

Э.В. Жагун-Линник

ассистент кафедры кино и современного искусства РГГУ

elvira82@yandex.ru

ОСМЫСЛЕНИЕ ЭСТЕТИЧЕСКОГО В ГЛИТЧ-АРТЕ

Статья посвящена осмыслению глитч-артефакта как эстетического феномена в современной культуре. Прослеживается историческая взаимосвязь и траектория развития авангардно-модернистских концепций и глитч-практик. Обозначается активная фаза утилитарного использования эстетики глитч-изображений в противовес критической составляющей в глитч-арте, тем самым доказывая, что значение любого артефакта глитч-эстетики в первую очередь связано с контекстом и идеей его использования.

The article addresses the problem of comprehension of glitch artefact as an aesthetic phenomenon in contemporary culture. The historical correlation and the course of developing avant-garde/modernist concepts and glitch practices are traced in the article. The active phase of utilitarian usage of glitch-images aesthetics set against the critical factor in glitch art is defined, which proves that the value of any glitch art artifact is first of all connected with the context and the idea of its realization.

Ключевые слова: глитч, глитч-эстетика, глитч-арт

Keywords: glitch, glitch aesthetics, glitch art

*«Ошибки определяют ход эволюции;
 совершенство не побуждает к развитию»*
 K. Cascone, The Aesthetics of Failure [Cascone, 2000]

«На самом деле разоблачители эстетической конфискации искусства не столько его освобождают, сколько стараются заставить его послужить своим собственным философским целям, чтобы превратить эстетическое суждение в частный случай...»

Эстетика не есть доктрина или наука, которую можно было бы призвать к некоему суду. Она есть конфигурация чувственного, которое можно осмыслить лишь, ломая рамки дисциплины, ставящих каждого на свое место»
 Ж. Рансьер, Эстетическое бессознательное [Рансьер, 2004, с. 126]

«Поскольку наша цифровая культура колеблется между суверенным всемогуществом компьютерных систем и отчаянной пользовательской паникой перед органами, глитчи стали эстетизироваться, восстанавливая ошибки и случайности в условиях обработки сигнала: "Глитчи можно считать манифестом уникальной эстетики программного обеспечения"»
 P. Krapp [Krapp, 2004, p. 76]

Первую попытку осмыслить эстетически визуальный глитч предпринял Иман Моради в диссертации с говорящим названием «Глитч Эстетика» в 2004 году [Moradi, 2004], где показал, что такие типовые характеристики глитчей как фрагментация, репетитивность, линейность, запутанность и дискретность формально близки работам таких художников, как Пабло Пикассо, Герхард Рихтер, Бриджет Райли и Пит Мондриан. Моради занят не столько эстетической составляющей глитч-артефакта, сколько производственной ее частью. Определив глитч как уникальный феномен цифровой и аналоговой культуры, Моради разделил глитч на два типа: *чистый глитч* (pure glitch) и *глитч-подобие* (glitch-alike) [Moradi, 2004, p. 9-11], выявив ключевую проблему

© Жагун-Линник Э.В., 2017

глитч-арта – легкодоступность производства глитч-артефакта в современных цифровых условиях, что допускает использование формальной декоративности глитч-характеристик в промышленном дизайне, рекламе, создании эффектных приемов в кино и на телевидении.

Проблематизируя данную ситуацию легкой воспроизводимости глитча, Роза Менкман 2011 году также обеспокоена утилитарным использованием эстетической составляющей глитч-артефактов. На примере искажений видео посредством практики «Datamoshing»¹ в клипе Kanye West, Менкман рассматривает дизайнерское использование глитча; тогда как интерес глитч-художников к сбою, помехе в глитч-арте она связывает с «пост-производительным» разрушением потока. Роза Менкман отмечает, что воспроизводство глитч-арта ставит под вопрос глитч-продукт в качестве произведения искусства: «Очевидная критика в данном случае: конструировать глитч означает одомашнивать его. Когда глитч становится одомашненным в желательном процессе, контролируемым инструментом или технологией – преимущественно обрабатываемыми, это подрывает радикальную основу его очарования, так что он становится предсказуемым. Это уже не разрушение потока внутри технологии, но лишь форма ремесла. У многих разборчивых художников это больше не считается глитчем, но фильтром, который состоит из настройки и/или установки по умолчанию: то, что было однажды глитчем, сейчас является новым товаром» [Menkman, 2011, p. 55].

