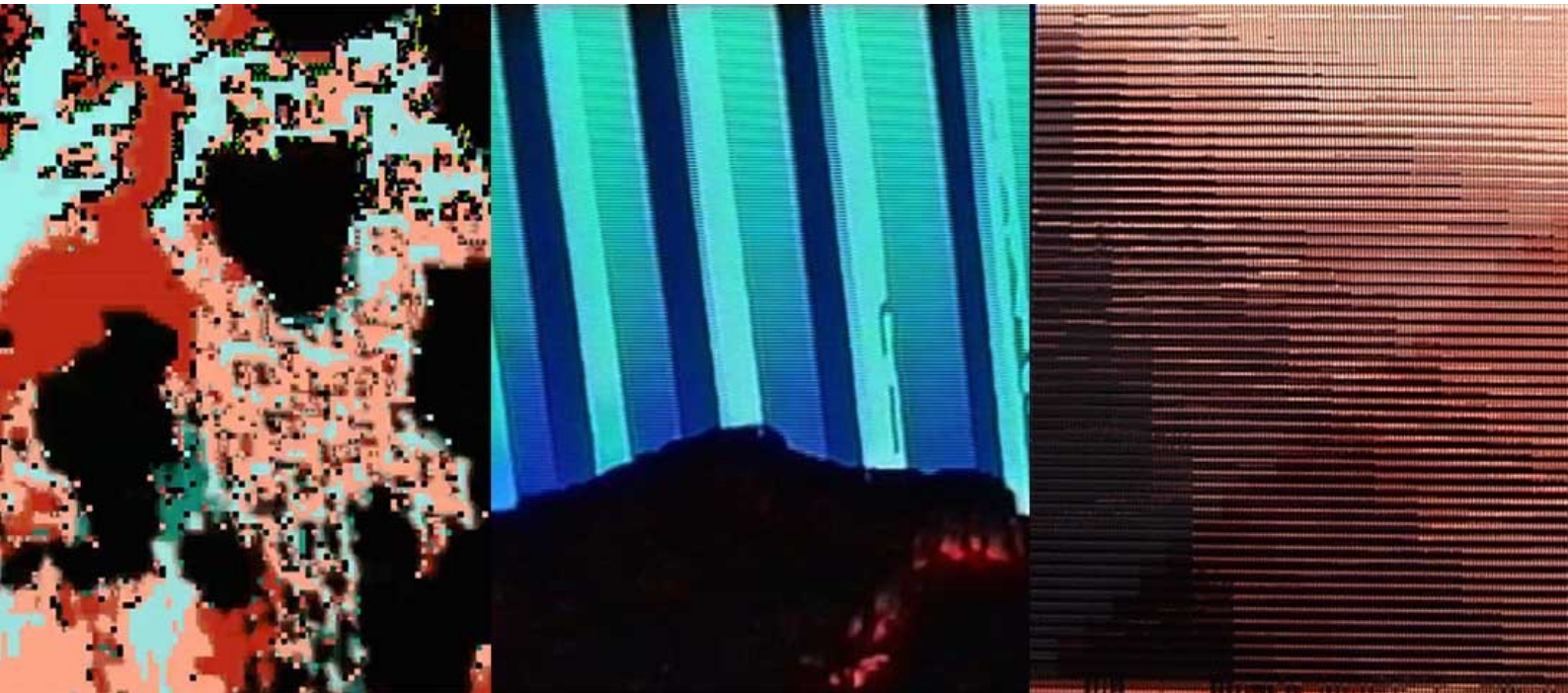


# «Videoens mediespesifisitet og videokunststradisjoner i glitchvideokunst»



Elise Bekkely Røh Petersen

Masteroppgave i kunsthistorie  
Institutt for ingvistiske, litterære og estetiske studier  
Universitetet i Bergen  
Høsten 2015



Forsidefoto: fotocollage av stillbilder fra *Radio Dada* av Rosa Menkman, *Station Balnéaire*  
*Variation I* av Sabrina Ratté og *Aka* av Skot.

## Abstract

The purpose of this thesis has been to examine what it is that characterizes glitch video art and how this art form explores the media specificity of video. The purpose has also been to investigate how glitch video art relates to the traditions of video art — before the 1990s — that emphasizes video's media specificity. To investigate this I have examined the works *Aka* (1998) by Skot, *Radio Dada* (2009) by Rosa Menkman and *Station Balnéaire Variation I* (2011) by Sabrina Ratté. These videos make out a small, hand-picked selection.

Glitch video art is a subcategory of glitch art that originated in the 1990s. Central to these two art forms is the widespread use of sonic and visual glitches and other related noise or faults in electronical media that is being used for artistic means. Since glitches are shaped by the media they occur in, glitch video art can be seen as an exploration of the media specificity of video.

The general presentation of glitch art has not been able to properly show that the use of glitches and the investigation of the video's media specificity in many ways is an extension or continuation of a long tradition in video art. This video art tradition uses noise, distortions and other perturbations specific to the video medium in an artistic way. This was something I took into account in the formulation of the research questions. An art historical analysis of each of the three videos revealed that these videos have many common characteristics. Central to the works was the emphasis on the video medium as audiovisual and the aesthetization of digital and or analog glitches. They were audiovisual in the sense that both the music and the video image was clearly coordinated and complemented each other. Video feedback is a video technique that was used in all three videos. A non-figurative or abstracted idiom was present in the three examples as well: This may indicate that the video medium is used on the basis of its basic abstract features considering that video builds on signal processing. The works tell us about the different possibilities and limitations inherent in the video medium among other things.

*Aka*, *Radio Dada* and *Station Balnéaire Variation I* relate to previous video art (before 1990) that places the video medium and its properties in the center of the art works in several ways. Through the use of the video's signal processing in real-time, the video medium has traditionally stood in a unique position to be used live, with music and in other audiovisual ways. The real-time capability also makes video feedback possible, and is thus a distinctive video technique. Because video is based on signal processing, the video image is not bound to represent the world photorealistically, but can be completely abstract. Glitch video art is thereby a continuation of several artistic traditions that can be found in video art and that are exclusive to the video medium.

## Sammendrag

Formålet med denne oppgaven har vært å undersøke hva det er som karakteriserer glitchvideokunst og hvordan denne kunstformen utforsker videoens mediespesifisitet. Formålet har også vært å granske hvordan glitchvideokunst relaterer seg til tradisjoner i videokunst før 1990-tallet som vektlegger videoens mediespesifisitet. Til undersøke dette har jeg tatt utgangspunkt i verkene *Aka* (1998) av Skot, *Radio Dada* (2009) av Rosa Menkman og *Station Balnéaire Variation I* (2011) av Sabrina Ratté. Videoene er et lite, håndplukket utvalg.

Glitchvideokunst kan sies å være en underart av glitchkunst som oppstod på 1990-tallet. Sentralt i disse kunstformene står den utstrakte bruk av soniske og visuelle glitcher og annen relatert støy i elektroniske medier blir brukt som kunstneriske virkemidler. Siden glitcher er formet av mediene de oppstår i kan glitchvideokunst sees som en utforskning av videoens mediespesifisitet.

Presentasjonen av glitchkunst, generelt, ikke har klart å vise at glitch på mange måter er forlengelse av en lang videokunsttradisjon der man bruker støy, forvrengninger og andre forstyrrelser i videomediet på en bevisst, kunstnerisk måte. Dette var noe jeg tok hensyn til i utformingen av problemstillingen.

Gjennom å gi en kunsthistorisk analyse av hver av de tre videoene kom det frem at de tre videoene har en del felles karakteristikk. Sentralt i verkene stod vektleggingen av videomediet som audiovisuelt og estetiseringen av digitale og eller analoge glitcher. De var audiovisuelle på den måten at musikken og videobildet var klart samkjørt og utfylte hverandre. Videotilbakekopling var en videoteknikk som ble brukt i alle de tre videoene. Et nonfigurativt eller abstrahert formspråk var til stede i de tre eksemplene: Det kan tyde på at videomediet brukes på bakgrunn av dens grunnleggende abstrakte egenskaper med tanke på at video bygger på signalbehandling. Verkene forteller oss blant annet om de ulike mulighetene og begrensningene som er iboende i videomediet.

*Aka*, *Radio Dada* og *Station Balnéaire Variation I* relaterer seg til tidligere videokunst (før 1990) som plasserer videomediet og dets egenskaper i sentrum av kunstverkene på flere måter. Gjennom bruk av videoens muligheter til å lages i sanntid har videomediet tradisjonelt stått i en særstilling til å kunne brukes audiovisuelt, live og sammen med musikk. Sanntidfunksjonen gjør også videotilbakekopling mulig, og er således en særegen videoteknikk. Fordi video dreier seg om signalbehandling er ikke videobildet bundet til å representere verden fotorealistisk, men være fullstendig abstrakt. Glitchvideokunst viderefører dermed flere kunstneriske tradisjoner som eksklusive for videokunsten.

## **En stor takk til:**

min veilder Jill Walker Rettberg for fremragende veiledning, gode refleksjoner og kommentarer, og for å ha vært inspirerende.

Sigrun Aasebø for å ha lest og for å ha kommet med gode tips og kommentarer til oppgaven.

kunstnerene som har vært veldig hjelpsomme og tatt seg til å svare på spørsmål.

Kristoffer som har lest, og lest, og lest, og vært så tålmodig med meg under arbeidet med denne oppgaven.

familie og venner for all støtte og oppmunting gjennom tiden jeg har jobbet med dette prosjektet.

Tusen hjertelig takk!

Elise Bekkely Røh Petersen,  
20. november, Bergen.

# Innhold

<b>Innledning</b> .....	s. 1
Glitchens inntog i kulturen.....	s. 2
Problemstillinger.....	s. 5
Videomaterialet.....	s. 5
Tekstmaterialet.....	s. 6
Dsiposisjon.....	s. 7
<b>1. Introduksjon til videomediet og glitchvideokunst</b> .....	s. 8
Mulighetenes medium.....	s. 8
Video vs. fjernsyn.....	s. 11
Video vs. film.....	s. 13
Glitch som manifestasjon.....	s. 16
Glitchkunstens musikalske vugge.....	s. 18
<b>2. Nye digitale muligheter</b> .....	s. 23
Skot — <i>Videoband</i> .....	s. 23
<i>Aka</i> .....	s. 25
Digital verden — nye muligheter.....	s. 28
Multimedia som kunstdistibusjon.....	s. 29
<b>3. Menkman i maskinen</b> .....	s. 33
Rosa Menkman.....	s. 33
<i>Radio Dada</i> .....	s. 34
Det akusmatiske prinsippet.....	s. 37
<i>Videoscape</i> — sansenes sted.....	s. 39
Flukten fra platformen.....	s. 41
<i>Radio Ga Ga?</i> .....	s. 43
Orwell og <i>glitchspeak</i> .....	s. 44
Dada — Det bevegelige bildets materialitet.....	s. 45
<b>4. Tvetydige videolandskap</b> .....	s. 51
Sabrina Ratté.....	s. 51
<i>Station Balnéaire Variation I</i> .....	s. 52
Rytmask redigering.....	s. 55

Psykedelisk badeby.....	s. 57
Symbiosen mellom video og musikk.....	s. 61
<b>5. Videre diskusjon og konklusjon.....</b>	<b>s. 64</b>
Glitchvideokunstens karakteristik.....	s. 64
Videoens mediespesifisitet i glitchvideokunst.....	s. 66
Glitchvideokunst og videokunsttradisjoner.....	s. 67
Konklusjon.....	s. 67
Fremover.....	s. 67
<b>Litteraturliste.....</b>	<b>s. 69</b>
<b>Illustrasjonsliste.....</b>	<b>s.76</b>
<b>Vedlegg</b>	
Vedlegg 1	E-postkorrespondanse med Phillip Stearns
Vedlegg 2	E-postkorrespondanse med Tina Frank
Vedlegg 3	E-postkorrespondanse med Sabrina Ratté



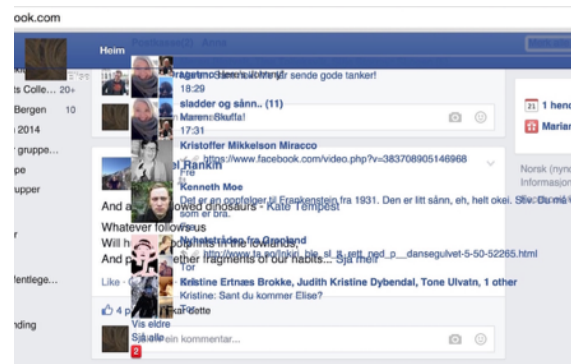


# Innledning

Første gangen jeg hørte ordet «glitch» spilte jeg dataspill sammen med noen venner. Jeg hadde nettopp begynt på mine studier i kunsthistorie og flyttet inn i et koselig kollektiv i Bergen. Vi satt ofte sammen i stuen og spilte dataspill, og et spill jeg husker spesielt godt var *Trials HD*. *Trials HD* er det jeg vil kalle et motorsykkelspill utenom det vanlige. Det er et karikert spill der fysikken er skrudd til slik at avataren din — som er en motorsykkelfører — kan hoppe lenger og høyere enn i den virkelige verden. Man skal fullføre forskjellige baner som er lagt til spesielle lokasjoner, eksempelvis kan man kjøre i nedlagte fabrikklokaler på store rør i sammenvevede systemer, forbi hindere på veien. Desto vanskeligere banene var, desto mer krevde spillet at man spilte tålmodig, presist og beregnet handlinger riktig for å kunne fullføre, og dette kunne være tidkrevende arbeid. Grunnen til at jeg husker det godt er ikke fordi spillet var spesielt bra men fordi det stadig skjedde rare ting: i det ene øyeblikket kjørte motorsykkelen som normalt og i det neste kunne personen plutselig kræsje i «en usynlig vegg», falle av motorsykkelen og dø. Da måtte du begynne banen på nytt og det ledet selvsagt til mye frustrasjon. Disse problemene skyldtes glitcher — plutselige funksjonsfeil i spillet — og de kom i tide og utide. Som tilskuer syntes jeg det kunne være ganske festlig å se slike absurde ting, men når jeg spilte selv var det ikke alltid like morsomt. Uansett tilførte glitchene et ikke-intendert spenningsmoment til spillopplevelsen.



