

# «GLITCH ART»: НОВИЙ ВІЗУАЛЬНИЙ КОД ХУДОЖНЬОГО ПРОСТОРУ У СУЧАСНОМУ ТВОРІ МИСТЕЦТВА

МАРИНА ЮР

**Анотація.** Розглянуто особливості розвитку цифрового мистецтва, а саме глітч-арту у творчості зарубіжних художників. Обґрунтовано вплив цифрового мистецтва на візуальне, що сприяло появі нового «візуального коду» у художньому просторі сучасного твору.

*Ключові слова:* глітч-арт, «візуальний код», художній простір, мистецтво, живопис.

**Постановка проблеми.** Поширення цифрових технологій у художній практиці митців образотворчого (візуального) напрямку діяльності сприяло появі нових засобів виразності, якими моделювалася форма та багатовимірний простір. На перетині образотворчих прийомів та прийомів, що мають в основі комп'ютерне програмування, формувалася особливий ракурс сприйняття зображення. В основі цифрового зображення — фундаментальна одиниця піксель (з англ. *glitch* — «зображення» і «елемент»), їх певна кількість здатна передати конкретний образ. Натомість комп'ютерна помилка «глітч» пошкоджує будь-яке зображення, перетворюючи його у фрагментарний вираз, нівелюючи цілісність як форми вислову, так і суті, але водночас формуючи «візуальний код», що репрезентує «рухомий образ». Це сприяло естетизації «глітч» як мистецтва, що творить сюрреалістичні образи з явними деформаціями, зсувами, помилками, дифузією форм, а відтак смислів тощо. «Глітч-арт» увійшов в експеримент сучасних художників живопису, графіки, скульптури, декоративно-прикладного мистецтва, які адап-

тували специфіку цифрової мови до візуального мистецтва, репрезентуючи новий алгоритм синтезу зображень у художньому просторі твору. Мистецтво глітч давно увійшло в практику зарубіжних художників, зокрема Бефлікса (Ant Scott), Розі Менкман, Адама Ферріса, Філіппа Стернса, Домініка Петріна, Нандани Гхія та ін., привертаючи увагу до нього і вітчизняних, творчість яких розглянемо у даній статті.

**Аналіз останніх джерел та публікацій.** Історія появи та розвитку «Glitch art» описана у наукових працях зарубіжних учених [10; 13], які апелювали до таких видів мистецтва як музика [7], кіно [6], відео, комп'ютерна графіка [8; 12]. Частково ця проблема висвітлена у публікаціях російських авторів, які здебільшого уточнювали певні моменти, описуючи ситуацію опираючись на творчість зарубіжних художників [1; 11], побіжно торкаючись локального досвіду у цій царині [2]. В українському арт-просторі до експерименту з цифровими засобами виразу зверталися небагато художників візуального мистецтва, твори яких можна побачити на колективних та індивідуальних виставках, ра-

зом з тим дослідження на предмет взаємовпливу візуального і цифрового мистецтва майже не проводився.

**Ціль статті.** Дослідити вплив цифрової технології «глітч» на візуальне мистецтво в аспекті формування нового візуального коду художнього простору твору.

**Викладення основного матеріалу дослідження.** Появу технічного збою програми у формі галюцинаторних ліній чи форм, можна спостерігати на екранах телевізорів чи комп'ютерів. Цей випадковий збій («глюк», або «глітч») є технічною помилкою, що деформує зображення, яке згодом повертається до норми. Із розвитком цифрових технологій «глітч» став програмним (*рис. 1*), його застосовували у моделюванні різних сюрреалістичних образів, що існують лише у цифровому просторі. Естетизація комп'ютерної помилки означила появу «glitch-art», який змінив ракурс погляду на візуальне мистецтво, в якому фіксоване, статичне зображення змінилося динамічним, трансцендентним, з явними ознаками незавершеного процесу творення. Тому комп'ютерна похибка має початок і кінець дії у цифровому просторі, впливаючи на появу нової форми, конфігурація якої змінює візуальний контекст в цілому, а відтак його сприйняття. Глітч актуалізує проблему континууму через принцип деформації реального або абстрактного зображення — зсуви, зміщення, стиснення або розтягування, множинність або фрагментацію форм, їх лінійний або дискретний рух, внаслідок чого з'являються оптичні ефекти — дифузія, перетікання, мерехтіння, нашарування тощо. Ці дії призводять до появи «галюцинаторного реалізму», що за характеристиками ближчий до «цифрового шуму», ніж до візуального мистецтва. Як нова художня практика мистецтво глітчу амбівалентне, оскільки існує на межі фізичного та цифрового вимірів, моделюючи дискурсивну картину світу. Тут важливо зазначити взаємне взаємопроникнення мистецтва, науки та технологій, що є однією з домінуючих рис сучасного мистецтва. Нова ві-

зуальність створена завдяки синтетичній здатності уяви поєднувати абстрактне та реальне у «технообразах (за В. Флюсером) урівноважує людину та машину в їх спільному процесі творення значень світу» [4, с. 26–27].