Глитч-арт – явление современного искусства, в котором эстетизация сбоя, ошибки или неисправности имеет целью осмысление художником и зрителями произошедшего внутри технологии события, как повода для критики культуры. В основе осмысления глитч-артефактов лежит оппозиция сигнал/шум. Миф идеального сигнала проблематизирует, обнажает сам алгоритм работы компьютерной технологии, выявляя скрытые от пользователя процессы: «Наша культура хочет увеличивать медиа и стирать все следы посредничества: мысленно культура хочет стереть ее медиа в самом акте их умножения» [Bolter, Grusin, 1999, p. 5-6]. Но в процессе выявления критикой шумовых артефактов они приобретают социальное измерение, как только заходит речь о культурных контекстах эстетического восприятия [Menkman, 2011, p. 28]. Курт Клонингер настаивает на том, что у шума нет однозначного культурного определения, так как шумом является только то, что мы сами называем шумом. Так, рассуждает Клонингер, если применить идеи Мишеля Фуко о культурном смысле «безумия» к теории сигнала и шума, мы приходим к тому, что каждое социальное сообщество может определять шумом все, что не вписывается в их понимание «сигнала»: «Научные сотрудники могут отфильтровывать неакадемические позиции как шум. Верующие могут отфильтровывать нерелигиозные позиции как шум. Радикалы могут отфильтровывать нерадикальные позиции как шум. Умеренные могут отфильтровывать неумеренные позиции как шум. Перечень бесконечен» [Cloninger, 2011]. И такое понимание оппозиции сигнал/шум приобретает действительную политическую окраску, так как за счет постоянного ограждения человека от ошибок и шумов, например, в электронных устройствах, пользователь получает ограниченное число заданных опций и не имеет возможности оценить, что для него является «сигналом», а что «шумом». Таким образом, ценностная позиция шума в социуме имеет позитивное, критическое значение. Сбой или помеха для пользователя/зрителя всегда оказывается пугающей потерей контроля, который приводит его к пустому нулевому значению: «Через деформированные картинки и режимы работы механических продуктов зритель брошен в более опасную сферу изображения и не-изображения, значения и не-значения, правды и интерпретации. Машина больше не ведет себя так, как должна была бы вести себя технология» [Menkman, 2011, p. 31]. Об этом же чуть позже размышляет Майкл Бетанкурт, делая акцент на критическом потенциале для интерпретации самого глитч-артефакта: «Критические

¹ «Datamoshing» – практика использования намеренно поврежденных цифровых видео. Цифровое сжатие видео, компрессия (например, MPEG-4, H.264, VP8 и т.д.) работает посредством записи первого кадра (известного как ключевой кадр) как полного изображения и записи последующих кадров только как изменения этого первого кадра. В процессе использования «Datamoshing» удаляется, стирается ключевой (опорный) кадр, на основе которого и происходит любое сжатие видео. Подобное внедрение в структуру видео при компрессии заставляет его трансформироваться в неожиданные цвета и формы.

интерпретации, основанные на формалистском понимании цифровых медиа, являются фиксацией того, как цифровой капитализм и идеология цифрового развивается из ранних модернистских теорий критической эстетики» [Betancourt, 2014].