Figur 1.



Figur 2.

Utover dataspilling har jeg støtt på glitcher flere ganger, eksempelvis en gang jeg skulle se et videoklipp på nrk.no: Videoen ville ikke spilles av slik den skulle, i stedet løste den seg opp før den frøs (figur 1). Ved en annen anledning skulle jeg logge inn på min Facebook-konto men det som møtte meg på forsiden var tekst og bilder som lå hulter til bulter, og det var umulig å lese hva som stod der (figur 2). Glitcher er egentlig ikke et uvanlig fenomen i vår teknologiske hverdag, men den er likevel en teknisk anomali. Enkelt forklart er en glitch en

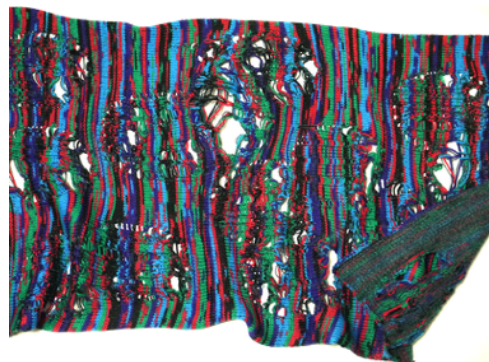
uforutsett, teknisk feil som gjør at noe ikke fungerer eller ikke oppfører seg slik det skal.<sup>1</sup> «Glitch» har tradisjonelt blitt brukt til å beskrive ulike typer uforutsette funksjonsfeil i elektronisk utstyr.

## Glitchens inntog i kulturen

I løpet av de siste 20 årene har glitch gått fra å være mest brukt innenfor en teknisk sjargong til å bli brukt i nye sammenhenger. I kunst, musikk og populærkultur har glitch blitt estetisert og brukt som et kunstnerisk virkemiddel, og glitchene som estetiseres er gjerne av en visuell eller sonisk art. I populærkulturen kan man finne glitcher blant annet i musikkvideoer — som Kanye Wests *Welcome to Heartbreak* (2009) der menneskene løses opp og smelter sammen igjen (figur 3).<sup>2</sup> Glitchene i *Welcome to Heartbreak* understreker Wests hjertesorg og musikkens budskap. En annen ting jeg kan nevne er *Glitch Knit*, som er et konseptuelt strikkeprosjekt der strikkemaskiner tvinges til å strikke feil (figur 4).<sup>3</sup> Tøyet maskinene produserer ser ut å rakne, men samtidig holdes alt sammen av enkelte tråder: Vi ser strikketøyets system og avviket i dette systemet åpenbare seg. Disse to tilfellene illustrerer hvordan glitch i økende grad har etablert seg som en egen estetikk, kalt glitchestetikk (*glitch aesthetics*).<sup>4</sup>



Figur 3.



Figur 4.

Kunst og musikk som aktivt bruker glitcher har fått betegnelsen glitchkunst (*glitch art*) og glitchmusikk (*glitch music*). Det er vanlig å bruke omtrent den samme definisjonen for glitchmusikk når man skal definere glitchkunst, som en kunstform der «estetisering av

---

<sup>1</sup>Oxford English Dictionary, «Glitch». Glitch ble brukt for første gang på 1960-tallet av astronauter til å beskrive «en plutselig økning av elektrisk strøm». Senere brukte astronautene glitch til å generelt beskrive «plutselige funksjonsfeil som oppstod i utstyr». Den etymologiske opprinnelsen er omdiskutert — noen mener at «glitch» kommer fra det jiddiske ordet *glitsh* som betyr «et glatt sted», andre mener at opprinnelsen er ukjent.

<sup>2</sup> KanyeWestVEVO, «Welcome To Heartbreak ft. Kid Cudi».

<sup>3</sup> Glitch Knit, «Knitting Machine Hack and Glitch Knit».

<sup>4</sup> Emerson, «Glitch Aesthetics», s. 235.

glitcher» eller «*aesthetics of failure*» står sentralt.<sup>5</sup> Det som skiller de to er at glitchkunsten vanligvis vektlegger visuelle glitcher, mens glitchmusikken oftest estetiserer soniske glitcher. Som kunstform hører glitchkunsten til under ny mediekunst fordi denne kunstformen først og fremst benytter elektroniske medier siden det er i disse mediene at glitcher oppstår. Det er særlig lydkunst, digital fotografi, Internettkunst og videokunst som preger glitchkunsten. Glitchkunst kan være et uttrykk for mange forskjellige ting, men ofte kommer det tilbake til problematisering av teknologi og medium.

Denne oppgaven vil ta for seg glitchvideokunst, som vi kan kalle en underkategori av glitchkunst<sup>6</sup> som hovedsaklig vedrører video, men også musikk, datagrafikk, programvare etc. Jeg må presisere at begrepet «glitchvideokunst» ikke er et offisielt begrep. Begrepene som vanligvis brukes om denne kunsten er videokunst eller glitchkunst. Men fordi denne oppgaven skal undersøke videokunst relatert til glitchkunst har jeg valgt å kalle denne kunsten for glitchvideokunst. Begrepet glitchvideokunst er anvendelig, samtidig spesifiserer det at det er video det er snakk om, og ikke eksempelvis fotografi eller Internettkunst, som man også finner innenfor glitchkunst. Samtidig tydeliggjør begrepet at det er snakk om en spesiell type videokunst som altså baserer seg på glitcher.

Opgaven tar utgangspunkt i tre videoverk som kan tolkes som glitchvideokunst. Disse er: *Aka*<sup>7</sup> (1998) av Skot, *Radio Dada* (2009) av Rosa Menkman og *Station Balnéaire Variation I* (2011) av Sabrina Ratté.

Det som gjerne kjennetegner glitchvideokunst er vektleggingen av videomediets særegne trekk blant annet gjennom eksperimentering og ved å tøyne det til bristepunktet (glitching). I glitchvideokunst brukes ofte komprimering, tilbakekoplingseffekter (*feedback effects*) og andre forstyrrelser i videoens signalprosessering på en kunstnerisk, uttrykksfull og estetisk måte. Generelt sagt kan man si at glitcher er et uttrykk for et mediums begrensninger og glitchens egenskaper bestemmes i stor grad av mediet og teknologien det baserer seg på. Slik sett er glitchvideokunst et uttrykk for å utforske, problematisere, eksperimentere med og å forstå video som medium og teknologi. Hvordan videobildet i glitchvideokunst ser ut avhenger av hva slags utstyr og teknikker den er laget med. Eksempelvis er det avgjørende for videobildets utseende om det er brukt digitalt eller analogt utstyr, eller en blanding av disse to, eller om man har brukt et kamera, videosynthesizer eller datamaskin til å generere videosignalene. Altså, mediene og det visuelle henger tett sammen i glitchvideokunst.

En ting jeg spesielt vil trekke frem er at glitchvideokunst, og glitchkunst generelt, ikke i tilstrekkelig grad har blitt satt i sammenheng med andre former for kunst. Det er sannsynlig at det skyldes at glitchvideokunst, og glitchkunst generelt, ikke har blitt forsket på og skrevet

---

<sup>5</sup> PBS Off Book, «The Art of Glitch».

<sup>6</sup> I denne oppgaven vil «glitchkunst» alltid brukes generelt til å referere til all kunst som estetiserer glitcher.

<sup>7</sup> Aka skrives egentlig med liten a, men av hensyn til leselighet har jeg valgt å bruke stor a.

nok om i akademia forøvrig. Det som ofte er tilfellet i presentasjonen av glitchkunst og glitchvideokunst er at de fremstilles som relativt nye fenomen og kunstneriske praksiser. Glitchvideokunst problematiserer den teknologisk gjennomsyrede tida vi lever i — enten den opponerer mot, gransker, hyller den, påpeker svakheter ved den og så videre. Det som ikke kommer godt nok frem er at dette ikke er fullstendig nytt, for dette har også opptatt videokunstnere før glitchkunsten oppsto. Det finnes en rekke sammenfallende tematikk, fenomener og praksiser mellom den eldre videokunsten og glitchvideokunst. En sjelden gang nevnes Nam June Paik, ikke bare fordi han regnes som «videokunstens far», men også fordi han bevisst manipulerte de apparatene han brukte til å lage videokunst med.<sup>8</sup> Det er langt flere kunstnere og retninger innen videokunst som bør nevnes i forbindelse med glitchvideokunstens historie. På mange måter er denne kunstformen en fortsettelse av en «gammel» og etablert videokunsttradisjon. Denne tradisjonen skriver seg tilbake til videokunstens begynnelse på 1960-tallet da mange videokunstere ønsket å eksperimentere med det nye mediet, dets egenskaper, muligheter og begrensninger.

Dette er et problem som jeg ikke riktig innså før jeg ble gjort oppmerksom på det i en e-postkorrespondanse med kunstneren Phillip Stearns. I arbeidet med denne oppgaven har jeg blant annet sendt e-poster til enkelte kunstnere, som er eller har vært aktive i glitchkunstmiljøet, og Stearns var en av disse. Han jobber selv med glitch i sin kunst og har vært aktiv i diskusjonen om glitchkunst. I en e-post beskriver Stearns det han syntes er et generelt problem med tanke på hvordan glitchkunst blir presentert (også innenfor det akademiske feltet, slik jeg tolker det):

«The presentation of Glitch Art (...) to date has largely failed to properly contextualise the origins of glitch and how its rise is tied to particular technological formats. Before there were JPGs and MPG streams, there were photographs and films. (...) Artefacts in these media were either distortion, noise, or simply identified by a unique name like fogging, or became a known effect like solarisation. Glitch as a term identifying a creative cultural practice first appeared in relation to a genre of music heavily dependent upon digital tools in its moment of self-reflexivity.»<sup>9</sup>

Slik jeg tolker Stearns sitt utsagn så mener han at for det ene at presentasjonen av glitchkunst, generelt, ikke har klart å vise at glitch på mange måter er forlengelse av en lang tradisjon der man bruker støy, forvrengninger og andre forstyrrelser i ulike medier på en bevisst, kunstnerisk måte.

---

<sup>8</sup> Menkman, *The Glitch Moment(um)*, s. 33.

<sup>9</sup> Personlig kommunikasjon i e-post fra Phillip Stearns, 14.11.2014.

## Problemstillinger

Jeg har tatt med meg Stearns refleksjoner i utformingen av problemstillingene. Målet med denne oppgaven er å undersøke hva som karakteriserer glitchvideokunst og hvordan den utforsker videomediet, og på grunnlag av dette å se på hvilken måte glitchvideokunst relaterer seg til videokunst før 1990-tallet. Jeg vil bruke glitchvideokunst som et eksempel på en videokunststradisjon — som vektlegger det spesifikke for videomediet — som videreføres i dagens videokunst.

Oppgavens problemstillinger er:

*Hva karakteriserer glitchvideokunst, og hvordan utforskes videoens mediespesifisitet, med utgangspunkt i verkene Aka av Skot, Radio Dada av Rosa Menkman og Station Balnéaire Variation I av Sabrina Ratté?*

*Med basis i de tre verkene, på hvilken måte er glitchvideokunst en videreføring av ulike videokunststradisjoner som vektlegger det videomediets særegenheter, før 1990-tallet?*

Den første problemstillingen går ut på å finne karakteristikker i de tre videoverkene, mens den andre delen skal knytte disse verkene til tradisjoner og tendenser i videokunsten før 1990-tallet. Hvert av de tre glitchvideoverkene vil få et eget kapittel (2, 3 og 4) der de skal beskrives, analyseres og tolkes for å kunne finne ut hvordan videomediet utforskes i disse verkene. Det jeg finner her vil jeg drøfte og til slutt samle i en karakteristikker på slutten av hvert kapittel.

Den andre problemstillingen skal belyse hvordan glitchvideokunst relaterer seg til tidligere videokunst. Det er flere grunner til at jeg har valgt videokunst laget før 1990-tallet: For det første var det en sterk vilje blant mange kunstnere til å utforske det spesielle ved videomediet i videokunsten på 1960- og 70-tallet, spesielt. For det andre kan videokunsten før 90-tallet være mulige inspirasjonskilder og forløpere til glitchvideokunst. For det tredje er dette en praktisk avgrensning siden det finnes så mye videokunst å velge mellom.

## Videomaterialet

Det må sies at de tre glitchvideoene er et lite, håndplukket utvalg, og at de ikke er representative for all glitchvideokunst. Likevel har jeg forsøkt å finne tre videoer som er forskjellige fra hverandre og fra ulike tider (1998 - 2011) for å vise til mangfoldet som preger denne kunstformen og utviklingen av glitchvideokunst, eksempelvis for å vise hvordan glitchvideokunst i dag er annerledes fra den som oppstod ca. 20 år tidligere.

Det vil heller ikke være mulig å trekke frem all videokunst før 1990-tallet som kan være aktuell. Årsaken til at jeg har satt et skille ved 1990-tallet er at det var da glitchkunsten oppstod, samt at jeg har måttet begrense omfanget. De verkene jeg plukket ut til sammenligning er også et lite, håndplukket utvalg. Videoene er valgt ut på bakgrunn av deres virkningshistorie, deres sammenfallende bruk av videomediet, estetikk og idéinnhold blant annet. Disse verkene er ment til å illustrere tendenser og tradisjoner i videokunsten før 1990-tallet.

Der det er aktuelt og hensiktsmessig i tolkningen og drøftingen av de tre verkene vil jeg gjøre visse unntak og nevne andre kunstformer enn videokunst, som film eller maleri. Men hovedvekten vil fremdeles være på videokunst.

## Tekstmaterialet

Det meste av tekstmaterialet jeg har brukt i denne oppgaven har hovedsakelig bestått av litteratur om videokunst og glitchkunst. Videokunstillitteraturen består hovedsakelig av oversiktslitteratur og tekster som tar for seg de tekniske sidene av videokunsten. Når det gjelder litteratur om glitch og glitchkunst har jeg også brukt tekster som handler om glitchmusikk, siden dette oppstod samtidig med glitchkunst og fordi estetisering av glitches står sentralt i dem begge.