Глітч-арт активно використовують сьогодні у кінематографі, комп'ютерних іграх, інтернет-контенті, музичних та відео кліпах, рекламних роликах і т.д., завдяки його ефектам конструюють сюрреалістичний цифровий світ, в якому явні постмодерністські риси: невизначеність, фрагментарність, колажність, карнавальність тощо. Таким чином формується новий візуальний код, що несе в собі певний концептуальний сенс і репрезентує своєрідну мозаїку знаків і значень у художньому цифровому просторі. Це, в свою чергу, формує поле для дискурсу щодо потенціалу глітч-арту у форматворчих стратегіях сучасного мистецтва.

Вивчаючи структуру цифрових зображень можна зрозуміти яким чином пікселі утворюють і ретранслюють візуальну інформацію у штучно модельованому просторі. І тут варто зауважити, що глітч-арт пропонує нам поле дії та його сприйняття на макро рівні площини, на рівні збільшення, або пікселізації зображення, при якому втрачається його цілісність, а на перший план виходить фрагментарність, вузький фокус того, що ми можемо досягнути. Рефлексії художників у цьому контексті досить розмаїті, оскільки глітч став тим критичним інструментом, за допомогою якого твориться нова візуальна культура. Ефекти глітчу знайшли свій шлях до художнього мейнстріму, зокрема, Роза Менкман, як теоретик і практик, досліджує різні аспекти естетики глітч-арту через техніки «сорткування» пікселів, зміни їх позицій, стиснення (кодування-дешифрування) зображень (*рис. 2*). Фотограф Адам Ферріс застосовує ультрасучасне програмування, щоб ініціювати інтерактивні зміни в піксельній структурі для синтезу зображень у знімках, що мають вражаючі психоделічні ефекти (*рис. 3*). Художник Мат'є Сент-П'єр працюючи з комп'ютерними програмами та ана-



1. Мат'є Сент-П'єр. Автопортрет,  
цифровий друк, 2013



2. Роза Менкман. Лорі,  
цифрова обробка фото, 2016

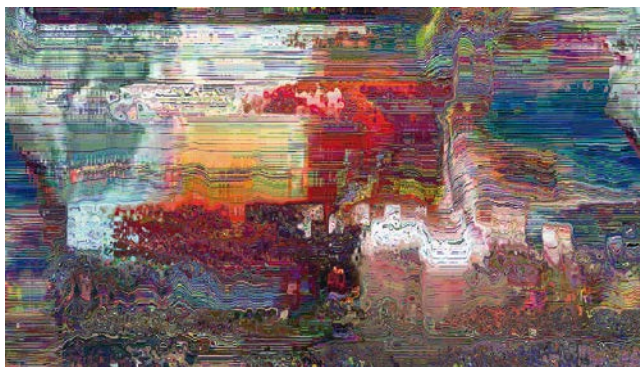
логовими відеосигналами, використовує глітч як творчий елемент моделюючи абстрактні композиції, що нагадують калейдоскопічні окуляри. Мисткиня Олена Роменкова у серії «Glitch Diva» цікаво поєднала різні алгоритми помилки програмування з жанром автопортрету, або модним сьогодні напрямом selfie-нарцисизмом, виступаючи при цьому об'єктом і суб'єктом зйомки. Обробляючи фото комп'ютерною програмою вона практично знищує свій образ, полишаючи певні знаки реальності, як маркери буття. Оригінальні роботи створені Енду Денслером, Нельсоном Сілвою, Спенсером Селбі, Дженіс Чен Тіен Лі, Естера Лазовські, Алесандро Канова, Нейтор Магно та ін. у контексті цифрового мистецтва кінця ХХ — поч. ХХІ ст. вирізняються різнобарвними візуальними ефектами глітчу, що відсилають нас до прийомів модерністського живопису та його концепції деформації, але водночас конструюють нову естетику, обумовлену цифровими технологіями.