В то же время, Лев Манович в статье «Эстетика, Формализм и Медиа Теория» [Manovich, 2017] справедливо отмечает, что при изучении искусства новых медиа почти никто не рассматривает эстетический феномен искусства новых медиа, созданного посредством цифровых инструментов, делая упор лишь на социальные и политические аспекты. На практике, в цифровом поле важен феномен перфектизации изображений. Эстетичность и «красота» оказались вновь актуальны, «где каждый пиксель, линия, кадр, лицо и тело может быть изменено ради достижения желаемого эстетического эффекта» [Manovich, 2017]. Но, как пишет Манович, отказ от изучения эстетического феномена цифрового искусства и искусства новых медиа не обозначает, что его не существует. Также как невозможно отрицать, что глитч является эстетическим артефактом современной культуры в качестве «подлинной эстетики программного обеспечения» [Goriunova, Shulgin, 2008, p. 111].

Вальтер Беньямин в статье «Произведение искусства в эпоху технической воспроизводимости» точно прослеживает выход искусства за счет новых его форм в сферу повседневности, где оно становится универсальным символическим языком. Освободившись от «ауры», искусство избавилось от флера загадочности и перестало быть недоступным, перейдя в категорию повседневности и развлечения, что в свою очередь позволяет реализовать процесс поглощения искусства, не погружением зрителя в произведение, а наоборот. Именно этот феномен мы наблюдаем в ситуации с глитч-событием. Когда происходит неожиданный сбой, ставший причиной возникновения глитч-артефакта, он не позволяет состояться концентрации и погружению пользователя/зрителя в себя, наоборот, происходит обратный эффект, когда «развлекающиеся массы погружают произведение искусства в себя» [Беньямин, 2012, с. 227]. Таким образом, рассеянное восприятие, описанное В. Бенямином, оптика скольжения по поверхности является неотъемлемой и характерной чертой как возникновения, происхождения глитча (ускользание из запрограммированности), так и типом восприятия неожиданной, незапрограммированной «ошибки» системы. Следовательно, то, что В. Беньямин писал о кино, можно применить к глитч-артефакту, как разновидности экранного искусства: «Прямым инструментом тренировки рассеянного восприятия, становящегося все более заметным во всех областях искусства и являющегося симптомом глубокого преобразования восприятия, является кино. Своим шоковым воздействием кино отвечает этой форме восприятия. Кино вытесняет культовое значение не только тем, что помещает публику в оценивающую позицию, но тем, что эта оценивающая позиция в кино не требует внимания. Публика оказывается экзаменатором, но рассеянным» [Беньямин, 2012, с. 228].

Фактически, случайный, не сконструированный глитч-артефакт оказывается шоковым, неожиданным событием для пользователя/зрителя; но, несмотря на мимолетность, заставляет оценить произошедшую ситуацию. Глитч-событие, в сущности, результат взаимодействия пользователя с любыми техническими устройствами и машинами (на сегодняшний день чаще цифровыми, чем аналоговыми) в ходе повседневного использования. Рефлексия и осмысление состоявшегося сбоя происходит в процессе взаимодействия «искаженного» изображения со зрителем, что вписывается в парадигму «закона Дюшана», разработанную Дэвидом Хопкинсом [Hopkins, 2000], в которой произведение искусства ожидает своей актуализации через взаимодействие со зрителем, так как только человек/зритель способен считать и проинтерпретировать глитч, или «глюк» в рамках эстетических категорий. Об интерпретации зрителем глитч-изображения также размышляет Майкл Бетанкурт в статье «Critical Glitches and Glitch Art»: «...глитч выявляет как вещественную основу, так и процессы функционирования дигитальных медиа, в то же время эти аспекты проявляются только, когда аудитория решает интерпретировать глитч работы критически – то есть активно вовлекается в них. Теоретизация

глитча (технической ошибки) также по существу критическая ставит модернистскую концепцию зрительского созерцания как пассивного действия в фокус: в то время как медиа постоянно прерывается глитчем, так как он является технической ошибкой, его решающее значение зависит от той роли, которую он играет в сравнении с другими, сходными работами (семиотическая функция глитча в рамках отдельно взятой работы), а не формальным источником этого глитча (онтологическая природа)... Критические интерпретации, основанные на формалистском понятии цифровых медиа, увлечены тем, как цифровой капитализм и цифровая идеология развиваются с ранних модернистских теорий критической эстетики» [Betancourt, 2014].