Kunstneren bak *Radio Dada*, Rosa Menkman, er svært aktiv i diskusjonen rundt glitchkunst og har selv skrevet mye om egen kunst og glitchkunst. Hennes tekstmateriale er mye brukt i denne oppgaven utover kapittel 3, som tar for seg *Radio Dada*.

Jeg har også brukt materiale fra e-postkorrespondanse med kunstnerne, kunstnernes personlige blogger/hjemmesider, nettartikler og intervjuer som kunstnerne har gjort for nettstedet.

Mange av kildene er hentet fra Internett siden det er der det meste av materialet om glitchkunst er tilgjengelig. Kunstnere og andre med felles interesse for glitch, -kunst og -estetikk møtes i stor grad over nettet. Der utveksler de sin kunnskap, tips om glitchteknikker og egne refleksjoner rundt glitch(kunst). Det at kunnskapsutveksling om glitching og glitchkunst foregår på Internett gjør også at det er en veldig sammensatt gruppe mennesker som deltar i dette. Det kan være snakk om alt fra kunstnere til fagfolk med bakgrunn i informasjonsteknologi, medievitenskap eller selvlærte og nysgjerrige mennesker som sammen diskuterer i åpne og lukkede forum og på blogger. Mange kunstnere deler sine videoer på videodelingstjenester som Youtube og Vimeo. Den frie tilgjengeligheten over nettet til disse kildene og videokunstverkene, og kunstnernes svar på e-poster har vært uvurderlig for meg i arbeidet med denne oppgaven.

## Disposisjon

Kapittel 1 er et generelt introduksjonskapittel til glitchkunst. Grunnen til at oppgaven starter med et introduksjonskapittel er for å konstruere et rammeverk rundt glitchvideokunst. Siden resten av oppgaven skal handle spesifikt om glitchvideokunst, skal kapittel 1 gi en generell introduksjon til video og dens mediespesifisitet og glitchkunst. Jeg vil begynne med å gi en kort oversikt over videokunstens historie, der jeg kommer til å vektlegge de delene av historien som er eksperimentelle og spesielt opptatt av mediets særegenheter. Kapitlet fortsetter med glitchkunst hvor jeg skal gi en oversikt over denne kunstformens begynnelse, utvikling og diskutere sentrale temaer som har vært og fremdeles er viktige for glitchkunsten.

Kapittel 1 vil fungere som en introduksjon til videoens mediespesifikke egenskaper og til glitchkunst. Kapitlet starter med å gi en skildring av videomedies karakteristikk. Deretter skal vi se på hva glitch er, før vi tar for oss generelt om glitchkunstens begynnelse, samt hvordan og hva slags type glitcher brukes i glitchvideokunst.

Hvert av de tre verkene vil få sitt eget kapittel — 2, 3 og 4 — der jeg skal finne karakteristikk gjennom å beskrive, analysere og tolke verkene. Deretter drøfter hvordan disse verkene utforsker videoens mediespesifisitet og hvordan disse kan relateres til eksperimentell videokunst før 1990-tallet.

Kapittel 5 fortsetter med en videre diskusjon av de tre videoene og rundes av med en konklusjon på problemstillingen og en avslutning.

# 1. Introduksjon til videomediet og glitchkunst

Målet med dette kapittelet er at det skal fungere som en introduksjon til videomediet og glitchkunst. Det er hensiktsmessig at vi danner oss et generelt overblikk over dette før vi går videre med å se på de tre spesielle tilfellene. Som kunstform kan vi si at glitchvideokunst befinner seg et sted mellom å være glitchkunst og videokunst (jf. s. 3). Hierarkisk sett kan vi si at glitchvideokunst er en underkategori av glitchkunst som igjen hører til under ny mediekunst.<sup>10</sup>

Siden denne oppgaven skal ta for seg videoens mediespesifisitet i glitchvideokunst vil jeg begynne dette kapittelet med å beskrive den spesifikke karakteristikken man kan finne i videomediet. For å lettest finne denne karakteristikken kan vi se på hva som skiller video fra andre, lignende medier.<sup>11</sup> Her er det også aktuelt å se på hvordan videoens teknologiske utvikling og særegenhet har påvirket kunstnerens bruk av mediet. Jeg vil trekke inn videokunststradisjoner vi finner før 1990-tallet som vektlegger videomediets særegenheter som eksempler på dette.

Fordi det i hovedsak er den utstrakte bruken av glitcher og glitchrelaterte forstyrrelser som skiller glitchvideokunst og annen videokunst er vi derfor nødt til å se på hva glitcher er. Deretter skal vi ta for oss glitchkunstens begynnelse og videre utvikling: Hvorfor og hvordan begynte kunstnere å estetisere glitcher i kunsten?

## Mulighetens medium

For kunne si noe om hva videomediets særegne trekk er, kan det være nyttig å se på hva det er som skiller video fra andre relaterte medier, som for eksempel fjernsyn og film. Yvonne Spielmann — tidligere professor i nye medier — skriver i artikkelen *Video: From Technology to Medium* om videoens status som medium og diskursen rundt dette. Spielmann kritiserer diskursen for å behandle video som en teknologi, og dermed utelater man å ta hensyn til det som er spesifikt for mediet. Slik jeg forstår Spielmann argumenterer hun for at kunstnere tok i bruk nettopp video fordi det er annerledes fra andre medier: Det er på bakgrunn av den unike og den spesielle sammensetningen av egenskaper som video har, at enkelte kunstnere har valgt å bruke dette mediet fremfor andre.<sup>12</sup> Disse kunstnerene brukte ikke video kun fordi det

---

<sup>10</sup> Tribe og Jana, *New Media Art*, s. 15 og 50. Tribe og Jena bruker ikke begrepet «glitch art» men «dirt style» eller bare betegnelsen «glitch» for å beskrive glitchkunst.

<sup>11</sup> Spielmann, *Video: From Technology...*, s. 62.

<sup>12</sup> Spielmann, *Video: From Technology...*, s. 59 - 60.



var teknologisk anvendelig, men også på bakgrunn av videoens unike, estetiske uttrykk,<sup>13</sup> som vi skal se. Vi kan starte med å se på videoens oppbygging.

Video, enten den er digital eller analog, baserer seg på elektronisk signalbehandling (*signal processing*) — som er selve nøkkelordet her. Enkelt forklart er elektronisk signalbehandling bearbeiding av informasjon som kommer i form av elektroniske signaler.<sup>14</sup> Det finnes mange måter man kan lage digitale og analoge videosignaler på — de kan genereres både med og uten videokamera. Kunstnere har blant annet brukt videosynthesizere (som ofte baserer seg på modulasjon) og video-oscillatorer til å lage abstrakt og fullstendig nonfigurativ videokunst, noe som har frigjort videobildet fra å måtte representere bilder i et 1:1 forhold til virkeligheten.<sup>15</sup>

På bakgrunn av at videomediet — enten det er analogt eller digitalt — baserer seg på signalbehandling deler det derfor en del egenskaper med andre medier som baserer seg på signalbehandling, som datamaskiner og fjernsyn.<sup>16</sup> Dette betyr at det analoge videomediet skiller seg tydelig fra andre analoge medier, som da ikke kan behandle informasjon lik en datamaskin. Både analog video og datamaskiner har en mer åpen struktur enn andre analoge medier. I et åpent system kan et signal omforme et annet (kalt modulasjon) og utvekslingen av signaler kan bevege seg både inngående (*input*) og utgående (*output*).<sup>17</sup> Dette vil blant annet si at man har svært mange muligheter for å koble videoapparater til annen elektronikk. Du kan la andre apparater påvirke videoen gjennom inngående signaler, eksempel at du kobler en elgitar til et videoapparat og lar lyden fra elgitaren lage videobilder. Omvendt kan også videobilder lage lyd om utgående videosignaler omtolkes til lydsignaler og kobles til høyttalere.

Selv om analog video og en digital datamaskin har lignende egenskaper er det likevel viktig å påpeke at det er stor forskjell på analog og digital video, da de er bygget opp etter ulike prinsipper. De digitale signalene er begrenset til kun to tilstander: 0 og 1, mens de analoge signalene er ubegrensede. Videre kan man distingvere mellom signalets bevegelse i systemet. Det analoge videosignalet er lineært og tidsbasert, det vi si at flere signaler ikke kan behandles samtidig — det digitale, på sin side, er ikke-lineært og ikke-temporalt på samme måte siden den kan behandle mange signaler samtidig.<sup>18</sup> Andre ting som skiller analog og digital video er at digital video sammen med digitale verktøy potensielt kan

---

<sup>13</sup> Spielmann, *Video: From Technology...*, s. 61.

<sup>14</sup> Store norske leksikon, «Signalbehandling».

<sup>15</sup> Spielmann, *Video: From Technology...*, s. 68

<sup>16</sup> Spielmann, *Video: From Technology...*, s. 57.

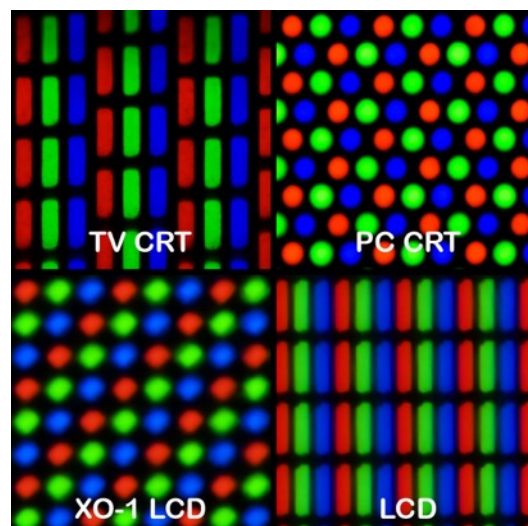
<sup>17</sup> Spielmann, *Video: From Technology...*, s. 56.

<sup>18</sup> Spielmann, *Video: From Technology...*, s. 67

generere alle slags bilder.<sup>19</sup> Derfor ser jeg det som nødvendig å si noe mer om den digitale videoens mediespesifitet her.

Digital video kan lagres i en rekke ulike filformater, og de forskjellige formatene vil variere i hvor mye informasjon de inneholder. Mange videofiler kan enkelt kopieres, konverteres og deles — de er portable fordi de ofte er komprimert slik at de opptar mindre lagringsplass.<sup>20</sup> Komprimeringen skjer gjennom standardisert databehandling i form av algoritmer. Slik det fremgår av navnet innebærer komprimering at informasjon ordnes og forsvinner eller forenkles med det formål at informasjonen skal oppta mindre lagringsplass. Komprimering kan skje på to måter, enten med tap av informasjon («*lossy*») eller tapsfritt («*lossless*»<sup>21</sup>).

Felles for analoge og digitale medier som baserer seg på signalbehandling er at disse mediene egentlig ikke er visuelle medier, men postoptiske medier.<sup>22</sup> Det vil si at videosignalene må behandles en rekke ganger i systemet før vi kan oppfatte disse som visuelle bilder på en monitor. Så vidt det er meg bekjent er det Carolyn L. Kane innførte begrepet postoptisk. Kane er postdoktor ved Brown University og har forsket mye på elektroniske medier, estetikk og ny mediekunst. I Kanes bok *Chromatic Algorithms* argumenterer hun for at postoptiske medier skiller seg grunnleggende fra optiske medier, som analog film og fotografi.<sup>23</sup> I analog film og fotografi kan vi med vårt blotte øye se bildene som befinner seg på negativene eller filmrullene. Ser vi på et videomagnetbånd, ser vi ikke noe annet enn et brunt plastbånd. Det skyldes at videobildene eksisterer på båndet i form av



<sup>19</sup> Spielmann, *Video: From Technology...*, s. 69.

<sup>20</sup> Kane, *Chromatic Algorithms*, s.159.

<sup>21</sup> Menkman, *The Glitch Moment(um)*, s. 15.

<sup>22</sup> Kane, *Chromatic Algorithms*, s. 70.

<sup>23</sup> Kane, *Chromatic Algorithms*, s. 70.

Figur 5.

magnetisk informasjon som leses av elektronisk gjennom signalbehandling. Videobildet kan vi derfor kalle for et postoptisk eller virtuelt bilde — video er først og fremst knyttet til signalbehandling inne i systemet og dernest til et visuelt uttrykk på en monitor.<sup>24</sup> Selv om det er signalene som er opphavet til videobildet, kan monitoren spille en stor rolle for videobildets visuelle uttrykk. Det vil derfor være en forskjell om du ser video på en analog monitor, eksempelvis en billedrørmonitor (Cathode Ray Tube, CRT) eller en digital LCD-skjerm (Liquid Crystal Display) (figur 5) Monitoren og måten de fungerer på er kanskje ikke noe man vanligvis tenker over eller legger noe særlig merke til når man ser en video — men de vil ha reel betydning for videoens visuelle uttrykk. For å gi et eksempel på dette kan vi se på bildeelementene — også kalt piksler. Bildeelementer er nært knyttet opp til oppløsning i digitale monitorer (eksempelvis LCD og LED, Light Emitting Diode).<sup>25</sup> Videoen vi ser vil være satt sammen av mange bildeelementer på den digitale monitoren. Fordi bildeelementer kun opptrer i digitale monitorer så kan vi si at bildeelementene gir videoen, enten den er analog eller digital, et digitalt visuelt uttrykk eller sagt på en annen måte — en digital estetikk.

Det er kjent at det er mange utfordringer knyttet til presentasjon og bevaring av videokunst og ny mediekunst generelt.<sup>26</sup> Ikke bare er det vanskelig med tanke på konserveringen av ulike videoformater, det vil også være problematisk om videokunsten ikke kan vises på de monitoren den er tiltenkt. Dette skal jeg ikke gå videre inn på nå, men jeg kommer tilbake til dette, spesielt i kapittel 3.

Nå som vi har gått gjennom analog og digital video og dens oppbygging, skal vi gå over til å se på videomediet sammenlignet med film og fjernsyn.

## Video vs. fjernsyn

Sammenligner vi video med fjernsyn har de en del egenskaper til felles, samtidig som det er flere ting som skiller de to. Video ble først utviklet og brukt i forbindelse med fjernsynet, først med tanke på lagring av sendinger, og for å bruke videoopptak til nyhetssendingene til BBC i 1958.<sup>27</sup> Man startet med å videreutvikle magnetbåndet, som siden 1920-tallet opprinnelig ble

---

<sup>24</sup> Kane, *Chromatic Algorithms*, s. 70.