Вперше глітч-арт системно вивчав Іман Мораді, працюючи на дисертацією «Глітч естетика» (2004) [9], де обґрунтував типові його характеристики, які можуть бути симультанні — дискретність, репетитивність, фрагментація, лінійність, заплутаність у зображенні, що виявляють-

ся у авторській манері таких митців як Дюшан, Хуан Гріс, Пабло Пікассо, Герхард Ріхтер, Бриджет Райлі, Піт Мондріан. Мораді класифікував глітч-арт за двома типами, що ґрунтуються на «чистому» глітчі (pure glitch; що утворився при випадковому збої) та глітч-подібний (glitch-alike; створений за допомогою плагіна) [9, с. 9–11]. Глітч ніби «гуманізує» технології, оскільки виявляє свою ключову проблему — широкий доступ людей до сучасних цифрових технологій і як наслідок можливість кожного у продукуванні глітч-арту. Таким чином йому властиві нігілізм та ентропія, оскільки тут провідну роль виконує процес творення та не завжди запланований результат, оскільки глітч з'являється в умовах нестійкого імпульсу крайніх режимів програми, тому він є периферійним візуальним компонентом. Тому при цифровому збої зображення може повністю розбиватися на елементи або лише на окремі частини, що зміщуються та неправильно ретранслюються. У цифровому домені цей розрив-ефект майже завжди горизонтально спрямований, через спосіб зчитування зображень у комп'ютері [9, с.28]. Це уможливає творення «шпалер» або «клас-терів», які ефективно використовують у візуальному моделюванні як цифрового контенту, так



3. Адам Феріс. Лос-Анжелес,  
цифрова обробка фото, 2017



4. Матьє Сент-П'єр. Танення морозива 5,  
цифровий друк, 2013

і медіа, відео музичних кліпів, кіно та на телебаченні, а також рекламі, промислового дизайну тощо. Таким чином глітч зумовляє стратегією розвитку сучасного медіа мистецтва, в якій репетитивність, нашарування, зсуви і т.д., що суголосні з практиками модернізму, зокрема авангардом, кубізмом, сюрреалізмом, а також постмодернізму — поп-арту, в яких явні експерименти увиразненням ефекту руху, деформацією форми, багатовимірною простору, все це впливає на нове сприйняття твореного зображення.

В останні десятиліття специфічні ефекти глітча активно інтегрують у свої роботи живописці, графіки, скульптори, художники прикладного мистецтва, започаткувавши це як своєрідний тренд. Глітч реплікується на полотні чи аркуші, об'ємній формі у різних варіантах — смугах, що маркують умовний розрив, чи пікселях (квадратах чи кубах). Піксель у цифровому просторі позбавлений власного «тіла», а в художньому просторі твору він «матеріалізується», тобто набуває статусу самостійного об'єкту й певної символізації. Через повну чи часткову «пікселізацією» образів, арт-об'єктів формується середовище, що забезпечує релевантне існування світу. Живописне відтворення глітч-ефектів можна побачити у картинах Анрі Ден-

слера (рис. 5), Кевіна Еслінгера, Міло Хартнолла, Емілію Вілалба, Павла Отдельнова, Ігоря Гусева та ін., які через конвергенцію цифрового та візуального акцентують увагу на хиткості вражень, недосконалості пам'яті, фрагментарності спогадів. Завдяки цифровим технологіям у візуальних мистецтвах актуалізується питання нової художньої естетики, мови, формування нової парадигми. Перетворюючи деконструктивний глітч на артефакт сучасної поп-культури, вони у специфічний спосіб привносять нові смисли в усталені художні канони не лише з точки зору креативності та уяви, а й з точки зору науки і технології. Реплікування цифрових технологій у традиційних видах мистецтва показує той широкий діапазон практик, які не закриті від новацій. Це демонструють створені Філіпом Стернсом «Glitch Textiles» — килими та пледи з глітч-текстурою (рис. 6), а також азербайджанського майстра Фаїга Ахмеда. Його роботи називають «психоделічні килими», «піксельне мистецтво», «цифрові фантазії на тему східних килимів» (рис. 7), «3d-ткацтво», які іноді немов «тануть», стікаючи зі стін, іноді, навпаки — здіймаються вгору язиками полум'я, іноді вони кидають виклик самому простору, вириваючись із площини [5]. Своєрідно сприймаються ефек-



6. Філіп Стернс. *Glitch Textiles*,  
вовна, тканиня, 2012



5. Анрі Денслер. *Місце призначення*,  
полотно, олія, 2015

ти глітч-арту в дизайні інтер'єру та екстер'єру, який продемонстрував Домінік Петріна, взявши за основу класичні восьмибітні зображення, які виконані у техніці pixel art, що з'явилася у цифровому мистецтві у кінці 1970-х. Взаємодія глітч-арту з простором своєрідно відобразилася і в дерев'яній скульптурі тайванського художника Ссу Тун Хан (Hsu Tung Han), який через привнесення в неї «пікселізації» (рис. 8) розмірковує над протиріччям сучасного світу і технологіями, яке формує диспозицію погляду на цифровий світ, що повільно руйнує традиційні методи мистецтва, або навпаки, як люди реструктурують технологію у традиційних видах мистецтва, оновлюючи його мову та сенси.