Машинный код унифицирует и уравнивает такие художественные жесты как штрих, фактура, цветопись, характерные для живописной техники любого времени, загоня изображение в алгоритмические рамки и решетку пикселей. «Авторский» тип письма с его своеобразием и недочетами переместился от человека к машине, которая посредством разрушения демонстрирует свою «творческую потенциальность» [Cloninger, 2011]. Критическая интерпретация и попытка увидеть в «бессмысленном» и «бесформенном» изображении потенциально эстетическое и значимое позволяют глитч-арту развиваться в условиях, когда «формализм цифрового искусства основан на технической неисправности» [Betancourt, 2014]. Вследствие того, что глитч онтологически является технической, электронной ошибкой или неисправностью, осмысливать данный вид артефакта необходимо как эстетический феномен, свойственный цифровому и техническому миру [Goriunova, Shulgin, 2008].

Сам термин *эстетика* говорит нам о творческом отношении человека к воспринимаемому им миру. Проблема лишь в том, что эстетический опыт освоения реальности напрямую связан с чувственным восприятием, от чего в довольно жесткой форме оказывается искусство, начиная с 1960-70 годов. Вместе с тем, Маньковская пишет, что «в XIX веке эстетика самоутверждается как автономная, самодостаточная философская дисциплина, а в XX веке начинает вести себя все более экспансионистски, оказывая обратное воздействие на философию (эстетизация философии), затем - на другие гуманитарные дисциплины, политику, науку, а сегодня, в XXI веке, - на информатику» [Маньковская, Бычков, Иванов, 2012, с. 96]. Но не только классическое искусство «доверяет» миру, реальности. Ровно таким же образом себя ведет и алгоритмическое, компьютерное искусство, которое в большой степени обращается к так называемой реалистичной живописи в желании копировать объекты и идеи в разных, но уже созданных художниками прошлого шаблонах от пастельной техники, масла и акварели до гиперреалистичной техники письма [Ерохин, Мигунов, 2010]. Другими словами, живопись реалистического фигуративного типа переместилась в цифровую среду. Перфектизация и использование достижений классического и модернистского искусства посредством компьютерной «эстетической технологии нацелена на то, чтобы воспроизвести и создать такую «реальность», точность которой не может существовать в повседневности» [Маньковская, Бычков, 2011, с. 29].

Воспроизведение реальности посредством технологий возвращается к миметической реальности: «Действительно, цифровые технологии усиливают соблазн стремления к недостижимому совершенству (перфекционизму) – принципиальной незаканчиваемости творческого процесса, пределов совершенствования которому, в том числе и компьютерными средствами, не существует» (Маньковская, Бычков, 2011).

В случае с глитч-эстетикой можно говорить о повторении модели отказа от рационализации, структурности воспроизводства реальности, где визуальный язык искусства вновь возвращается к непостижимому, шокирующему, иррациональному. Основываясь на наследии модернистского искусства и его эстетических теорий исследователи глитч-арта рассматривают глитч как критическую информацию для зрителя, травмирующую и шокирующую его по факту своего происхождения. Следовательно, возможно воспроизвести оппозиционность реалистичного и авангардно-модернистского искусств, противопоставляя алгоритмическое искусство и глитч-арт, где алгоритмическое искусство обращается к подобию, мимесису, узнаваемости, реалистичности,

а в первую очередь к совершенному, в то время как глитч-арт настаивает на чистой художественности, получая прибавочные смыслы через разрушение, деконструкцию и иррациональность изображения, через умение видеть эстетическую ценность в «смешенных» и «сбитых» пикселях.