<sup>25</sup> Kane, *Chromatic Algorithms*, s. 141.

<sup>26</sup> Tribe og Jana, *New Media Art*, s. 24.

<sup>27</sup> Elen, «Technology 10. Roll VTR».

brukt til lydopptak.<sup>28</sup> Magnetbåndet hadde da allerede vært i bruk en god stund i radio og til distribuering av musikk. Før videoen ble tatt i bruk i fjernsynet var det for det meste film man benyttet seg av, enten det var for lagring av fjernsynssendinger eller reportasjer.<sup>29</sup> I fjernsynet hadde video flere fordeler i forhold til film: Video kunne brukes mer umiddelbart, siden det ikke var nødvendig med tidkrevende fremkalling, og lyden måtte heller ikke legges på i ettertid da denne var bakt inn i videopptaket. Videobåndet hadde også den fordel at det kunne brukes flere ganger, i motsetning til film som bare kunne brukes én gang. Video var således både mer praktisk og mer kostnadseffektivt i forhold til film.

Fjernsyn og video deler den egenskapen at de baserer seg på signaloverføring og linjefletting.<sup>30</sup> I utviklingen av fjernsynsteknologien har man lagt stor vekt på at signalet som kringkastes skal bli gjengitt så korrekt som mulig i fjernsynsapparatet.<sup>31</sup> Det kan delvis henge sammen med at man i fjernsynet i stor grad brukte video til dokumentasjon og nyhetsreportasjer som krevde en mer naturtro representasjon. Fjernsynet var et viktig medium i etterkrigstiden<sup>32</sup> — mange kunstnere var tidlig ute med å lage videokunst på 1960-tallet som stilte seg i opposisjon til fjernsynet. Det kunne være alt fra å kritisere kommersielle fjernsynsprogrammer og den konvensjonelle bruken av et — allerede da — fleksibelt medium. Kunstnere ønsket å frigjøre videobildet fra å skulle tjene kommersielle krefter<sup>33</sup> eller representere den virkelige verden.<sup>34</sup> Derfor brukte flere kunstnere videomediets særegne estetikk og teknikk til å skape abstrakt, nonfigurativ videokunst. Kunstnere som Nam June Paik, David Hall og Stephen Beck brukte video og det konvensjonelle fjernsynsmediet på en ukonvensjonell måte gjennom eksperimentering.

Paik er nok den kunstneren som utmerker seg spesielt her, og det er det hovedsakelig to grunner til. For det første brukte Paik fjernsynet på mange måter i sin kunst: Han lagde fjernsynskulpturer og -installasjoner og brukte fjernsynet i performance.<sup>35</sup> For det andre har Paiks modifisering av video- og fjernsynsapparater gjort han svært innflytelsesrik for glitchkunst som kom mange år senere. Dette kommer jeg tilbake til senere i dette kapitlet.

---

<sup>28</sup> Elen, «Technology 10. Roll VTR».

<sup>29</sup> Elen, «Technology 10. Roll VTR».

<sup>30</sup> Kane, *Chromatic Algorithms*, s. 184.

<sup>31</sup> Spielmann, *Video: From Technology...*, s. 57.

<sup>32</sup> Kane, *Chromatic Algorithms*, s. 57.

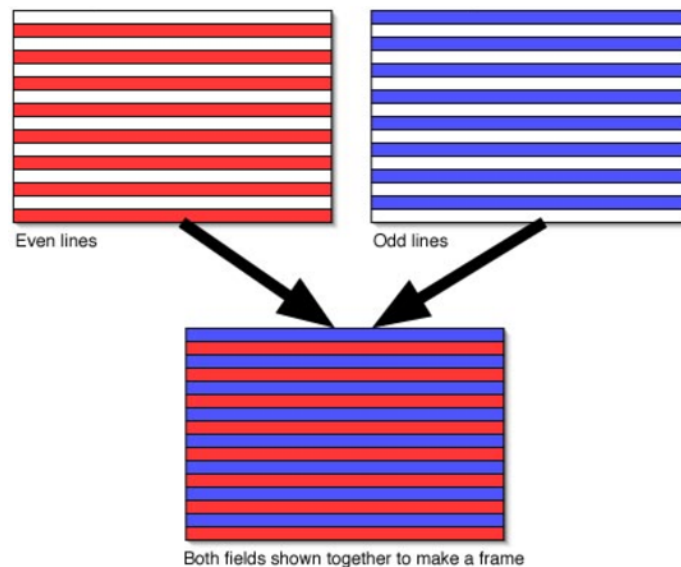
<sup>33</sup> Meigh-Andrews, *History of Video Art*, s. 10.

<sup>34</sup> Meigh-Andrews, *History of Video Art*, s. 178.

<sup>35</sup> Meigh-Andrews, *History of Video Art*, s. 15.

## Video vs. film

Sammenligner vi videomediet med filmmediet kan vi først og fremst se på forskjellene som ligger i det bevegelige bildet. Der filmbildet kan beskrives som et stillestående bilde (*progressive frame*), kan videobildet beskrives som et «transformasjonsbilde» hvor det er overgangen mellom bildene og bildenes posisjon som er viktig å merke seg.<sup>36</sup> I analog film er alle bilder egentlig stillestående, men de later til å bevege seg fordi de vises fort nok etter hverandre, med et minimum av 24 bilder i sekundet. I analog video er hvert videobilde et «halvt bilde» bestående av horisontale linjer som er motsatt plassert i forhold til det forrige bildet (figur 6.). Denne teknikken kan på norsk kalles for linjefletting (*interlacing*), og det analoge fjernsynsbildet er også basert på linjefletting. I digital video kan derimot videobildet være basert på linjefletting, progressive bilder eller andre teknikker — alt avhengig av hvilket filformat det er snakk om.



Figur 6.

En annen viktig ting som skiller video fra film er videoens audiovisuelle «natur». I film må lyd tas opp separat, siden filmen i seg selv kun begrenser seg til bildet. Det er ikke dermed sagt at lyd ikke er en viktig del av et filmopptak, men forskjellen ligger i at videomediet er umiddelbart audiovisuelt, siden opptak av lyd og bilde gjøres simultant. Som vi husker bygger videoteknologi på magnetbåndet som opprinnelig ble brukt til lyd- og musikkopptak.

<sup>36</sup> Spielmann, *Video: From Technology...*, s. 58.

Det finnes mange eksempler på kunstnere som særlig har eksperimentert med video som et audiovisuelt medium eksempelvis Steina og Woody Vasulka, Paik, og Robert Cahen. Steina og Woody Vasulka har blant annet koblet musikkinstrumenter sammen med video og latt både lys og bilde påvirke hverandre direkte.<sup>37</sup> Robert Cahens videokunst utforsker videoopptak på en lignende måte som man finner i den elektroniske musikken der man elektronisk manipulerer råmaterialet i ettertid.<sup>38</sup> Paik har på sin side vært påvirket av John Cage og konsepter fra Fluxus som var en eksperimentell kunstbevegelse som eksisterte i perioden sent på 1950-tallet til 1970-tallet (jf. s. 17). Fluxus har hatt en påvirkning på mange videokunstnere og deres forhold til musikk og videobildet.<sup>39</sup> Fluxus var som navnet tilsier, en flytende og løst organisert kunstbevegelse, og det kan således være utfordrende å gi en enhetlig beskrivelse av den. Det spesielle ved Fluxus i denne sammenhengen er at musikere, komponister og billedkunstnere kom sammen og utvekslet holdninger, erfaringer og ideer. Siden Fluxus var en så mangfoldig bevegelse vil jeg trekke frem enkelte fenomener som har gjort Fluxus særlig innflytelsesrik på videokunst. Mange i kunstbevegelsen eksperimenterte med å blande ulike medier i kunsten, og kunstens forhold til publikum og som situasjon — starten på *happenings*.<sup>40</sup> Jeg kan også nevne John Cage som var en sentral Fluxus-skikkelse — han stod bak en komposisjonsteknikk han kalte *chance operations*.<sup>41</sup> *Chance operations* gikk ut på å ha mange lydopptak tilgjengelig for så å kunne tilfeldig velge hvordan lydene skulle spilles av og hvor lenge. Med slike teknikker behøvde man aldri å spille det samme verket likt fra gang til gang — verket var nytt og unikt hver gang det ble fremført. *Chance operations* er også et uttrykk for en slags dekonstruksjon eller omkonstruksjon. Sjanseløst og det tilfeldige er også noe man har etterstrebet i dadaisme<sup>42</sup> og en del ny mediekunst<sup>43</sup> — og som vi skal se er glitchkunst intet unntak.

Som prosess skiller film og video seg markant: Film er en kjemisk prosess der bildene først blir synlige etter fremkalling, mens video er elektronisk. Bildene vi ser i den ferdig fremkalte filmen er enkelte, statiske fotografier som vises fort nok til at vi oppfatter de som en sammenhengende bevegelse. Video på den andre siden, baserer seg på en elektronisk prosess, så i motsetning til filmens tidkrevende kjemiske prosess kan video derfor skapes i

---

<sup>37</sup> Meigh-Andrews, *History of Video Art*, s. 148 - 149.

<sup>38</sup> Meigh-Andrews, *History of Video Art*, s. 104.

<sup>39</sup> Meigh-Andrews, *History of Video Art*, s. 105.

<sup>40</sup> Meigh-Andrews, *History of Video Art*, s. 110.

<sup>41</sup> Meigh-Andrews, *History of Video Art*, s. 108.

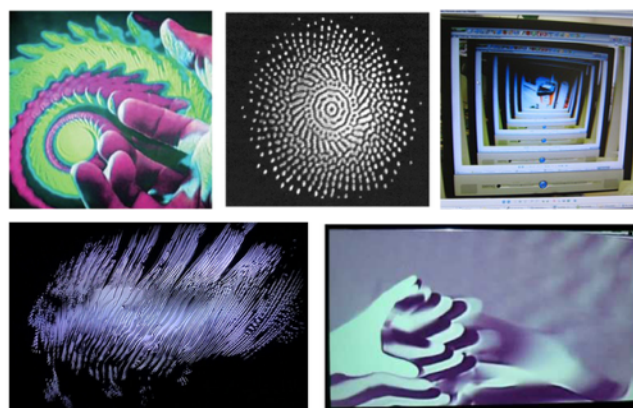
<sup>42</sup> Hopkins, *Dada and Surrealism*, s. 69

<sup>43</sup> Tribe og Jana, *New Media Art*, s. 17.

sanntid og vises direkte.<sup>44</sup> Inne i det elektroniske systemet kan videosignalet overføres, altså kodes og dekodes, og bli synlig og hørbart for oss umiddelbart på en monitor. Hverken analoge eller digitale videosignaler trenger å bli fiksert til magnetbånd eller gjort om til filer. Dette har åpnet opp for at video har kunnet blitt brukt live og i performative sammenhenger som performance i seg selv (ikke bare som dokumentasjon av den), i konserter, til å improvisere med etc. Mulighetene med å filme i sanntid har også gitt grobunn for en spesiell og mye brukt teknikk i videokunst — videotilbakekopling (*video feedback*, eller bare *feedback*).<sup>45</sup> Siden videotilbakekopling skiller video fra film og fordi teknikken er viktig i både videokunst og glitchvideokunst, er det nødvendig å legge inn et avsnitt om dette her.



Figur 7.



Figur 8.

Videotilbakekopling er en spesiell teknikk for videomediet og baserer seg på at man kobler et videokamera til en monitor der videobildet fra kameraet vises direkte på monitoren som kameraet samtidig filmer (figur 7). På en enkel måte kan den best beskrives som en «visuell ekkoeffekt». Det som da skjer er at signalet blir ført rundt og rundt i et lukket system og videosignalet, som vanligvis flyter fra et sted til et annet, blir fanget mellom kamera og monitor. I videokunst har man pleid å bruke tre former for videotilbakekopling: 1. Signalet fanges mellom kamera og monitor, men sendes i en egen kanal videre til transmitter, så til fjernsynsmottaker; 2. signalet fanges i en lukket krets mellom kamera og monitor hvor det blir gjort opptak av videobildet eller; 3. signalet går direkte fra kamera til monitor.<sup>46</sup> Potensielt kan man gjøre mange ulike, komplekse ting med denne teknikken, blant annet lage et stort spekter med farger, mønstre, bevegelser og teksturer i videobildet: Fraktallignende former,

<sup>44</sup> Spielmann, *Video: From Technology...*, s. 58.

<sup>45</sup> Spielmann, *Video: From Technology...*, s. 56.

<sup>46</sup> Meigh-Andrews, *History of Video Art*, s. 279 - 280.

blinking, mønstre eller helt abstrakte former (figur 8).<sup>47</sup> Videotilbakekopling har vært mye brukt blant videokunstnere som har utforsket videomediets muligheter og estetiske uttrykk — mange videokunstnere som har jobbet med abstrakt videokunst har tatt i bruk teknikken: Stephen Jones, Ture Sjölanders og Peter Donebauers er noen eksempler på dette. Videotilbakekopling er også en sentral teknikk i glitchvideokunst, og denne teknikken er brukt i alle de tre hovedeksemplene, noe jeg kommer tilbake til i kapittel 2, 3 og 4.

Spielmann trekker også frem at video tradisjonelt ikke har hatt en systematisk måte å bli betraktet på slik både fjernsynet og film har vært romlig fiksert i forhold til betrakteren.<sup>48</sup> Kinematografi har alltid vært basert på projeksjon og har posisjonert tilskueren med tanke på renessansens sentralperspektiv. Fjernsynet på sin side har ofte hatt sin plass sentralt i stuer og i private hjem. Konteksten og den romlige plasseringen er noe tilskueren har måttet forholde seg til. Videomediet har derfor kunnet innta mange ulike arenaer og har ikke hatt en foretrukket måte den skal vises på. Dette har blant annet vært en medvirkende årsak til at videokunst på 1960- og 1970-tallet har kunnet innta *happenings*, konserter eller kunnet fungere som installasjoner og performance.<sup>49</sup> Spielmann bemerker at visse former for digital videokunst fortsetter å bruke videotilbakekopling og video på en audiovisuell måte i performance og andre *live*-sammenhenger.<sup>50</sup>

Vi har sett at film og særlig fjernsynet har formet videomediet på mange måter, og at kunstnere som har brukt video for sine spesifikke egenskaper har eksperimentert med videoteknikker som involverer signalbehandling i sanntid og videotilbakekopling.

