в конце 1970-х гг. в среде геймеров, программистов и пользователей компьютерной техники начала формироваться практика помещения «глюков» в художественный контекст, что получило общее название «glitch art». Устоявшегося перевода на русский язык для glitch art нет, буквальный может звучать как «искусство ошибки» или «искусство глюка». Вероятно, некоторая нелепость перевода в совокупности с малой известностью этого направления современной культуры привели к тому, что в русскоязычных источниках используется оригинальное английское словосочетание.

Glitch art требует исследовательского внимания по ряду причин. Во-первых, это новая художественная практика, являющаяся специфичным способом познания человеком мира технических или цифровых медиа. Теория медиа тяготеет к технократическим моделям

описания современной культуры, в которой человек подчинен технологии, а практика создания ошибки или ее фиксации смещает акценты на то, что сам человек может сделать с технологией. Во-вторых, возведение в ранг эстетического ошибки работы устройства указывает на специфический способ критики или восприятия современных установок на продуктивность, производительность и отказоустойчивость как человека, так и условного устройства, гаджета. В-третьих, малоизученность glitch art указывает на еще неоткрытые горизонты в теоретических моделях информационного общества. В-четвертых, минимальное количество исследований о феномене glitch на русском языке ставит задачу активизации его обсуждения, вклад в которое вносит и эта работа.

Главная цель данной статьи – описать современные критические теории и практики glitch art для последующего изучения влияния этого направления искусства на визуальные, нарративные и идеологические измерения цифровой культуры.

Glitch art можно описать тремя способами: как комплекс практик, направленных на получение или моделирование ошибки или же как эстетизацию цифровой или аналоговой ошибки. Первый способ описания близок художникам, находящимся в постоянном методологическом поиске способов получения новых образов и эффектов. Второй – для теоретиков медиа, концентрирующихся на критических функциях цифрового искусства. Можно выделить и третий способ определения glitch art, основанный на противопоставлении простого «глюка» – glitch и глюка как искусства. Согласно Курту Клонингеру, существуют «дикие глюки» и те, что были «одомашнены» и помещены в контекст искусства, последние можно причислить к объектам glitch art [1. P. 33]. Позиция Курта Клонингера принципиально не отличается от описания glitch art как эстетизации ошибки, так как под эстетизацией предполагается перенесение объекта между разными контекстами.

Феномен glitch известен в среде авангардных художников и музыкантов с конца 1970-х гг., но в академической литературе этому явлению внимания уделяется крайне мало. Пытаясь найти ранние образцы glitch art, некоторые исследователи выделяют экспериментальный фильм «Digital TV Dinner» [2] 1979 г. [3], сделанный при помощи игровой консоли Astrocade. Метод создания фильма был следующим: пользователь вставлял картридж с игрой в консоль, во время загрузки главного меню ударял кулаком по корпусу консоли, из-за чего картридж выскакивал, а на экране отображались искаженные пейзажи игрового уровня или главного меню игры.

Авторы соединили вместе несколько таких видеоклипов и наложили музыкальную дорожку. Одним из главных достижений авторов вышеупомянутого видеоролика является изобретение нового подхода в использовании техники для создания художественного объекта (если удар кулаком по устройству можно назвать «использованием»).