Мистецтво естетизації аналогових комп'ютерних помилок останнім часом стало популярне і серед українських художників. Довший час експериментами з глітчем у живопису займався одеський художник Ігор Гусев, нещодавно почав створювати скульптуру малих форм «Містер Нікто», в якій наявний цей ефект. У живопису автор формально об'єднує два світи — світ буття, що уособлений у образах стилю вікторіанської епохи чи епізодів з життя відомих людей XX століття, чи рефлексії щодо сьогодення, з іншого боку — віртуальний світ,

що дається нам у пікселях екранів телевізорів, комп'ютерів чи інших гаджетів, втілений у формі «матеріалізованого» аналогового збою (рис. 9). На межі цих світів формується дискурс щодо категорії естетичного, яку з одного боку репрезентує рафінована естетика англійської культури чи культурний апокаліпсис сьогодення, з іншого — глітч-арт, естетизація якого ґрунтується на концепції деформації, збоїв, які у художньому просторі живопису формують новий візуальний код. Як говорить митець, у такій стилістиці він працює роки п'ять, експериментує з простором, розтягує, стискає. Кожен знаходить в цьому щось своє потаємне і потойбічне, і жвавий інтерес присутній, адже картини вирізняються і смисловим, і естетичним посланом. У творчості Гусева незмінна концептуальна складова і невичерпна винахідливість органічно переплітаються з іронічним переосмисленням сучасної масової культури, постіндустріальних явищ і екзистенціального гумору, — зауважує Петар Чукович [3, с. 5].

Як і роботи пуантилістів, утворені із серії намальованих кольорових плям, так і мільйони пікселів можуть бути об'єднані у подібне цілісне зображення. Кожен піксель містить серію чисел, які визначають його колір та інтенсивність.

Чим більше пікселів містять конкретне зображення, тим більше деталей воно здатне передати. Оскільки піксель є лише логічною одиницею інформації, він не здатний описати друкований відбиток, щоб співвіднести теоретичну одиницю з візуальним відтворенням матеріального світу. У цифрових технологіях є вираз «піксель на дюйм», це кількість пікселів на 1 дюйм зображення по горизонталі та вертикалі.

Ця технологія постала в основі створення «оцифрованих» зображень людей у роботі Поліщук Марії «4500 пікселів» (2016), яку вона представила на диплом по закінченні майстерні вільної графіки під керівництвом професора М.І. Компанця Національної академії образотворчого мистецтва та архітектури (НАОМА). Для візуалізації пікселя автор обрала вирізаний квадрат з естампів, виконаних впродовж навчання. Кожен з них має свою внутрішню структуру. З них у техніці колажу створено п'ять портретів на різному приближенні. В центральному образ не прочитується, оскільки головним мотивом тут виступає збільшений піксель, утворений також чисельними графічними модулями. Обабіч нього образи набувають уже більшого прояву і крайні фіксують вже більш реалістичний вираз обличчя чоловіка і жінки. Таким чином відбувається трансформація абстрактної плями в певне зображення, а широкий діапазон тонових співвідношень графічних модулів формують своєрідну лексику у виразі теми дипломної роботи. Тут варто сказати про міжвидову транзитивність, але не цифри у мистецтво графіки, а графіки у цифрове зображення, що є явним експериментом у репрезентації можливості сучасного графічного мистецтва. Теоретична магістерська робота «Передача руху засобами ритму» є новаторською, завершеною і відповідає вимогам до цих робіт.

Експеримент із моделюванням художнього простору та образного вирішення із ефектами глітч-арту представили студенти у дипломному проєкті «Частини цілого» (2017), виконаному під керівництвом професора І.Я.Пилипенка май-

стерні монументального живопису та храмової культури НАОМА. Концептуальний проєкт репрезентує погляд семи молодих митців — Олександра Лінчука, Сергія Логінова, Валерії Лисяк, Дмитра Довганя, Ксенії Куракіна-Новікової, Анастасії Проценко, Поліни Каніковської, на проблему існування людини у сучасному транзитивному світі, де внутрішній світ перетікає у зовнішній, або навпаки. Колективна серія — це спроба аналізу зміни поведінки людини у сучасному середовищі, адаптація до нього культурних традицій, а відтак зміна суб'єктивного, зумовленого глобальними мережами та інформаційним потоком. Митці через конструювання моделі людського універсуму звертають увагу на появу нової реальності, виразником якої є паралельність світів — реального та віртуального, який швидко змінюється, а відтак формує у людини відчуття втрати орієнтирів, духовних цінностей, актуалізуючи пошук свого «Я». Це обумовило конструктивне рішення організації полотен, в яких поєднано абстрактне та реалістичне моделювання образів, які є втіленням своєрідного соціального зв'язку, комунікацій через інтернет-мережі. Людина є частиною інформаційного простору, водночас вона його продукує, тому фізична реальність сьогодні змінюється медійною гіперреальністю. Частина і ціле — категорії, які відображають відношення між сукупністю предметів чи їх сторін, елементів і зв'язків, що їх об'єднують і приводить до появи в цій сукупності нових властивостей та закономірностей, не притаманних предметам, сторонам, елементам у їх розчленованості. Як у фізиці світ розпадається на молекули, так і картинна площа розщеплюється на найпростіші геометричні форми.