В связи с вышесказанным, важным условием осмысления и теоретизирования глитчей оказывается историческая и эволюционная связь глитч-арта с модернистскими концепциями деформации, где нарочитые искажения формы кубистами, футуристами, дадаистами, формализация форм авангардистами и конструктивистами рассматривается теоретиком и художником Ником Бризом [Briz, 2011] как прото-глитч, а деформацию как нечто, что способно привнести новые смыслы в уже установленные художественные каноны, структуры и формы компьютерного искусства.

Точно так же, как дадаисты, сюрреалисты, футуристы противопоставляли свое искусство буржуазной идеологии и капиталистическому обществу, так и глитч-художники борются против иллюзии прозрачного коммуникационного канала, который навязывается мощными корпорациями, чьей главной идеей является задача полностью стереть медиум, против перфектизации и фетишизации совершенных изображений в фотографии или кинематографе. Точно так же, как дадаисты, сюрреалисты, футуристы предполагали выход на территорию свободы через отказ от «логоцентричности» и освобождали свое сознание, дистанцируясь от образной системы, внося спонтанность, случайность и иррациональность в свои работы, отдаваясь внутренней художественной логике, так и глитч-художники подчиняются воле случая, давая полную свободу машине или создавая определенные условия, чтобы машина могла высказаться, продемонстрировать то, что находится у нее внутри за жесткими алгоритмами и программами, навязанными разработчиками.

Следовательно, глитч-эстетика устанавливает связь с историей искусства и на примере своих предшественников опрокидывает существующие конвенциональные медиа-формы и способы их существования. В момент сбоя, технической ошибки, случайности, непредвиденных помех, машина демонстрирует «метафизические разрывы» в самом теле современных технологий, являя зрителю/пользователю свой непонятный, не исследованный до конца ему внутренний мир (технологии развиваются слишком быстро и не принадлежат одной системе и/или структуре, так как используются разные языки программирования). Скрытый мир технологий, где «метафизические разрывы» являются триггерами человеческого сознания, позволяет осознать существование иного языка – языка технологий, который и обнажается в момент сбоя.

Но глитч-арт попал в тот же капкан, что и авангардно-модернистское искусство – перенос характерных, формальных особенностей изобразительности, разработанных как критическая, философская практика и как новая эстетика в область дизайна. Такой перенос искусства в дизайн, по утверждению Теодора Адорно, является «ценой, уплачиваемой искусством обществу за эстетическую автономию» [Адорно, 2001, с. 329]. Сегодня мы наблюдаем ярко выраженный переход от пойманных, случайных глитч-изображений к управляемым глитч-эффектам, когда «новое художественное мышление» [Макурин, 2013] в большей степени сосредотачивается на внешних, эстетических проявлениях.

Интерес в обществе к глитч-направлению развивается стремительно, что, несомненно, оказывает сильное влияние на искусство и культуру в целом, где глитч, как эстетический феномен, становится абсолютно массовым явлением, а социальные сети играют первостепенную роль в его распространении. Глитч настолько вошел в обыденность и повседневность, что появляются приложения для телефонов, которые разрушают и искажают любые фото/видео изображения. Так, одним из самых известных приложений, появившимся в 2013 году, является Glitche. Владимир Шрейдер в интервью интернет-порталу VC.ru рассказал, что создавал данное приложение как антифотошоп², где деформация, искажения, пикселизация, эффекты потери качества изображения

² «Glitché – это инструмент для творчества, способ вовлечь широкую аудиторию в работу с современным искусством, с последними тенденциями графического дизайна, с анимацией и видео. Мы создали самостоятельную вещь: изобрели

являются главным эстетическим эффектом. Результат – данное приложение используют как многие профессионалы из художественной среды, так и дизайнеры для создания рекламы коммерческого продукта (от одёжного бренда Diesel до портфолио британского арт-директора и дизайнера Энтони Гудвина).

Анализируя статью Майкла Бентанкура, В.Сербин точно сформулировал, что такого рода несвобода от потребления цифровых продуктов в обществе и является главной критической составляющей глитч-арта: «критические функции (глитча) 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» [Сербин, 2015, с. 90].