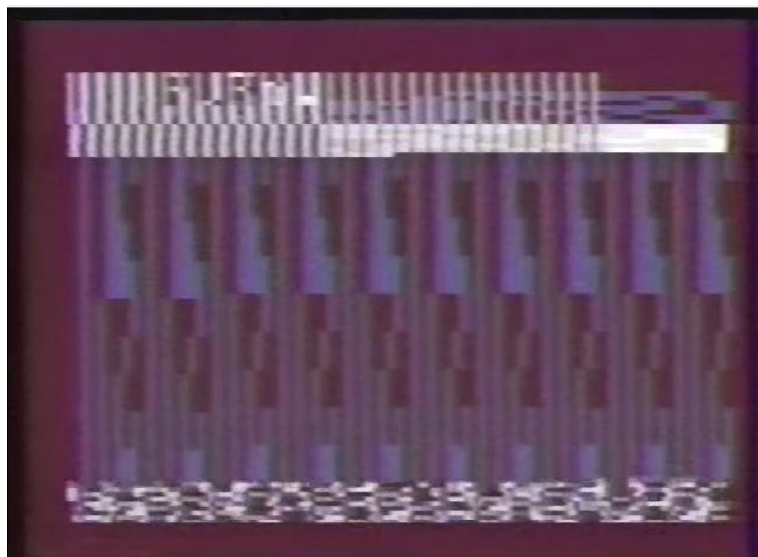


Рис. 1. Digital TV Dinner (1979, Jamie Fenton, Raul Zaritsky)

Видео было опубликовано на [youtube.com](https://www.youtube.com/watch?v=9111111111) в 2009 г., и спустя 30 лет после создания видеоклипа началась новая волна обсуждений «Digital TV Dinner» (рис. 1).

В 2015 г. Майкл Бетанкурт (Темпльский университет, США) опубликовал черновик подробного исследования, полностью посвященного «Digital TV Dinner». В работе рассматривается история создания видео, его альтернативные версии и в полемике с другими авторами выявляется специфика вышеназванного фильма как объекта glitch art. Описание, анализ и критика glitch art разворачиваются в двух направлениях. Первое связано с попытками объяснить glitch art через его родство с сюрреализмом и авангардным искусством. Бетанкурт цитирует мнение Шелдона Брауна (директора Центра исследований искусства и вычислений (Research in Computing and the Arts) университета Калифорнии) о том, что эта работа ближе к аван-

гардной живописи или поэзии, чем к видеоарту, формируемому под влиянием концептуального искусства [3. Р. 5].

Второе направление делает ставку на специфике методов получения объектов glitch art, что позволяет говорить о средствах производства художника, как мог сказать бы В. Беньямин [4]. Сам М. Бетанкурт лавирует между многими подходами, привлекая семиотику и критическую теорию, но в итоге останавливается именно на специфике того, как был создан «Digital TV Dinner». Отвечая на вопрос о том, является ли данный видеоклип ранним образцом glitch art или нет, автор выявляет основополагающий принцип этого направления искусства – сочетание предсказуемости и непредсказуемости итогов работы художника: «Таким образом, результаты крайне предсказуемы, но они не полностью предопределяют сам результат. Этот баланс между предсказуемым и хаотичным является общей чертой процессов образования ошибки, объединяющий происходящее в видеоклипе с недавними разработками в области манипулирования цифровыми артефактами, появляющимися в результате ошибок и ненормального функционирования» [3. Р. 11].

Многие концептуальные описания glitch art концентрируются на критическом потенциале этого вида искусства. Объектом критики glitch art, как правило, называют либо цифровой капитализм – определение Дэна Шиллера из одноименной работы [5] или же информационное общество. М. Бетанкурт проводит подробный анализ glitch art как специфической формы критики в своей статье «Critical Glitches and Glitch Art» [6]. Автора интересует, как именно случайный или смоделированный художником «глюк» обретает свой критический смысл. Первая попытка объяснения феномена glitch art была предпринята в рамках эстетических теорий, унаследовавших идеи модерна, согласно которым следует противопоставлять пассивную аудиторию и активное произведение искусства, работающее как травма для зрителя, осмысление и объяснение которой приводит к передаче сообщения, заложенного художником.

Если рассматривать glitch art в рамках такой теоретической модели, то его критические функции становятся имманентны самой форме: любой «глюк», находящийся в условной художественной галерее, благодаря тому, что он является «глюком», становится прогрессивной формой искусства, указывающей зрителю на зависимость общества от цифровых технологий, их материальность и коммерциализированность, что также можно связать с понятиями идеологии и цифрового капитализма. Формальная особенность «глюка» заключается в том,

что он прерывает стандартную и ожидаемую работу цифровых медиа, а его критическое значение формируется при сопоставлении нормальной работы медиа с ненормальной.