I den neste delen av dette kapittelet skal vi se på hva glitch er, samt glitchkunsten og dens opphav i de eksperimentelle kunst- og musikkscenene på 1990-tallet. Jeg kommer også til å presentere viktige kjennetegn for glitchkunst, samt fortelle mer om hvordan disse bruker glitcher på en kunstnerisk måte.

## Glitch som manifestasjon

Enkelt sagt er glitch en samlebetegnelse på en rekke funksjonsfeil i et elektronisk system. Den vanligste definisjonen av glitch er «en uforutsett, ofte midlertidig funksjonsfeil i et analogt eller digitalt elektronisk system»<sup>51</sup> — den gjør at noe ikke fungerer eller oppfører seg slik det skal. Det er noe uklart hvor ordet «glitch» etymologisk stammer fra — muligens kommer

---

<sup>47</sup> Meigh-Andrews, *History of Video Art*, s. 279 - 280.

<sup>48</sup> Spielmann, *Video: From Technology...*, s. 58

<sup>49</sup> Spielmann, *Video: From Technology...*, s. 61.

<sup>50</sup> Spielmann, *Video: From Technology...*, s. 68.

<sup>51</sup> Oxford English Dictionaries, «Glitch.»



ordet fra jiddiske *glitsh* som betyr «et glatt sted».<sup>52</sup> «Glitch» har også blitt brukt av elektroingeniører til å beskrive «en plutselig økning av elektrisk strøm» og astronauter har brukt det mer generelt om «plutselige feil i utstyr».<sup>53</sup>

Man kan gjerne si at en glitch er et brudd på informasjonsflyten i et system.<sup>54</sup> Denne oppfatningen av glitch kan betegnes som dualistisk, siden mange av de sentrale egenskapene ved glitch baserer seg på motsetninger — flyt og brudd, normaltstand og avvik. Glitcher kan variere fra å utarte seg som mindre bagateller til uopprettelige feil. Glitcher kan også uttrykke seg på vidt forskjellige måter både med tanke på teknikken bak og uttrykket eller formen det tar. De vil oppføre og utarte seg ulikt ut i fra hvilket medium de opptrer i og ut i fra hva slags teknologi mediet baserer seg på. Videre kan man også si at glitcher er anomalier samtidig som at de er naturlige, de er unntaket som bekrefter regelen.



Figur 9.

Glitcher har sannsynligvis eksistert like lenge som vi har hatt elektroniske systemer, samtidig er det rimelig å tro at vi er mer bevisste på dette fenomenet i dag enn tidligere på grunn av at vi hele tiden er omgitt av avansert teknologi som vi aktivt forholder oss til. De aller fleste av oss har sannsynligvis opplevd glitcher, eksempelvis i forbindelse med dataspill — som jeg snakket om i innledningen (jf. s.1) — eller i avspillingen av en digital video på Youtube. Tar vi en kikk på dette stillbildet fra TV-serien *The Fall* (figur 9) ser vi raskt at det er noe som har gått galt. Vi ser noe som vi kan gjenkjenne som et menneskelig ansikt, men det er forvrengt og smuldret opp i blokker — det kan se ut som om personens øyne er på vandring vekk fra øyehulene. Det vi ser her kan vi kalle en visuell glitch, den er et resultat eller en

---

<sup>52</sup> Oxford English Dictionaries, «Glitch.»

<sup>53</sup> Oxford English Dictionaries, «Glitch.»

<sup>54</sup> Menkman, *The Glitch Moment(um)*, s. 27.

manifestasjon av en glitch inne i systemet et sted.<sup>55</sup> Den bakenforliggende glitchen finnes en plass i systemet og er således skjult for oss, men glitchens endelige konsekvens er synlig for oss gjennom skjermen og videobildet. Dette henger igjen sammen med at datamaskiner er postoptiske medier (jf. s. 10) og derfor kan vi si at glitcher er postoptiske.<sup>56</sup> Ikke alle glitcher manifesterer seg på en synlig måte<sup>57</sup> — noen glitcher kan kun høres, eksempelvis lyden av en CD som «hopper», diverse summelyder eller forvrengte lyder. Andre glitcher er ikke direkte synlige eller hørbare selv om de kan være merkbare: Det kan for eksempel være snakk om en glitch som forhindrer et dataprogram fra å starte, eller forårsaker at et program plutselig «krasjer».

De finnes en rekke assosiasjoner, konnotasjoner og egenskaper vi gjerne knytter til glitcher. Selv tenker jeg også at det er rimelig å sammenligne «glitch» med ordet «støy», som er negativt betont på en lignende måte: Støy indikerer nettopp lyder som ikke skal være der, de er uønskede og vi forbinder de derfor med noe ubehagelig på lik linje med glitcher. Grunnen til at vi har negative assosiasjoner til glitcher er fordi de er en type feil som kan skape problemer for oss — vi blir gjerne sinte på en maskin når den gjør noe vi ikke forventer. Men det skal jo også sies at glitcher er en type feil med spesielle egenskaper. Glitcher er uforutsigbare med tanke på når de dukker opp og hva slags utfall de får, de er kompliserte, flyktige og innhyllet i tåke. De er et plutselig hull i veien – et brudd i et system basert på kontinuerlig informasjonsflyt, som får det til å snuble eller i ytterste konsekvens til å stoppe helt opp. Kanskje kan vi til og med si at glitchene er mystiske – ofte vet vi ikke hvordan eller hvorfor de oppstår.

Vi har nå sett på hva glitcher er og deres egenskaper. I neste avsnitt skal vi se nærmere på hvordan glitchkunsten oppstod og hvordan den har utviklet seg. Underveis skal vi også se på hva det er ved glitchens egenskaper som gjør den attraktiv som kunstnerisk virkemiddel og gjenstand for estetisering.

## Glitchkunstens musikalske vugge

For å kunne svare på hva det er som gjør at glitcher er interessante i en kunstkontekst, kontra en teknologisk kontekst som vi så på i forrige avsnitt, kan vi begynne med å se på hva det var som skjedde på 1990-tallet da glitchmusikk og glitchkunsten oppstod. Det er ikke helt

---

<sup>55</sup> Goriunova og Shulgin, «Glitch», s. 110-111.

<sup>56</sup> Fordi glitchkunsten estetiserer glitcher som er visuelle, kontra glitchmusikk som estetiserer soniske glitcher, er det hensiktsmessig å bruke ordet «visuell» om disse glitchene.

<sup>57</sup> Goriunova og Shulgin, «Glitch», s. 111.

godt å si nøyaktig hvilken sang som var den første innen glitchmusikk eller hvilket kunstverk som først kunne omtales som glitchkunst.

En vanlig oppfatning er at glitchmusikk oppstod først, og at denne typen musikk ble raskere tatt inn i varmen av musikkverdenen enn det glitchkunsten ble.<sup>58</sup> Den amerikanske komponisten og musikeren Kim Cascone har skrevet en del om glitchmusikkens begynnelse og den kreative bruken av glitch. Cascone ble derfor en viktig teoretiker for glitchmusikk og glitchkunst. Cascones forklaring på at glitchmusikk kom først er begrunnet i at den digitale lydteknologien kom på markedet før den digitale videoteknologien.<sup>59</sup> Dette skyldes at lyd var mindre krevende for datamaskinene å behandle enn video. Et samsvarende fenomen kjenner vi igjen fra videoens teknologiske utvikling der magnetbåndet som først ble brukt til lydopptak måtte videreutvikles før det ble i stand til å gjøre opptak av video (jf. s. 14). Fordi glitchmusikk kom først, ble den skrevet om og teoretisert før glitchkunst. Fremdeles bruker man tekster skrevet om glitchmusikk til å snakke om, tolke og forstå visuell glitchkunst.<sup>60</sup> Dette er noe vi bør ha i bakhodet, men selv tenker jeg at det ikke nødvendigvis er et problem at teori og tekst om glitchmusikk har vært ledende i diskursen om glitchkunst. Begge kunstformene har mange felles berøringspunkter, begge kan defineres som «estetisering av glitcher» — musikken vektlegger soniske glitcher og kunsten vektlegger i hovedsak de visuelle.<sup>61</sup> Glitchkunst og -musikk har også lenge eksistert symbiotisk og fortsetter å gjøre det i høyeste grad i glitchvideokunst der både lyd og videobilde er viktig, noe jeg kommer nærmere inn på i kapittel 2, 3 og 4.

Siden det er glitchmusikken som først ble skrevet om og omtalt som glitch, kan vi begynne der: Hvorfor begynte musikere og komponister å estetisere glitcher, og hvordan?

En av de tidligste og mest kjente tekstene om glitchmusikk er artikkelen *The Aesthetics of Failure* (2000), skrevet av Cascone. *The Aesthetics of Failure* ble raskt populær fordi den traff en kulturell nerve. Den har i ettertid blitt en veldig viktig tekst for glitchkunst siden denne kunstformen sammen med glitchmusikk handler om å estetisere glitcher, og derfor er det aktuelt å trekke denne teksten inn her. I følge Cascone oppstod glitchmusikken på 1990-tallet delvis på grunn av at samfunnet var gjennomsyret av digital teknologi.<sup>62</sup> Datamaskiner og musikkprogrammer var de mest populære verktøyene man brukte for å lage og fremføre elektronisk musikk. Vi må tenke oss at bakteppet for dette er DJ-, techno- og undergrunnskulturer, det fantes også *happenings* og kunstevenementer der ny mediekunst og elektronisk musikk kom sammen. I følge Cascone var det de musikerne og

---

<sup>58</sup> Moradi, Scott, Gilmore og Murphy, *Glitch: Designing...*, s. 16.

<sup>59</sup> Moradi, Scott, Gilmore og Murphy, *Glitch: Designing...*, s. 16.

<sup>60</sup> Menkman, *The Glitch Moment(um)*, s. 33.

<sup>61</sup> Moradi, Scott, Gilmore og Murphy, *Glitch: Designing...*, s. 16.

<sup>62</sup> Cascone, *The Aesthetics of Failure*, s. 2.

komponistene som hadde en eksperimentell tilnæringsmåte til sine digitale verktøy som var blant de første som lagde glitchmusikk.<sup>63</sup> Ut av dette vokste det frem en eksperimentell «gjør-det-selv-kultur» — eksperimenteringen ble sett på som en kritikk av den formelbaserte technomusikken og den tradisjonelle bruken av de digitale verktøyene.<sup>64</sup> Utnyttingen av glitcher handlet også om å tilegne seg en dypere forståelse av de digitale verktøyene man arbeidet med og teknologien verktøyene baserte seg på. Cascone argumenterer for at selve verktøyet hadde fått en opphøyd posisjon gjennom glitchmusikken: «The medium is no longer the message in glitch music: the tool has become the message.»<sup>65</sup> Cascone har her omformulert Marshall McLuhans «the medium is the message» — om at mediet og budskapet påvirkes av hverandre — til å si at det nå er verktøyet som gjensidig påvirker budskapet. Mange komponister og musikere så også tilbake i musikkhistorien for å finne inspirasjon til denne nye musikken: Komponister som John Cage og Karlheinz Stockhausen og deres eksperimentelle tilnærming til lyd og manipulering av musikkverktøy ble innflytelsesrike.<sup>66</sup> Cascone trekker frem musikkprosjekter som Oval, Pan Sonic (aka. Panasonic), Noto og Mouse on Mars som tidlige aktører i glitchmusikken. Felles for disse er eksperimenteringen og manipuleringen av elektronikk<sup>67</sup>: Eksempelvis å bruke konvensjonell musikkteknologi på en ukonvensjonell måte eller å bruke apparater som ikke vanligvis brukes som musikalske instrumenter, som oscilloskop og vifter. Glitchete lyder fra datamaskiner ble tatt opp og digitalisert (*sampling*) eller videre forvrengt, glitchet, og satt sammen til musikk. Datamaskinene ble brukt til produksjon og fremføringen av denne musikken.<sup>68</sup>

Når det gjelder den kreative bruken av glitcher er det ikke så mye som skiller glitchkunst og glitchmusikk fra hverandre. Estetiseringen av glitcher i glitchkunst og glitchmusikk forstås ikke som «forskjønnende», men hensikten er heller å legge vekt på det sanselige — å gjøre glitchene tilgjengelige for sansene våre.<sup>69</sup> Gjennom sansbare glitcher kommer vi forbi mediets brukergrensesnitt og tanken er at mediets indre estetikk åpenbarer seg.<sup>70</sup> Glitchene gir musikere og kunstnere en anledning til å gå dypere inn i elektronikken de arbeider med — en praksis som er sammenfallende med den vi ser i glitchkunst. Felles for bruken av glitcher i glitchmusikk og glitchkunst er at en eksperimentering med glitcher åpner

---

<sup>63</sup> Cascone, *The Aesthetics of Failure*, s. 6.

<sup>64</sup> Moradi, Scott, Gilmore og Murphy, *Glitch: Designing...*, s. 16 - 17.

<sup>65</sup> Cascone, *The Aesthetics of Failure*, s. 7.

<sup>66</sup> Cascone, *The Aesthetics of Failure*, s. 5.

<sup>67</sup> Cascone, *The Aesthetics of Failure*, s. 4.

<sup>68</sup> Cascone, *The Aesthetics of Failure*, s. 6.

<sup>69</sup> Menkman, *The Glitch Moment(um)*, s. 31.

<sup>70</sup> Menkman, *The Glitch Moment(um)*, s. 44.

opp for å miste kontrollen over verktøyet eller mediet man jobber med.<sup>71</sup> Enten glitchene kommer av seg selv, fremprovoseres eller manipuleres frem er det ikke gitt hvilket utfall de vil få — man kan heller ikke nøyaktig se for seg hvordan kommer til å utarte seg i forkant – man må gjerne prøve seg frem. Glitchene representerer således en spenning mellom det tilfeldige og kontrollerte. Slik sett kan vi si at glitcher har en selvgenererende egenskap og det som genereres ligger i stor grad utenfor menneskelig kontroll.