Живопис О. Лінчука «Частини цілого. Частина перша» поєднує чотири частин (квадриптих), в яких головний персонаж — фото-образи, спотворені за допомогою цифрового втручання «глітч» та «пікселю». Сфотографований об'єкт при цьому перетворюється в абстрактне зображення, тим самим втрачаючи своє природне іс-



7. Фаїг Ахмед. Килим «Масляне»,  
вовна, тканиня, 2012



8. Су Тун Хан. Пікселізована,  
дерев'яна скульптура, 2016



9. Гусев Ігор. Лист до Елізи,  
полотно, олія, 2016

нування. За допомогою монтажу, через стоп-кадр, нівелюються властивості об'єкту, але при цьому він набуває нових рис через впорядковані художні характеристики: колір, геометрію, простір зображення, завдяки яким ілюзорні «оцифровані» образи переходять в поняття, ці нові умови перетворюють реальність у містичний світ. Оригінальна реалізація проекту О. Лінчуком зумовлена змішаною технікою виконання із використанням акрилу, туші, фломастерів, офорту, а провідниками до цих експериментів стала творчість художників Герхарта Ріхтера, Марка Ротко, Роберта Томаса, Розі Менкман.

Свій проект «Частини цілого. Частина друга» із трьох полотен представив С. Логінов, в якому ніби протиставляється тіло людини, деформоване глітчем, на противагу кольоровим геометричним фігурам. Тут екзистенціалізм протистоїть уніфікованим масам, що уособлюють ірреальний світ, де особистість втрачає свої культурні орієнтири й перетворюється на віртуалізовану одиницю у загальному цифровому шумі, набуваючи такої ж уніфікованої форми. Стилістика написання живописної композиції має перетини з творами Марка Ротко, Вернера Тюбке. Альбіна Бруновського.

Головна ідея проекту В. Лисяк «Частини цілого. Частина третя», що складається з трьох полотен (триптих) — показати в ролі автора-творця — технологію, електронний носій або програмний код. Можливо глітч — це спроба технології перетворювати реальність, тобто змінювати її форму і сенси, відтак історія людства — це як матеріал для колажу, частини якого втрачають свій сенс, і набувають інших значень в інформаційному просторі. Спектр телевізійного або цифрового сигналу є палітрою для абстрактних чисел. Щоб показати хитку межу між реальним і цифровим простором художниця моделює простір з різнобарвних, ніби скляних, блоків, через які проходить тіло людини, яке водночас в них і відбивається. Це створює диспозицію сприйняття і прочитання змісту твору, де кожен глядач знаходить своє розуміння зображеного. Змішана техніка (олія, аерозольна акрилова фарба) створює відчуття «матеріалізованого» екрану, а стилістика написання відправляє нас до творчості Рікардо Бофалла, Сол Левітта, Піта Мондріана, Ель Лисицького, К. Малевича, Альбрета Дюрера, оскільки в ній поєднано риси супрематизму, орфізму, неопластицизму, ефектів глітч-арту.

У живописній роботі Д. Довганя «Частини цілого. Частина четверта» немає головного персонажу, фігури не утворюють зрозумілого сюжету, а є відокремленими елементами, група вертикальних постатей протиставлена горизонтальній фігурі, що зображена у стані левітації. В центрі роботи зображено трьох немовлят. Їх розміщення в картинній площині більш подібно на ілюстрацію статистичних даних, ніж реалії. У нижній частині роботи візуалізовано гриби та рослини, що є метафорою людської галюцинації, ілюзій сприйняття світу. Композиція побудована на вертикалях та горизонталях, зведена до максимально простої схеми, навмисно позбавлена експресії. Манера виконання майже без живописних ефектів, оскільки робота виконана на полотні з шаром левкасу акриловими та олійним фарбами, емаллю ПФ. Тому елементи композиції більш графічні, чіткі, декоративні, груповані за принципом колажу, і тут варто вказати роль таких художників як Єжи Новосельський, Грейсон Перрі, Марія Приймаченко, Альбін Бруновський, Вернер Тюбке, Марк Ротко, а також напрямів баухаусу, нео-гео, поп-арт, наївного мистецтва, абстракціонізму, які стала базою для написання роботи.