Описывая цифровые технологии как семиотическую систему, М. Бетанкурт указывает на присутствие двухуровневого кода любого цифрового объекта: бинарного кода, считываемого машиной, и кода, считываемого человеком. Фундаментальные различия между двумя кодами могут пониматься как проблема разрыва между технологиями, используемыми человеком, и пониманием принципов их работы в самом широком смысле. Иллюзии, создаваемые цифровыми медиа, могут скрывать не только аппаратную и программную части какого-либо устройства, но и воплощать актуальную идеологию. Так, glitch art может быть понято как попытка показать «чистый» или «истинный» язык цифрового мира, что должно каким-то образом демистифицировать представления зрителя об онтологических и идеологических особенностях цифровой культуры. В действительности, отмечает М. Бетанкурт, мы не можем сказать, что компьютерные «глюки», наблюдаемые на экране, приближают зрителя к машинному коду, стоящему за обработкой вывода информации на экран или через динамики. Любой «глюк» является формой кода, считываемого человеком (human-readable code), что уравнивает его в статусе с нормальной работой цифрового медиума и превращает в продукт, маскирующий идеологические основы этого медиума: «Instead of enabling a consideration of the ideological dimensions of these media, it acts to hide them» [6]. Роза Менкман (Rose Menkman) в работе «The Glitch Momen(um)» также отмечает увлеченность формой glitch art и методами получения новых эффектов некоторыми художниками, что нейтрализует критический потенциал их работ и дискредитирует направление в целом [7. Р. 35].

Различные понимания того, как именно возможна критика в рамках glitch art, говорят о наличии проблем теоретического характера, которые постоянно будут требовать новых решений. Отношения социума и сферы искусства, в которых общество стремится нейтрализовать или усмирить критический потенциал произведений искусства, описывал Теодор Адорно в «Эстетической теории»: «В большинстве случаев рецепция «стачивает» те места, где определенное неприятие искусством общества проявлялось особенно заметно. Произведения, как правило, оказывают критическое воздействие в эпоху своего появления на свет; позже они, не в последнюю очередь из-за изменившихся отношений, нейтрализуются. Нейтрализация – это цена, уплачиваемая искусством обществу за эстетическую автономию» [8. С. 330].

М. Бетанкурт старается предложить выход из текущего положения вещей двумя взаимодополняющими способами. Во-первых, он предлагает художникам уделять большее внимание теории цифровой культуры и теории glitch art. Во-вторых, он указывает на невозможность имманентной критики, заложенной в самой форме «глюка». Критический смысл рождается только в процессе интерпретации произведения искусства аудиторией. Задачей glitch art должен быть поиск таких способов создания художественных объектов, которые бы выявляли политические, экономические и социальные отношения, стоящие за феноменом цифровых медиа, иначе говоря, акцентирующие внимание на идеологии общества, создавшего и использующего цифровые технологии.

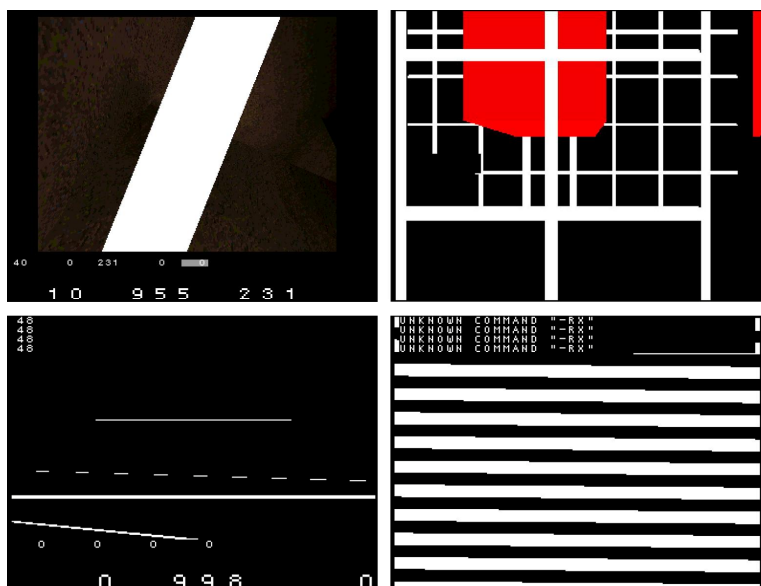


Рис. 2. Четыре снимка экрана различных версий Untitled Game (2001, Jodi)