Jeg kan også legge til her at ikke alle former for støy vi ser i glitchkunst er glitcher i en ren teknisk forstand.<sup>72</sup> Det skyldes at man i glitchkunst ofte blander man ulike former støy, glitcher og artefakter<sup>73</sup> så disse tre begrepene brukes ofte om hverandre.

Når det gjelder Cascones utsagn om at «the tool has become the message» så har han mye rett i det siden verk i glitchmusikk og glitchkunst er et produkt av verktøyene som har skapt dem — vi leser og tolker verkene i lys av dette. Verktøyet har kanskje fått en forhøyet status med glitchkunst og -musikk siden verktøyet har blitt integrert som en del av det ferdige verket. Sett på en annen måte har ikke nødvendigvis verktøyet fullstendig tatt mediets plass her — hadde det vært slik ville kanskje ikke valg av medium spilt noen rolle? Valget av nettopp digitale medier indikerer jo at mediet er viktig. Det kan også være at det ikke lenger er et poeng å posisjonere verktøy, teknologi, medium, teknikk og det ferdige verket hierarkisk i forhold til hverandre. Hvis så er det rimelig å tro at glitchmusikk og glitchkunst ikke bare kritiserer teknologi men også medier og verktøy på samme tid.

Som vi har sett er det skrevet en del om glitchmusikkens begynnelse og at glitchkunsten på et tidspunkt springer ut av den. Hittil er det ikke skrevet mye om selve glitchkunstens begynnelse. Det kan være flere årsaker til at det ikke har blitt skrevet så mye glitchkunst på 1990-tallet. For det første kan det være mange tidlige prosjekter som muligens ikke har blitt dokumentert og bevart for ettertiden. Det kan igjen henge sammen med at kunsten ble presentert på *happenings* og kunstevenementer som aldri ble dokumentert. En annen mulighet kan være at dokumentasjon ble lagt ut og distribuert over Internett, men at disse sidene ikke lenger er operative eller har forsvunnet. For det andre kan det være en forsinkelse i forskningen og oversiktsliteraturen på dette feltet siden det ikke er mer enn ca. 20 år siden glitchkunsten oppstod. For det tredje seiler glitchkunsten under mange navn, noe som gjør det vanskelig å forske på dette som et samlet fenomen i kunstverdenen. Begreper som «Dirty new media», «dirt style»<sup>74</sup>, «Internet ugly», «error art», «Compression

---

<sup>71</sup> Menkman, *The Glitch Moment(um)*, s. 31.

<sup>72</sup> Menkman, *The Glitch Moment(um)*, s. 36.

<sup>73</sup> Menkman, *The Glitch Moment(um)*, s. 26.

<sup>74</sup> Tribe og Jana, *New Media Art*, s. 15.

aesthetics»,<sup>75</sup> samt «støy» kan fungere overlappende med glitchkunst.<sup>76</sup> Selv har jeg valgt å bruke begrepet «glitchkunst» fordi det inkluderer flere ulike typer feil og ikke begrenser seg til komprimering, eksempelvis. Disse tingene viser at glitchkunsten fremdeles er i utvikling, både i kunstverdenen og i akademia.

Med bakgrunn i videoens mediespesifisitet, videokunstens vektlegging av dette, samt glitchkunstens bruk av glitcher skal vi nå gå videre til å se på hva som karakteriserer glitchvideokunst. Vi begynner med å se på *Aka* laget av Skot.

---

<sup>75</sup> Kane, *Compression Aesthetics*, s. 1.

<sup>76</sup> Det er verdt å merke seg de negativt ladede ordene som relaterer seg til glitchkunst.

## 2. Nye digitale muligheter

Dette kapittelet tar for seg verket *Aka* (1998) laget av Skot. Skot var et kunstnerkollektiv som hadde to faste medlemmer, Tina Frank og Mathias Gmachl. Under arbeidet med denne oppgaven har jeg vært i kontakt med Frank over e-post og samlet inn informasjon om *Aka*. Det var naturlig at det var Frank jeg kontaktet siden det er hun som har tatt ansvaret for den kunstneriske arven etter Skot.

Jeg vil først innlede med å skrive litt som Skot og deres bakgrunn fra musikkmiljøet i Wien. Deretter skal vi gå gjennom en beskrivelse, analyse og tolkning av *Aka*, for å finne ut hvordan dette verket er karakteristisk for glitchvideokunst. Her skal vi også se på hvordan *Aka* utforsker videomediets særegenheter gjennom å se på karakteristikk, og teknikker som har blitt brukt. Ut fra *Aka* sin karakteristikk og bruk av videomediet skal vi se på hvilke fellestrekk den deler med annen videokunst som også utforsker videoens mediespesifisitet.

### Skot — Videoband

Skot var et østerriksk kunstkollektiv som var aktivt fra 1997 til 2000.<sup>77</sup> Skot var en betydelig kunstnerisk aktør på den elektroniske og eksperimentelle kunstscenen i Wien.<sup>78</sup> De faste medlemmene i Skot var Tina Frank (f. 1970) og Mathias Gmachl (f. 1974), samt enkelte gjesteopptredener med forskjellige kunstnere, musikere og komponister som arbeidet innenfor elektronisk kunst og musikk. Frank og Gmachl er begge kunstnere og grafisk formgivere. I dag er Frank er professor i grafisk formgivning ved Kunstuniversität i Linz<sup>79</sup> og Gmachl er leder for formgivningsstudioet Loop.pH i London.<sup>80</sup> Skot var et av flere prosjekt som de arbeidet med på denne tiden, og deres arbeid sirklet rundt det audiovisuelle: De lagde for det meste videoer og musikkvisualiseringer sammen med musikere og komponister.<sup>81</sup> Skots formspråk ble i stor grad forbundet med visuell og sonisk støy og videobilder som går i oppløsning.<sup>82</sup>

Skot var en del av et større musikk- og kunstmiljø knyttet til det eksperimentelle plateselskapet Mego.<sup>83</sup> Mego har utgitt en rekke artister som knyttes til glitchmusikk —

---

<sup>77</sup> Frank, «CV, long vesion (deutsch)».

<sup>78</sup> Deisel, «Vienna Electronica», s. 18.

<sup>79</sup> Frank, «About Tina Frank».

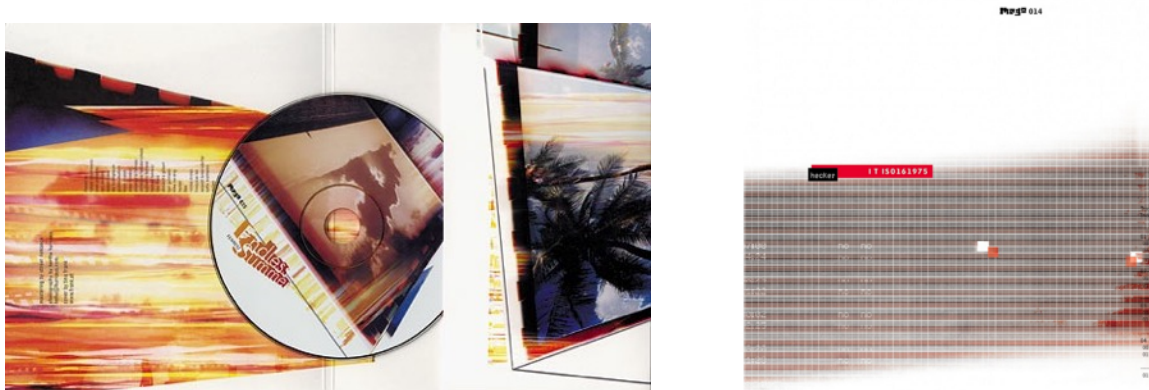
<sup>80</sup> Loop.pH, «Mathias Gmachl».

<sup>81</sup> Personlig kommunikasjon i e-post fra Tina Frank 15.01.2015.

<sup>82</sup> Deisel, «Vienna Electronica», s. 18.

<sup>83</sup> Personlig kommunikasjon i e-post fra Tina Frank 15.01.2015.

General Magic, Pita, Hecker, Farmers Manual og Fennesz.<sup>84</sup> Gmachl var selv med i Farmers Manual som har blitt trukket frem som synonymt «state of the glitch art», antikunst og det tilsynelatende meningsløse og tilfeldige.<sup>85</sup> Frank på sin side har arbeidet mye med Megos grafiske profilering fra de startet opp i 1994, og hun har formgitt de fleste av Megos nettsider og over 70 albumcovere (figur 10).<sup>86</sup> Skot har hatt flere samarbeid med musikere fra Mego, blant annet har General Magic laget musikken til *Aka*. I dag videreføres Mego av Peter Rehnberg (også kjent som Pita) under navnet Editions Mego.



Figur 10.

Frank og andre har omtalt Skot som et *videoband*<sup>87 88</sup>. *Videoband*, sammen med VJ-er (Video Jockey), var veldig populære på 1990-tallet, og er det for så vidt enda i kunst- og festivalsammenhenger. Det typiske for *videoband* er at de fremfører videoer foran tilskuere lik musikere fremfører musikk på konserter.<sup>89</sup> For *videoband* er det sammensetningen av lyd eller musikk og bilde viktig, og disse samkjøres eller spiller hverandre på en eller annen måte. Videoband er vanlig å finne på festivaler, nattklubber, konserter eller andre evenementer der de bidrar audiovisuelt i en større, sosial og kulturell sammenheng. Av andre *videoband* fra den østerrikske kunstscenen kan jeg nevne Granular Synthesis og

<sup>84</sup> Young, «Worship the Glitch», s. 51.

<sup>85</sup> Young, «Worship the Glitch», s. 51 - 52

<sup>86</sup> Frank, «Mego & Editions Mego: Covers».

<sup>87</sup> Personlig kommunikasjon i e-post fra Tina Frank 15.01.2015.

<sup>88</sup> Deisel, «Vienna Electronica», s. 17.

<sup>89</sup> Deisel, «Vienna Electronica», s. 17.

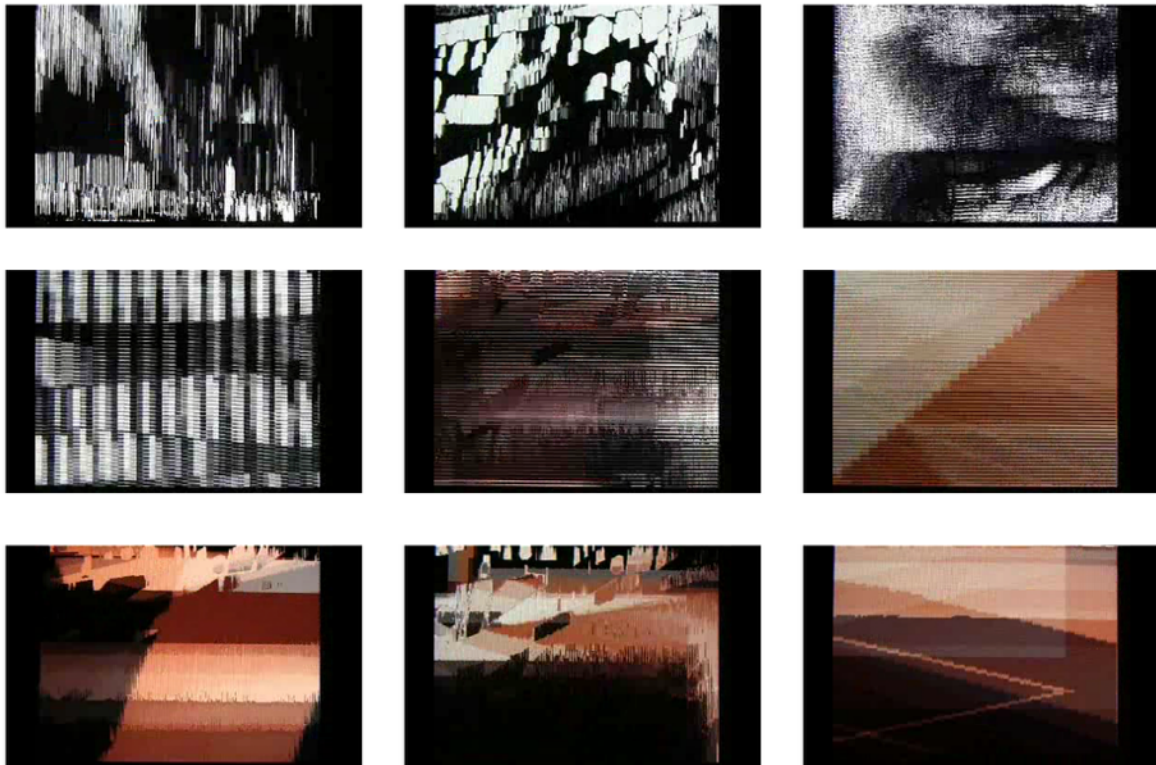


NotTheSameColor.<sup>90</sup> Det kan virke som om *videoband* er et begrep som utelukkende har blitt brukt i Østerrike siden jeg ikke har lyktes å finne andre internasjonale *videoband*-aktører.

Vi skal nå gå videre og se nærmere på *Aka*: Hvilke teknikker er brukt, hvordan fungerer verket audiovisuelt og hva kan *Aka* fortelle om videomediet og glitchvideokunst?

## ***Aka***

*Aka* er en av flere videoer laget av Skot og tittelen betyr rød på japansk.<sup>91</sup> *Aka* ble laget for og utgitt på CD-ROM (Compact Disc – Read Only Memory) i 1998 av japanske Gasbook<sup>92</sup> — et kreativt nettverk for eksperimentell formgivning og kunst. Jeg må legge til at den eneste utgaven av *Aka* jeg har sett er den ligger som på Franks Vimeo-side, og ikke originalutgaven som ble utgitt på CD-ROM.



Figur 11.

---

<sup>90</sup> Deisel, «Vienna Electronica», s. 17.

<sup>91</sup> Frank, Tina. «*Aka*».

<sup>92</sup> Gas As Interface, «Outline».