Итак, вычлняя эстетическое в глитч-арте, мы выявляем и определяем сущностное различие данного вида изобразительности посредством таких понятий как глитч-артефакт и глитч-эффект, где первое, в общем и целом, относится к глитч-арту, а второе – к дизайну и его производным. Это позволяет сделать вывод, что первостепенную роль в понимании глитч-произведений играет не столько само происхождение глитча, сколько контекст его использования. При использовании уже идея, а не эффект определяет его значение.

ЛИТЕРАТУРА

1. Адорно Т. Эстетическая теория. – Москва: Республика, 2001.
2. Беньямин В. Учение о подобии. Медиаэстетические произведения. – Москва: РГГУ, 2012.
3. Ерохин С.В., Мигунов А.С. Алгоритмическое искусство. – Санкт-Петербург: Алетея, 2010.
4. Маньковская Н.Б., Бычков В.В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации. – Москва: ВГИК, 2011.
5. Макурин В. Мир наизнанку. Глитч-арт // Foto&Video, 2013, №4. URL: <http://www.foto-video.ru/practice/pract/63173/>
6. Маньковская Н.Б., Бычков В.В., Иванов В.В. Триалог. Живая эстетика и современная философия искусства. – Москва: Прогресс-Традиция, 2012.
7. Рансьер Ж. Эстетическое бессознательное / сост., пер. с франц. и послесл. В.Е. Лапицкого. – Санкт-Петербург: Machine, 2004.
8. Сербин В.А. Glitch art: критические практики цифровой культуры // Гуманитарная информатика. 2015. Выпуск 9. – С. 88-98.
9. Betancourt M. Critical Glitches and Glitch Art [Электронный ресурс] // Fylkingen's journal Hz. №19, July, 2014. URL: <http://www.hzjournal.org/n19/betancourt.html> (дата обращения: 20.10.2017).
10. Bolter J.D., Grusin R. Remediation: Understanding New Media, – Massachusetts: MIT Press, 1999.
11. Briz N. Glitch Art Historie[s] // GLL.TC/H READER[ROR] / Editors: Nick Briz, Evan Meaney, Rosa Menkman, William Robertson, Jon Satrom, Jessica Westbrook. – Publisher: Unsorted Books, 2011.
12. Cascone K. The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music // Computer Music Journal, 2000, 24, № 4.
13. Cloninger C. GlitchLinguistx: The Machine in the Ghost/Static Trapped in Mouths, 2011 // URL: http://GLL.TC/H/READERERROR/GLITCH_READERERROR_20111-v3BWs.pdf
14. Goriunova O., Shulgin A. Glitch, Software Studies: A Lexicon // Matthew Fuller, Massachusetts: MIT press, 2008.
15. Hopkins D. After Modern Art 1945-2000. – Oxford: Oxford University Press, 2000.
16. Krapp P. Noise Channels: glitch and error in digital cultural // University of Minnesota Press, Minneapolis, London, 2004.
17. Manovich L. Aesthetics // Keywords in Media Studies / Ed. Laurie Ouellette, Jonathan Gray. – New York: NYU Press, 2017. – P. 9-11.
18. Menkman R. The Glitch Moment(um), Network Notebooks 04 // Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2011.
19. Moradi I. Glitch Aesthetics, B.A. diss. // The University of Huddersfield, 2004.