Неоднозначность теории glitch art напрямую влияет на практики этого жанра. Приведем в пример две различные стратегии деконструкции видеоигр, выполненных двумя разными художниками. Untitled Game (англ. «Безымянная игра») [9] – проект художественной группы Jodi, опубликованный в 2001 г. [10]. Игра представляет собой 11 модификаций шутера от первого лица «Quake 1», выпущенного в 1996 г. компанией ID Software. Модификация заключается в том, что игрок не видит привыч-

ного интерфейса и графики, все, что ему предлагается – абстрактные изображения, звуки из оригинальной игры и кое-какие графические артефакты, появление которых можно попробовать связать со своими действиями. Игра от Jodi лишилась своей основной функции – в нее невозможно играть, она дисфункциональна. При этом создается впечатление, что когда-то эта игра работала, но сейчас она сломана (рис. 2).

В одном из своих интервью Jodi отмечают, что одна из главных идей их творчества – обход правил использования программного обеспечения, диктуемого разработчиком. Критика продуктов цифровой культуры выражается в избавлении от содержания этого продукта и манипуляциях с формой. Так же будет показателен другой пример работы Jodi – «GOODTIMES.exe» [11]. Это интерактивная веб-страница, имитирующая запуск приложения, но перед запуском вам необходимо многократно подтвердить свое согласие с условиями использования GOODTIMES.exe, нажимая единственную кнопку «АССЕРТ», после чего программа «вылетает».

Другой художник – Кори Аркэнджел – перепаял схемы картриджа игры «Super Mario Brothers», тем самым сделав новую версию этой игры, которая была лишена всех классических игровых элементов, – «Super Mario Clouds» [12]. Оригинальная версия являлась классическим платформером, в котором игроку предлагалось перемещаться из левого угла экрана в правый, преодолевая различные препятствия. В «Super Mario Clouds» не использовались графические искажения или артефакты. Из игры были удалены все элементы, позволяющие играть в нее так, как это было запланировано разработчиком. М. Бетанкурт предлагает различать две этих игры по принципу их функциональности. Если «Untitled Game» дисфункциональна, то «Super Mario Brothers Clouds» – афункциональна. В первом случае мы имеем дело с работой, которую сразу можно идентифицировать как нефункциональную (в игру невозможно играть), а во втором – работу, которую мы распознаем, но функция в ней отсутствует [6].

Помимо критики, направленной против власти разработчиков проприетарных программ, методы glitch art используются и в других контекстах. В 2009 г. выпускник Вестминстерского университета Ричард Алмонд презентовал в качестве своего магистерского проекта интерактивную инсталляцию «Fading Memories. Digital Decay» [13]. Буквально название можно перевести как «Исчезающие воспоминания. Цифровое разложение». Автор предлагает исследовать трансформацию метафоры памяти (memory) и разложения (decay) в контексте цифровой реальности. Так как цифровые носители ин-



формации гипотетически могут хранить данные вечно, если они не будут повреждены, если данные не удалят и т.д., то им незнаком процесс забывания. Концептуальная часть работы построена вокруг попытки заставить цифровое устройство «забыть» то, что в нем хранилось.

Интерактивная инсталляция состояла из вебкамеры и проектора. Камера записывала посетителей, а проектор выводил искаженную запись, подвергающуюся «цифровому разложению». «Fading memories...» объединяет метафоры, используемые в физической реальности, с метафорами цифровых технологий, что также можно интерпретировать как критический тезис, направленный на нерелексивное отношение человека к технологии.