Det første vi ser i *Aka* er hvite streker som farer vertikalt nedover en svart skjerm. Vi ser disse bildene til en musikk bestående av en underliggende basslinje, klikkelyder og metallisk ekkoklang (figur 11).<sup>93</sup> Hvite flekker og enda flere streker dukker etterhvert opp. Enkelte er horisontale og andre diagonale. Kontrastene mellom de hvite strekene og den sorte bakgrunnen er sterkt fremtredende og kan sies å gi *Aka* et noe kjølig preg. Strekene vandrer i ulike retninger — de løser seg opp i «blokker», og «henger seg opp» mens resten av bildet fortsetter å bevege på seg eller blander seg og danner stadig nye former og nyanser i grått. Tidvis går videoens visuelle innhold fra å være abstrakt til å minne mer om regelmessige mønstre, som sebra- og sikksakk-mønstre. Bevegelsene og de stadige endringene i det visuelle uttrykket gir *Aka* en lekende dynamikk — visuelt sett går det vekselvis fra å flyte i jevne bevegelser til å bevege seg mer hakkete og stakkato. Det er nesten ingen hele, jevne flater i *Aka*. Foruten den svarte bakgrunnen ser de hvite formene ut til å være bygget opp av små linjer. Det er store, sorte mellomrom mellom de hvite linjene og dette gjør at de hvite formene ser fragmenterte ut.

Etter ca. 0:40 minutter trer rødfargede nyanser frem — rødfargene markerer seg tydelig mot det hvite og sorte. Musikkens støtvide, mørke bass bygger seg gradvis opp og blir mer fremtredende i lydbildet. De røde fargene og musikkens bass fungerer som varme motstykker til det sorte og hvite vi ser, og de andre lydene vi hører i musikken som er mer kjølige og metalliske. Fra rundt 0:50 minutter begynner bevegelsene å øke i tempo, og musikken intensiveres. I det musikken er på sitt mest intense og energiske slutter *Aka* brått — skjermen går i svart og musikken stopper tvert.

Når det gjelder videoens tekniske spesifikasjoner har *Aka* en total varighet på 1 minutt og et sideforhold på 4:3. *Aka* er laget fullstendig digitalt og råmaterialet til videobildene er basert på datagrafikk.<sup>94</sup> Grafikken var i utgangspunktet stillbilder i sort og hvitt. Rødfargen og bevegelsene ble laget med videotilbakekopling som ble gjort gjennom å gjøre et videoopptak av dataskjermen i sanntid i Skots arbeidsstudio.<sup>95</sup> I sanntid ble det lagt flere lag med videotilbakekopling oppå hverandre — det ble ikke brukt noen form for videoredigering i ettertid eller videomiksing underveis i prosessen.<sup>96</sup>

Programvaren som Skot tok i bruk for *Aka* heter *Image/ine* — et av de få tilgjengelige programvarene på denne tiden som tillot en slik behandling av datagrafikk i sanntid.<sup>97</sup> *Image/ine* ble utviklet av Steina Vasulka og Tom Demeyer i 1996 for det nederlandske STEIM

---

<sup>93</sup> Jeg har laget en bildecollage satt sammen av skjermdumper jeg har tatt av *Aka*. Jeg har valgt denne løsningen for å vise til variasjonene og bevegelsene i videobildet.

<sup>94</sup> Personlig kommunikasjon i e-post fra Tina Frank, 01.02.2015.

<sup>95</sup> Personlig kommunikasjon i e-post fra Tina Frank, 01.02.2015.

<sup>96</sup> Meigh-Andrews, *History of Video Art*, s. 314.

<sup>97</sup> Personlig kommunikasjon i e-post fra Tina Frank, 15.01.2015.

Institute (Studio for Electro-Instrumental Music Institute).<sup>98</sup> Skot brukte for det meste *Image/ine* for dens sanntid-funksjon, og i følge Frank var denne programvaren sammen med datidens utstyr relativt begrenset i sin funksjonalitet.<sup>99</sup> Datamaskinene i 1998 var ikke raske nok til å kunne spille av videoer større enn en kvart PAL-størrelse (Phase Alternate Line) som er ca. 384 x 288 billedpunkter stort. Hastigheten på maskinvaren var også en viktig faktor — topphastigheten lå på 16 bilder i sekundet. Vanligvis må man kunne spille av 24 bilder i sekundet for at det menneskelige øyet skal kunne oppfatte dette som en jevn bevegelse — det er denne hastigheten film blir spilt av på kino, for eksempel. Vises færre bilder i sekundet oppfatter vi det ikke lenger som en jevn bevegelse – flyten blir oppstykket og hakkete.

De tekniske begrensningene til datidens maskinvare og bruken av videotilbakekoplingen er altså det som har gitt *Aka* det fragmenterte og oppstykkede preget – eller: det som gjør videoen glitchete.

Siden *Aka* sitt bildemateriale er datagrafikk som er filmet direkte av dataskjermen, kan verket sees på som en blanding av dataanimasjon eller -grafikk og video. Fordi *Aka* er filmet av dataskjermen kan være en av grunnene til at videoen har formatet 4:3. En annen grunn kan også være at *Aka* er laget for CD-ROM-formatet og er tilpasset til sideforholdet 4:3 som de fleste av dataskjermene på denne tiden hadde.

Skot sitt valg av å benytte datagrafikk i *Aka* kan bero på at både Frank og Gmachl har bakgrunn i grafisk formgivning. I følge Frank har hun selv alltid vært mer interessert i farger og formers abstrakte formspråk, fremfor fotografiske bilder og video.<sup>100</sup> Video og datagrafikk kan da virke som naturlige valg, siden disse mediene er postoptiske og visuelt abstrakte av natur.

En annen ting vi kan merke oss er hvordan dette abstrakte, fragmentariske formspråket knytter seg til musikken. Det er General Magic som har laget musikken til *Aka* — de var en musikkgruppe som bestod av Andreas Pieper og Ramon Bauer.<sup>101</sup> På de gamle nettsidene til General Magic kan vi lese bandets egne uttalelser om konsept og arbeidsmetoder:

«Thinking about wrong ways to accomplish things and implementing them in a wrong way through use of the wrong programming language. (...) Using the many mistakes of life as source-material for new production methods.»<sup>102</sup>

---

<sup>98</sup> V2\_ Institute for the Unstable Media, «Image/ine».

<sup>99</sup> Personlig kommunikasjon i e-post fra Tina Frank, 15.01.2015.

<sup>100</sup> Personlig kommunikasjon i e-post fra Tina Frank, 01.02.2015.

<sup>101</sup> Cooper, «General Magic».

<sup>102</sup> Mego, «General Magic».

Denne beskrivelsen av å utnytte feil til å lage noe nytt er overførbart til den praksisen vi finner i glitchkunst og glitchmusikk. I *Aka* ser man glitcher i videobildet bevege seg til glitchmusikk, noe som gjør det lett å oppfatte lyd og bilde som to sider av samme sak — en audiovisuell glitch. Det er enkelt å se at videobildenes bevegelse og farge har en klar resonans i musikken: Vi hører ekkolyder samtidig som vi ser fragmenterte, visuelle ekkoer i videotilbakekoplingen. Skot var svært opptatt av å arbeide audiovisuelt, noe som kommer tydelig til uttrykk i *Aka*.

Men tanke på at *Aka* er laget for japanske Gasbook og at «*aka*» betyr rød på japansk kan det være at Skot ønsket hentyde japansk fargesymbolikk. Fargen rød finner vi i Japans nasjonalflagg der vi ser en rød sirkel som symboliserer solskiven.<sup>103</sup> Den røde solen må kunne sies å være viktig for japanere siden de kaller Japan for *Nippon-koku* som kan oversettes til «*solopphavnsland*».<sup>104</sup> I det japanske språk finnes det mange ord for rød, og flere av disse lar seg vanskelig oversettes til andre språk fordi japanere operer med et annet vokabular for å distinkt kunne beskrive farger.<sup>105</sup> Kanskje kan *Aka* med sitt fargespråk og digitale formspråk sees på som en kommunikasjon mellom to ulike, men digitale kulturer?

Det er også mulig at tittelen «*Aka*» kan ha en hentydning til den engelske forkortelsen *aka* (*also known as*). Om *Aka* er et alias, hva kan det et alias for? Kanskje er det snakk om å mystifisere verket? Som jeg var inne på i kapittel 1 kan glitcher representere en form for mystikk — en egenskap vi tillegger glitcher fordi vi ikke kjenner til deres årsak (jf. s. 17).

## Digital verden — nye muligheter

Glitchene i *Aka* skyldes på den ene siden videotilbakekoplingen, og datidens begrensinger med sanntid-behandling av digital video på den andre siden. *Aka* kan derfor sees som et tidlig eksempel på glitchvideokunst der glitchene oppstår på bakgrunn av teknologiske begrensinger. Frank har uttalt at hun ikke tenker på *Aka* som glitch i tradisjonell forstand.<sup>106</sup> Med glitch i tradisjonell forstand mener Frank at dette bør involvere en form direkte manipulasjon eller forvrengning av videomaterialet. Frank omtaler *Aka* som at den har et glitchete preg, og at glitcher var noe som oppstod helt naturlig fordi elektronikken ikke klarte

---

<sup>103</sup> Store norske leksikon, «Japans flagg og emblem».

<sup>104</sup> Store norske leksikon, «Japan».

<sup>105</sup> MacLaury, Paramei og Dedricks, *Anthropology of Color*, s. 299 - 300.

<sup>106</sup> Personlig kommunikasjon i e-post fra Tina Frank, 01.02.2015.

å håndtere digital video på en bedre måte.<sup>107</sup> Frank legger også til at hun ikke kjente til begrepet «glitch» den gangen:

«It is what it is... I was not aware of this term back then, but we all liked such a digital aesthetic, because it felt right. This was the new world, it smelled of all the new possibilities, of data and numbers being pushed into systems and image or sound or network-connections coming out of it.»<sup>108</sup>

Franks uttalelse kan illustrere flere ting, slik jeg ser det. For det første kan dette illustrere et eksempel på hvordan kunstnere som arbeider med videokunst må forholde seg til det teknologiske rammeverket som er gitt. Selv om begrensningene er noe alle må forholde seg til handler dette om bevisste valg. Kunstnere kan velge å eksperimentere med dette og utnytte de de tilfeldige glitchene som oppstår. Kunstnere kan også velge bort ustabile, digitale medier og en digital, glitchete estetikk. For Frank handlet de digitale verktøyene mer om nye muligheter, og begrensningene var noe man «fikk med på kjøpet». Om vi raskt sammenlinker *Aka* med annen glitchvideokunst laget utover på 2000-tallet ligger kanskje den største forskjellen i den digitale videoteknologien. Den digitale videoteknologien ble i løpet av få år mye kraftigere og man fikk flere verktøy å arbeide med.<sup>109</sup> Videokunstnere i dag er ikke i like stor grad nødt å forholde seg til glitches som et resultat av en svært begrenset teknologi lik det Skot var på slutten av 1990-tallet — det fantes færre alternativer på markedet.

En annen ting vi kan lese ut av Franks utsagn er at man forbinder det glitchete uttrykket med en digital estetikk. Slik er delvis fremdeles med tanke på at glitchkunsten går under mange navn som stor sett forbindes med det digitale (jf. s. 19). Det at Frank ikke var bevisst på begrepet «glitch» kan fortelle oss at slike begreper kommer med ettertiden. Kunstnere er ikke nødvendigvis opptatt av å se det de skaper som en del av en «trend» eller sette merkelapper på det. I ettertid er det mye enklere å se konturene av slike fenomen.

## Multimedia som kunstdistribusjon

Gasbook hadde som formål å forene japansk, samt internasjonal musikk, kunst og formgivning. Gasbook ble startet opp i 1996 og eksisterer fremdeles under navnet Gas As Interface.<sup>110</sup> I form av kuraterte og unike pakkesett ga Gasbook ut magasiner, bøker, CD-er (Compact Disc), DVD-er (Digital Versatile Disc) og CD-ROM som inneholdt det de anså for å

---

<sup>107</sup> Personlig kommunikasjon i e-post fra Tina Frank, 01.02.2015.

<sup>108</sup> Personlig kommunikasjon i e-post fra Tina Frank, 01.02.2015.

<sup>109</sup> Meigh-Andrews, *History of Video Art*, s. 309.

<sup>110</sup> Gas As Interface, «History».

være «det beste» innen nyskapende formgivning og kunst.<sup>111</sup> Mego, samt andre fra kunstmiljøet i Wien hadde god kontakt med Gasbook i Japan og kunstmiljøet rundt dem.<sup>112</sup> Gasbook sine utgivelser ble solgt til bokhandlere ved store kunstinstitusjoner som Tate Modern og Museum of Modern Art (MoMA). Gasbook sin måte å spre kunst, musikk og formgivning på gjennom fysiske formater gjorde at disse kunne nå et bredt publikum på tvers av kunstinstitusjoner og landegrenser. Dette gjorde at man som privatperson kunne samle på slike kunstverk og oppleve dem så ofte man selv ønsket i private sammenhenger. Jeg må anta at *Aka* var et av flere verk på CD-ROM-en og den kunne bli sett i sammenheng med de andre kunstverkene i dette formatet. På grunn av at *Gasbook 4* utkom i et begrenset opplag har jeg ikke lyktes i å få tak i denne utgivelsen.

*Aka* var med på den fjerde utgivelsen — *Gasbook 4* — som inneholdt en CD, en CD-ROM, en plakatsbyk, en t-skjorte og klistremerker. Av andre bidragsytere på denne utgivelsen kan jeg blant annet nevne formgivningsstudioer som TGB Design og Groovisions, elektronikbandet Sluta Leta og kunstnere som Day-Dreem/David Oppenheim og Dextro.<sup>113</sup> Det er lite informasjon å finne om de andre bidragsyterne på *Gasbook 4*, men Dextro er fremdeles aktiv som kunstner og skaper digital kunst som generative kunstverk og kunstprogramvare.<sup>114</sup> Man kunne finne *Aka* på Gasbooks CD-ROM — et format som på denne tiden ble lite brukt i kunstneriske sammenhenger.<sup>115</sup> CD-ROM har normalt sett blitt brukt til distribusjon av programvare og ikke til kunst.<sup>116</sup> Man kan gjerne spørre seg hvorfor Gasbook valgte CD-ROM, og ikke DVD til utgivelsen av *Gasbook 4*? Kanskje kan det ha noe å gjøre med at Gasbook ønsket å henvende seg til et publikum som brukte datamaskiner fremfor DVD-spillere. Kanskje var de som var interessert i denne typen kunst også generelt mer datakyndige? Det man uansett vet er at man i 1998 befant seg i en overgangsfase mellom CD-ROM og DVD.<sup>117</sup> Det vi også vet er at CD-ROM ble og sett på som et nytt format som kunne utforskes og eksperimenteres med.<sup>118</sup> CD-ROM hadde den fordelen at de kunne romme ulike typer filformater som video, bilder, tekst, lyd og programvare<sup>119</sup> og kunne fungere godt som en plattform for multimedia.