Проект К. Куракіна-Новікової «Частини цілого. Частина п'ята» втілений у триптиху (рис. 10), де головними персонажами є дві чоловічі фігури спрямовані одна до одної та пошкоджені «глітчем». Їх зовнішня подібність відрізняється завдяки гліту внутрішньою відмінністю, але зображені на тлі чорного, вони вибудовують зв'язок через певні абстрактні символи та знаки культури. Тут явне глобальне, планетарне не протистоїть індивідуальному, локальному, а об'єднано композиційними і змістовними зв'язками, як продовження розвитку цивілізації. Тому постаті чоловіків розташовані симетрично, уособлюють фізичне і духовне начало, а зображені у їх підніжжі різні знаки і символи культур, означають час їх існування, який змінюється новими компонентами нових культур. Концептуальна за ідеєю та формою виразу ро-

бота написана у відповідності до естетики постмодернізму, водночас художниця зверталася до творчості Сол Левітта, Казимира Малевича, Педро Фрідеберга, Ле Карбузе.

Маніпуляція людською свідомістю через телевізійні програми чи інтернет мережі є сьогодні звичним явищем. Це обумовило ідею проекту А. Проценка «Частини цілого. Частина шоста» виконаного як диптих. На полотні зображено жіночу та чоловічу фігури в реалістичній манері але з застосуванням глітч-ефектів, між якими розміщено періодичні структури, які створюють ілюзію руху. Вони символізують спрощене сприйняття паралельно існуючого реального та віртуального світу через форму та колір. У цьому світі цифри, технологій людина існує обособлено, але в реальному невід'ємно одна від одної, хоча шлях до внутрішньої гармонії йде через усвідомлення та сприйняття світу, що переважно репрезентує медіа. Такі складні психологічні аспекти, що розкривають ідею живописної роботи, позитивно вирішилися через осмислення автором творчих здобутків Віктора Вазарелі, Мауріца Корнеліса Ешера, Бріджит Райлі, філософсько-естетичної основи абстракціонізму, оп-арту.

Композиція роботи П. Каніковської «Частини цілого. Частина сьома» будується на двох вертикалях і горизонталі між ними, втілених в умовних стовпах, в яких відтворюється процес зміни людського тіла під впливом часу (рис. 11). Саме час та циклічний процес народження й смерті є головною ідеєю твору. В цих умовних енергетичних стовпах зображено рух тіл частково деформованих прийомами глітчу, що унеможливає сприйняття цілісного образу, який поміщений ніби у цифровий інформаційний шум. Ці вертикалі поєднує вічність, уособлена у горизонтальній формі, під нею зображено риби, що відсилають на до християнського символу Ісуса Христа, що означає вічне життя, з іншого боку до його начала. Розкриваючи тему художниця прагнула поєднати фігуратив і абстракцію, живопис і глітч-арт, життя





10. Куракіна-Новікова. Частина цілого. Частина п'ята, полотно, змішана техніка, 2017



11. Каніковська П. Частина цілого. Частина сьома, полотно, змішана техніка, 2017

і вічність, буденне і духовне. Ці опозиції гармонійно поєднано через композиційну паузу, а також співвідношення синього, зеленого, бордового відтінків у колориті. Стилїстика та композиції роботи розроблялася у контексті вивчення творчості Іва Кляйна, Вернера Тьубке, Розі Менкман, а також напрямів модернізму та цифрового мистецтва глітч-арту.

Яскравим прикладом застосування останнього є проект Бориса Михайлова «Парламент», яким представлено Україну на Венеційському бієнале (2017). Його суть полягає у дослідженні взаємодії фотографії з медійними інтерфейсами, репрезентації пограниччя аналогово і цифрового сигналу. У новій серії Михайлов фотографує телевізійні кадри парламентських дебатів, які перетворює на інший візуальний месидж апелюючи до естетики глітч-арту. Таким чином митець продовжує пошук виразних естетичних засобів і прийомів у контексті попередніх проектів — «сандвічі», анілінові підфарбовування радянських фото та текстові дописи на полях біля зображень. Відображення реалій, що з часом, за характеристикою Михайлова, стануть «естетичним варіантом історичної картинки». У цих реаліях медіа є ретранслятором фейкових новин, месиджів, як авторського бачення і розуміння тієї чи іншої ситуації, події, а відтак концентрації різних точок зору на створений медіа продукт.

У цьому сенсі глітч, як збій, що спонукає до перезавантаження, є одним із специфічних прийомів впливу на вияв правди, тому він є новим візуальним кодом у художньому просторі твору, що репрезентує сучасний інформаційний та суспільний поступ.

#### Висновки

Отже, досліджуючи вплив цифрових технологій на візуальне мистецтво, можемо констатувати той факт, що глітч-арт, розвиток якого ґрунтується на концепції деформації, притаманній модернізму, змінює лексику образотворення. Глітч через фрагментарність, репетитивність, реплікаційність, стиснення, розтягування, зсуви і т.д. актуалізує проблему нестійкого, швидкоплинного, рухомого в образотворчому мистецтві. «Глітч-арт» увійшов в експеримент сучасних художників живопису, графіки, скульптури, декоративно-прикладного мистецтва, які адаптували специфіку цифрової мови до візуального мистецтва, репрезентуючи новий алгоритм синтезу зображень у художньому просторі твору. Таким чином формується новий «візуальний код», який нівелює цілісність образу, але уможливає творення багатовимірного світу. Разом з тим, глітч-арт посилює у мистецтві когнітивний дисонанс вибудовуючи нову стратегію сприйняття реалій, що дозволяє глибше зрозуміти процеси трансформації в сучасному мистецтві.