Glitch art также имеет любительское измерение, в котором себя может попробовать практически любой пользователь компьютера. Одним из самых простых визуальных эффектов, создающих эффект «глюка», является так называемый эффект WordPad [14] – стандартного текстового редактора Windows. При открытии несжатого растрового файла (.bmp, .raw, .tiff) в WordPad происходит нарушение структуры файла, которая состоит из координат пикселей и информации об их цвете. После сохранения файла в WordPad без каких-либо изменений со стороны пользователя всегда получается что-то непредсказуемое, внешне напоминающее помехи на экране телевизора. Подобные манипуляции с данными часто называют databending и выделяют как основной метод создания объектов glitch art [15].

Каким бы бессмысленным с позиций здравого смысла не казалось такое пристальное внимание по отношению к «глюкам» техники, их изучение позволяет критически взглянуть на то, как выстраиваются отношения между человеком и технологией в современном обществе. Glitch art рефлексировать над тем, как мир физического взаимодействует с цифровым миром, как создаются модели взаимодействия пользователя и продукта, какую роль в них играет идеология и каковы ее специфические стороны. Искусством «glitch» становится именно благодаря оперативной рефлексии и критике современности, в определенной мере опережающей гуманитарные и социальные науки, что в очередной раз открывает перед исследователями новые грани нашей культуры.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. *Cloninger Curt. GlitchLinguistx: The Machine in the Ghosts / Static Trapped in the Mouths Glitch reader(ror)*, Nick Briz, Evan Meaney, Rosa Menkman, William Robertson, Jon Satrom, Jessica Westbrook (ed.). Unsorted Books. 2011.

2. *Digital TV Dinner* [Электронный ресурс] // <http://youtube.com>. 2009. URL: <http://www.youtube.com/watch?v=Ad9zdlRvdM> (дата обращения: 29.03.2015).
3. *Betancourt M. The Invention of Glitch Video: Digital TV Dinner (1978)* [Электронный ресурс] // <http://www.michaelbetancourt.com/>. URL: [http://www.michaelbetancourt.com/pdf/Betancourt\\_TheInventionofGlitchVideo.pdf](http://www.michaelbetancourt.com/pdf/Betancourt_TheInventionofGlitchVideo.pdf) (дата обращения: 29.03.2015).
4. *Беньямин В. Автор как производитель* // Беньямин В. Учение о подобии. Медиа-эстетические произведения. М., 2012. С. 133–164.
5. *Dan Shiller. Digital Capitalism*. MIT Press, 2000.
6. *Betancourt Michael. Critical Glitches and Glitch Art* [Электронный ресурс] // Электронный журнал «Fylkingen's journal Hz». URL: <http://www.hzjournal.org/n19/betancourt.html> (дата обращения: 24.03.2015).
7. *Menkman Rosa. Vernacular of File Formats Network Notebooks 4: The Glitch Moment (um)*. Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2011.
8. *Адорно Теодор. Эстетическая теория*. М.: Республика, 2001.
9. *Untitled Game* [Электронный ресурс]. 2001. URL: <http://www.untitled-game.org/> (дата обращения: 09.04.2015).
10. <http://www.jodi.org/> [Электронный ресурс]. URL: <http://www.jodi.org/> (дата обращения: 09.04.2015).
11. *GOODTIMES.exe* [Электронный ресурс]. URL: <http://www.jodi.org/betalab/goodtimes/index.html> (дата обращения: 09.04.2015).
12. *Super Mario Clouds* [Электронный ресурс]. URL: <http://www.coryarcangel.com/things-i-made/supermarioclouds> (дата обращения: 10.04.2015).
13. *Fading Memories. Digital Decay* [Электронный ресурс]. URL: <http://www.rafolio.co.uk/maadm/thesis/projectreport.pdf> (дата обращения: 02.04.2015).
14. *Databending and glitch art primer, part 1: the wordpad effect* [Электронный ресурс] // Блог «stAlli'o's way». 2008. URL: <http://blog.animalswithinanimals.com/2008/08/databending-and-glitch-art-primer-part.html> (дата обращения: 20.03.2015).
15. *Glitch art created by 'databending'* [Электронный ресурс] // Wired. 2010. URL: <http://www.wired.co.uk/news/archive/2010-08/17/glitch-art-databending> (дата обращения: 20.03.2015).