интерактивные фильтры, оригинальные способы взаимодействия с изображением, добавили простоты в процесс, непредсказуемости в результат. Мы стремимся стать мощным инструментом для творчества. Алгоритм основан на ошибках и сбоях, и это гораздо более естественно, чем картинка, которая подтянута всеми возможными и невозможными способами. Наверное, поэтому среди наших пользователей много творческих профессионалов, ведь они двигаются быстрее остальных, понимают все на другом уровне. А для тех, кто далек от искусства – это увлекательная игра, которую сложно выпустить из рук... Пару месяцев назад мы запустили нашумевший антиселфи-проект SLMMSK, который скачали более полумиллиона человек» (<https://vc.ru/p/glitch-story>)

REFERENCES

1. Adorno, Teodor, *Esteticheskaya teoriya* [Aesthetic theory]. Trans. A. V. Dranova. Moscow, Respublika Publishers, 2001.
2. Benyamin, Valter, *Uchenie o podobii. Mediaesteticheskie proizvedeniya* [The doctrine of similarity. Media aesthetic works]. Moscow, RGGU, 2012.
3. Betancourt Michael, *Critical Glitches and Glitch Art*. In: *Fylkingen's journal Hz*. №19, July, 2014. URL: <http://www.hzjournal.org/n19/betancourt.html>
4. Bolter, Jay David and Grusin, Richard, *Remediation: Understanding New Media*, Massachusetts: MIT Press, 1999.
5. Briz N. *Glitch Art Historie[s]*. In: *GLI.TC/HREADER[ROR]*. Editors: Nick Briz, Evan Meaney, Rosa Menkman, William Robertson, Jon Satrom, Jessica Westbrook. Publisher: Unsorted Books, 2011.
6. Cascone, K., *The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music* In *Computer Music Journal*, 2000, 24, № 4.
7. Cloninger, Curt, *GlitchLinguistx: The Machine in the Ghost/Static Trapped in Mouths*, e-publication, 2011 // URL: [http://GLI.TC/HREADER\[ROR\]/GLITCH_READERROR_20111-v3BWs.pdf](http://GLI.TC/HREADER[ROR]/GLITCH_READERROR_20111-v3BWs.pdf)
8. Eroxin S.V., Migunov A.S., *Algoritmicheskoe Iskusstvo* [Algorithmic Art.]. Saint-Peterburg: Aleteya Publ., 2010.
9. Goriunova, Olga and Shulgin, Alexei, *Glitch, Software Studies: A Lexicon*, ed. Matthew Fuller, Massachusetts: MIT press, 2008.
10. Hopkins, David, *After Modern Art 1945-2000*. Oxford, Oxford University Press, 2000.
11. Krapp, Peter, *Noise Channels: glitch and error in digital cultural*. University of Minnesota Press, Minneapolis, London, 2004.
12. Makurin V. *Mir naiznanku. Glitch-art* [The world is inside out. Glitch-art]. In *Foto&Video*, 2013, #4. URL: <http://www.foto-video.ru/practice/pract/63173/>
13. Mankovskaya N.B., Bychkov V.V., *Sovremennoe iskusstvo kak fenomen texnogennoj civilizacii* [Contemporary art as a phenomenon of technological civilization]. Moscow, Vgik Publ., 2011.
14. Mankovskaya N.B., Bychkov V.V., Ivanov V.V., *Triolog. Zhivaya estetika i sovremennaya filosofiya iskusstva* [Triolog. Living aesthetics and contemporary philosophy of art]. Moscow, Progress-Tradicija Publ., 2012.
15. Manovich, Lev, *Aesthetics*. In: *Keywords in Media Studies*. Ed. Laurie Ouellette, Jonathan Gray. New York, NYU Press, 2017. Pp. 9-11.
16. Moradi, Iman, *Glitch Aesthetics, B.A. diss.* The University of Huddersfield, 2004.
17. Menkman, Rosa, *The Glitch Moment(um), Network Notebooks 04*. Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2011.
18. Ranser, Zhak, *Esteticheskoe bessoznatelnoe* [The aesthetic unconscious], ed. and tr. V.E. Lapicky. Saint-Petersburg, Machine Publ., 2004.
19. Serbin V. A., *Glitch art: Kriticheskie praktiki cifrovoj kultury* [Glitch art: critical practices in digital culture]. In: *Gumanitarnaya informatika* [Digital Humanities, Russian e-journal]. 2015. E. 9. P. 88-98.