## Література

1. Жагун Э. Ошибка как формообразующая стратегия в современном искусстве // Расщепление визуального: значение новых медиа: Сб. ст. по материалам Международного симпозиума «Pro&Contra медиакультуры» / авт.-сост.: О. Шишко, А. Щербенок. Москва, 2015. С. 73–85.
2. Зацепин К. Живописные эксперименты с цифровой фактурой в работах российских художников 2015 года. URL: <http://aroundart.ru/2016/02/19/telo-e-krana/> (дата обращения: 28.11.2017).
3. Игорь Гусев. Альбом / Вст. ст. П. Чукрвич, куратор М. Гельман. Киев: Huss, 2008. С. 5.
4. Степанов М. След машины: генеалогия «комплекса аппарат-оператор» Виллема Флюссера // Расщепления визуального: значение новых медиа: Сб. ст. по материалам Международного симпозиума «Pro&Contra медиакультуры» / авт.-сост. О. Шишко, А. Щербенок. Москва, 2015. С. 26–27.
5. Юрьева Е. Мастер преобразений Фаиг Ахмед: «Ковры — это оберег, портал в иные миры и социальный код общества». URL: [https://artchive.ru/publications/1601~Master\\_preobrazhenij\\_Faig\\_Akhmed\\_Kovry\\_eto\\_obereg\\_portal\\_v\\_inye\\_miry\\_i\\_sotsialnyj\\_kod\\_obschestva](https://artchive.ru/publications/1601~Master_preobrazhenij_Faig_Akhmed_Kovry_eto_obereg_portal_v_inye_miry_i_sotsialnyj_kod_obschestva) (дата обращения: 28.11.2017).
6. Betancourt M. Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics, New York; London: Routledge, Taylor & Francis Group, 2016. 150 p.
7. Cascone K. The Aesthetics of Failure: «Post-Digital» Tendencies in Contemporary Computer Music // Computer Music Journal. 2000. Vol. 24. No. 4. P. 12–18.
8. Menkman R. The Glitch Moment(um), Network Notebooks 04 // Institute of Network Cultures. Amsterdam, 2011. 68 p.
9. Moradi I. Glitch Aesthetics: A dissertation submitted in partial fulfilment of the requirements for BA (Hons) degree in (Multimedia Design). University of Huddersfield, 2004. 84 p. URL: <http://www.organised.info/wp-content/uploads/2016/08/Moradi-Iman-2004-Glitch-Aesthetics.pdf> (last accessed: 28.11.2017).
10. Briz N. Glitch Art Historie[s] (contextualizing glitch art — a perpetual beta) // GLI. TC/H READER[ROR] / N. Briz, E. Meaney, R. Menkman, W. Robertson, J. Satrom, J. Westbrook, eds. Amsterdam/Chicago: Unsorted Books, 2011. P. 53–57.
11. Сербин В. А. Glitch art: критические практики цифровой культуры // Гуманитарная информатика. 2015. Вып. 9. С. 88–97. URL: [http://huminf.tsu.ru/wordpress/wp-content/uploads/serbin\\_va/2015/Glitch-art-critical-practices-of-digital-culture.pdf](http://huminf.tsu.ru/wordpress/wp-content/uploads/serbin_va/2015/Glitch-art-critical-practices-of-digital-culture.pdf) (дата обращения: 28.11.2017).
12. Krapp P. Noise Channels: glitch and error in digital cultural. Minneapolis; London: University of Minnesota Press, 2004. P.76.
13. Briz N. Thoughts on glitch[ART]v2.0. URL: <http://nickbriz.com/thoughtsonglitchart/thoughtsonglitchartv2.0.pdf> (last accessed: 28.11.2017).

## References

1. Zhagun E. Oshibka kak formoobrazuyuyuschaya strategiya v sovremennom iskusstve [Zhagun E. Error as a form-defining strategy in contemporary art] // Rasscheplenie vizualnogo: znachenie novyih media: Sb. st. po materialam Mezhdunarodnogo simpoziuma «Pro&Contra mediakulturyi» [Splintering of the visual: significance of the new media: Proceedings of the International symposium «Pro&Contra of the media culture»] / avt.-sost.: O. Shishko, A. Scherbenok. Moskva, 2015. S. 73–85.
2. Zatsepin K. Zhivopisnye eksperimenty s tsifrovoy fakturoy v rabotah rossiyskikh hudozhnikov 2015 goda [Zatsepin K. Pictorial experiments with the digital texture in the works of Russian artists in 2015]. URL: <http://aroundart.ru/2016/02/19/telo-e-krana/> (last accessed: 28.11.2017).
3. Igor Gusev. Albom [Igor Gusev. An album] / Vst. st. P. Chukrvich, kurator M. Gelman. Kiev: Huss, 2008. S. 5.
4. Stepanov M. Sled mashiny: genealogiya «kompleksa apparat-operator» Villema Flyussera [Stepanov M. Trace of the machine: genealogy of the «machine—operator complex» by Vilém Flusser] // Raschepleniya vizualnogo: znachenie novyih media: Sb. st. po materialam Mezhdunarodnogo simpoziuma «Pro&Contra mediakulturyi» [Splintering of the visual: significance of the new media: Proceedings of the International symposium «Pro&Contra of the media culture»] / avt.-sost. O. Shishko, A. Scherbenok. Moskva, 2015. S. 26–27.
5. Yureva E. Master preobrazheniy Faig Ahmed: «Kovryi — eto obereg, portal v inye miry i sotsialnyy kod obschestva» [Yurieva E. The master of transformation Faig Ahmed, “Carpets are talismans, portals into the other worlds and a social code of society”]. URL: [https://artchive.ru/publications/1601~Master\\_preobrazhenij\\_Faig\\_Akhmed\\_Kovry\\_eto\\_obereg\\_portal\\_v\\_inye\\_miry\\_i\\_sotsialnyj\\_kod\\_obschestva](https://artchive.ru/publications/1601~Master_preobrazhenij_Faig_Akhmed_Kovry_eto_obereg_portal_v_inye_miry_i_sotsialnyj_kod_obschestva) (last accessed: 28.11.2017).
6. Betancourt M. Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics, New York; London: Routledge, Taylor & Francis Group, 2016. 150 p.
7. Cascone K. The Aesthetics of Failure: «Post-Digital» Tendencies in Contemporary Computer Music // Computer Music Journal. 2000. Vol. 24. No. 4. P. 12–18.
8. Menkman R. The Glitch Moment(um), Network Notebooks 04 // Institute of Network Cultures. Amsterdam, 2011. 68 p.
9. Moradi I. Glitch Aesthetics: A dissertation submitted in partial fulfilment of the requirements for BA (Hons) degree in (Multimedia Design). University of Huddersfield, 2004. 84 p. URL: <http://www.organised.info/wp-content/uploads/2016/08/Moradi-Iman-2004-Glitch-Aesthetics.pdf> (last accessed: 28.11.2017).
10. Briz N. Glitch Art Historie[s] (contextualizing glitch art — a perpetual beta) // GLI. TC/H READER[ROR] / N. Briz, E. Meaney, R. Menkman, W. Robertson, J. Satrom, J. Westbrook, eds. Amsterdam/Chicago: Unsorted Books, 2011. P. 53–57.
11. Serbin V. A. Glitch art: kriticheskie praktiki tsifrovoy kulturyi [Serbin V. Glitch art: critical practices of digital culture] // Gumanitarnaya informatika [Humanitarian informatics]. 2015. Vyip. 9. S. 88–97. URL: [http://huminf.tsu.ru/wordpress/wp-content/uploads/serbin\\_va/2015/Glitch-art-critical-practices-of-digital-culture.pdf](http://huminf.tsu.ru/wordpress/wp-content/uploads/serbin_va/2015/Glitch-art-critical-practices-of-digital-culture.pdf) (last accessed: 28.11.2017).
12. Krapp P. Noise Channels: glitch and error in digital cultural. Minneapolis; London: University of Minnesota Press, 2004. P.76.
13. Briz N. Thoughts on glitch[ART]v2.0. URL: <http://nickbriz.com/thoughtsonglitchart/thoughtsonglitchartv2.0.pdf> (last accessed: 28.11.2017).

**Юр М. В. «Glitch art»: новый визуальный код художественного пространства  
в современном произведении искусства**

**Аннотация.** Рассмотрены особенности развития цифрового искусства, а именно глитч-арта в творчестве зарубежных художников. Обосновано влияние цифрового искусства на визуальное, что способствовало появлению нового «визуального кода» в художественном пространстве современного произведения.

*Ключевые слова:* Глитч-арт, «визуальный код», художественное пространство, искусство, живопись.

**Yur Maryna. «Glitch art»: A new visual code for artistic space  
in a contemporary art work**

**Summary.** There were considered Features of the development of digital art, namely glitch-art in the work of foreign artists.. The influence of digital art on visual was grounded, which contributed to the appearance of a new «visual code» in the artistic space of the contemporary work.

*Keywords:* Glitch-art, «visual code», art space, art, painting.