---

<sup>111</sup> Gas As Interface, «Outline».

<sup>112</sup> Personlig kommunikasjon i e-post fra Tina Frank, 15.01.2015.

<sup>113</sup> Shift, «Gasbook 4».

<sup>114</sup> Dextro, «About Dextro.org».

<sup>115</sup> Deisel, «Vienna Electronica», s. 18.

<sup>116</sup> Store norske leksikon, «CD-ROM».

<sup>117</sup> Store norske leksikon, «DVD».

<sup>118</sup> Tribe og Jana, *New Media Art*, s. 6 og 17.

<sup>119</sup> Store norske leksikon, «CD-ROM».

*Aka* begrenser seg imidlertid ikke kun til CD-ROM-formatet — verket har også blitt vist i offentlige sammenhenger som vi nå skal se.

Det finnes ingen fullstendig oversikt over hvor og når *Aka* har blitt vist.<sup>120</sup> Ut fra hva jeg har klart å finne gjennom søk på nettet ble *Aka* vist i 2003 ved *Avanto Helsinki Media Art Festival*.<sup>121</sup> Festivalprogrammet var delt inn i to deler: Én der verkene ble laget og vist live, og en del der verkene var laget på forhånd. Av andre video- og filmvisninger ved *Avanto* i 2003 kunne publikum se verk av eksperimentelle kunstnere som Lillian Schwartz, Gunvor Nelson og regissøren Mark Boswell. Filmene og videoene ved *Avanto* ble vist på Kiasma-teateret, som er en del av Museet for samtidskunst i Helsinki — det tilhører Nasjonalgalleriet i Finland. Kiasma-teateret brukes som kino, teater, dans- og konsertscene.

Det finnes ingen foto- eller videodokumentasjon fra fremvisningen av *Aka*, men vi kan tenke oss at den ble vist i et stort format eller kinoformat. Vi kan merke oss med visningen av *Aka* på *Avanto* at her overskred man det tidligere mer tradisjonelle skillet mellom kinematografi og video der publikum er romlig plassert i forhold til projeksjonene (jf. s. 15). Ser vi dette i en større, generell sammenheng kan vi si at glitchvideokunst som tidligere ble vist på konserter og alternative kunstarenaer her trer inn i en kinematografisk kontekst. Det er ikke sikkert at visningen av *Aka* i 2003 var den første begivenheten der glitchvideokunst ble vist på kino, men vi ser uansett med dette at glitchkunsten inntar nye arenaer i forhold til mange andre kunstformer.

Da *Aka* ble vist var det tre år siden Skot hadde lagt opp (2000), og ved denne anledningen var det Tina Frank som viste denne som en del av sitt program i forbindelse med hennes kunstproduksjon. I programteksten til festivalen kan vi lese at mange av Franks videoer og albumcovere er glitchbaserte og at hun er en europeisk pioner innen ny og eksperimentell video.<sup>122</sup> Videoene Frank viste på *Avanto* var samlet på en DVD-utgivelse som ble utgitt året før — kalt *Fuzzy Motion — Pictures Without Legs 1995-2002* (2002). *Fuzzy Motion* ble gitt ut av Gasbook og består av flere videoer hun selv har laget, både under eget navn og for musikere fra Mego.<sup>123</sup> Tittelen på DVD-utgivelsen, *Fuzzy Motion* kan referere til en uskarp eller glitchete overflateestetikk. *Fuzzy Motion* inneholder i overkant av 20 korte videoer, med varighet fra 2 sekunder til 1:30 minutter, som den er programmert til å spille av i tilfeldige rekkefølger.<sup>124</sup> Akkurat hvorfor videoene skal vises slik sier ikke Frank noe om. Det er sannsynlig å tro at dette henger sammen med *remix* som vi kjenner som et viktig

---

<sup>120</sup> Personlig kommunikasjon i e-post fra Tina Frank, 15.01.2015.

<sup>121</sup> *Avanto*, «Tina Frank».

<sup>122</sup> *Avanto*, «Tina Frank».

<sup>123</sup> Frank, «Fuzzy Motion».

<sup>124</sup> Frank, «Fuzzy Motion».

segment i glitchkunst og ny mediekunst generelt.<sup>125</sup> Det at videoene vil oppleves i ulik rekkefølge hver gang de spilles av kan igjen minne om *chance operations* som vi kjenner fra Cage og Fluxus (jf. s. 14).

Vi oppsummere dette kapitlet med at *Aka* kan karakterisere glitchvideokunst på den måten at den abstrakte, digitale og glitchete estetikken har en sentral plass i verket. Glitchene i *Aka* skyldes de naturlige begrensingene som fantes i den digitale videoteknologien anno 1998 til å behandle video i sanntid.

Videoens mediespesifisitet kommer til uttrykk via en tydelig audiovisualitet, der både glitchmusikk og glitchete videobilder er viktige kunstneriske virkemidler. Gjennom videotilbakekopling blir datagrafikken til levende bilder som omformes og forsvinner.

*Aka* kan sees på som en videreføring av flere videokunsttradisjoner der musikken som en del av det audiovisuelle er viktig. Samtidig kan vi også si at Skot videofører en tradisjon der videokunst inngår som en del av et musikkmiljø der musikk og videokunst påvirker hverandre. *Aka* sitt abstrakte formspråk kan også sies å være en fortsettelse av en abstrakt videokunsttradisjon som bruker video på bakgrunn av dens postoptiske natur.

---

<sup>125</sup> Tribe og Jana, *New Media Art*, s. 17.



### 3. Menkman i maskinen

Rosa Menkmans *Radio Dada* (2008) er den neste videoen vi skal se nærmere på. Slik som i forrige kapittel skal jeg begynne med å introdusere Menkman, for så å analysere verket og deretter tolke det.

#### Rosa Menkman

Rosa Menkman (f. 1983) er en sentral figur på glitchkunstfeltet, og har også bidratt med en del teori innen feltet. Menkman er en nederlandsk kurator, kunstteoretiker og autodidakt kunstner som har jobbet spesielt med glitchkunst og glitchteori. *The Glitch Moment(um)* er hennes hittil mest omfattende teoretiske arbeid innen glitchteori. Menkman er en viktig teoretiker innen glitchkunst med tung faglig bakgrunn: Hun har studert kunsthistorie ved Universitetet i Amsterdam og jobber nå med en doktorgradsavhandling om digitale kunstgjenstander ved Goldsmith University i London.<sup>126</sup> Hennes kunst, teori og tekster blir stadig nevnt i blogginnlegg, referanselister og på kunstnettsider, og i forbindelse med glitchutstillingen eller -festivaler som GLI.TC/H. Det er også verdt å merke seg at en god grunn til at Menkman dukker opp i disse sammenhengene er fordi hun — i motsetning til en del beslektede kunstnere — faktisk bruker begrepet glitchkunst for å omtale sin egen kunst. Som tidligere nevnt i kapittel 2 finnes det mange kunstnere som ikke bruker begrepet glitchkunst om egen kunst, fordi de ønsker at kunstverkene deres skal være åpne for tolkning og at de ikke skal være knyttet til en bestemt kunstform eller -bevegelse. Kunstnere som ikke assosierer egen kunst med glitch vil derfor heller ikke dukke opp dersom man søker på ord som *glitch art* på Internett. Menkman, derimot, virker å ha funnet seg godt til rette med å bruke begrepet glitch om sin egen kunst.

En annen ting vi kan merke oss er at Menkman gjerne teoretiserer egne kunstverk — blant annet kaller hun hennes glitchvideoer, deriblant *Radio Dada*, for *acousmatic videoscapes*.<sup>127</sup> Kort sagt er *acousmatic videoscapes* en måte å oppleve glitchkunst på: det handler om å gå inn i verket, noe som gjelder for både kunstneren og betrakteren<sup>128</sup> — dette skal jeg komme tilbake til senere i dette kapitlet. Jeg skal først beskrive *Radio Dada*, og deretter skildre den videotekniske prosessen, samt det musikalske arbeidet som har blitt gjort. Deretter vil jeg gå gjennom hvordan *Radio Dada* har blitt stilt ut før jeg tar for meg mer grundig hva *acousmatic videoscapes* er.

---

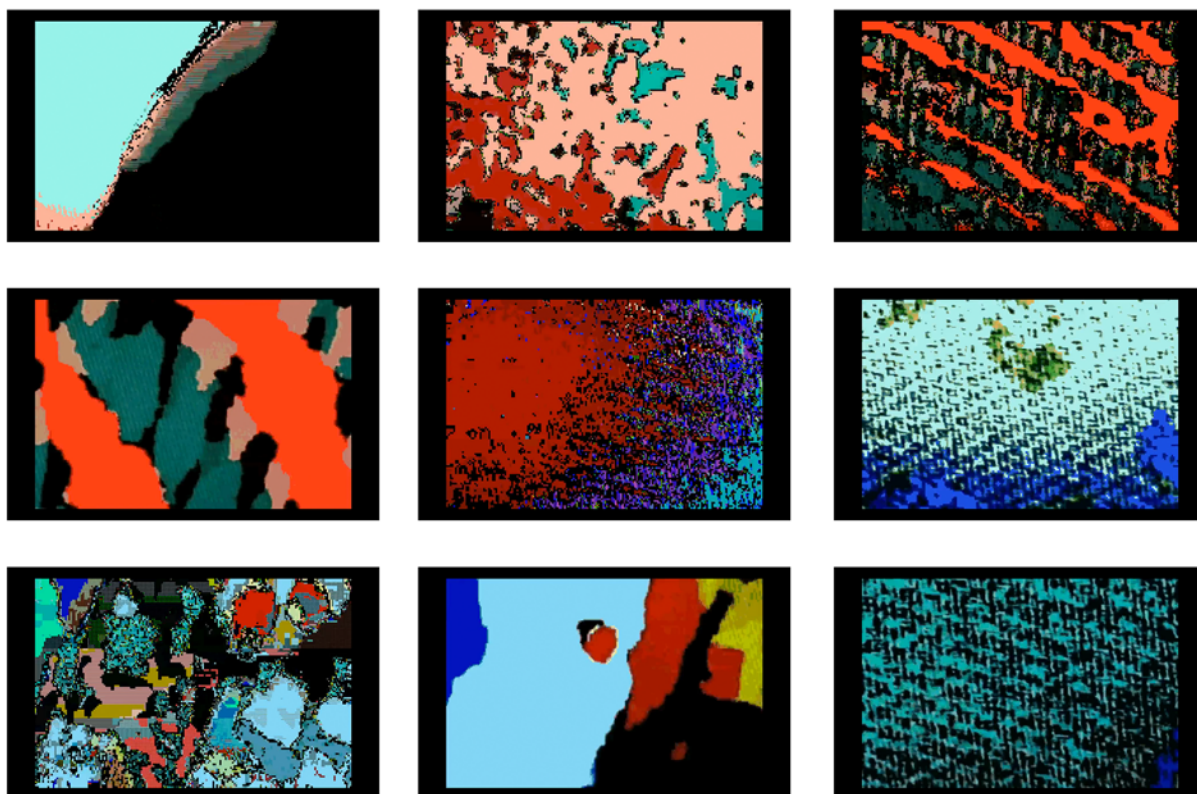
<sup>126</sup> Menkman, «*Biography Rosa Menkman*».

<sup>127</sup> Slik jeg ser det virker det som om Menkman bruker begrepet *acousmatic videoscapes* mer eller mindre synonymt med bare *videoscape* og *glitchvideo*. I dette kapitlet vil jeg derfor bruke *acousmatic videoscapes*, *glitchvideo* og *videoscape* om hverandre.

<sup>128</sup> Menkman, «*Acousmatic videoscapes*».

## Radio Dada

*Radio Dada* (2008) er et av Menkmans tidlige videokunstverk. Perioden 2008-2011 ser ut til å være den tiden Menkman var mest produktiv som videokunstner.<sup>129</sup> Den tidligste videoen jeg kan finne er *Sunshine in My Throat* (2007), mens den seneste er *Beyond Resolution* (2015). *Radio Dada* har en varighet på totalt 3:46 minutter og sidetforholdet er 16:9.



Figur 12.

I *Radio Dada* (figur 12) ser vi blokker- og fargeflater i sterke farge- og luminanskontraster: svart opp mot lysere og komplimentære farger som rød og rosa mot forskjellige grøntoner. Fargeflatene pulserer mens de vandrer rundt på skjermen og danner ulike abstrakte motiv i stadig endring. Samtidig som vi ser dette hører vi knitre- og bruselyder som etterhvert følger en takt som synkroniserer med de pulserende bevegelsene vi ser i videoen, etterfulgt av synth og trommer som også kommer inn i lydbildet. Overgangene mellom bilderutene varierer mellom å være brå og hakkete til mer gradvise. Noen av motivene i *Radio Dada* er av en mer abstrakt karakter, mens andre ligner på mønstre i prikker og striper. Visuelt har *Radio Dada* et veldig flatt uttrykk som forsterker videoformatets todimensjonale egenskaper.

---

<sup>129</sup> Den eneste informasjonen jeg kan finne om dette basert på hva som er tilgjengelig på hennes blogg «Videoscapes», og på hennes Vimeo- og YouTube-kanal. Så vidt jeg vet har ikke Menkman en portfolio/ fullstendig oversikt over hennes kunstverk.

Selv om motivet ikke er figurativt bærer det visuelle innholdet i *Radio Dada* preg av å være fragmentarisk og oppbrutt med tanke på blokkene — som om man skulle se en mosaikk på nært hold der du bare ser bestanddelene av et større bilde. Blokkformene gir dessuten *Radio Dada* et tydelig digitalt preg fordi de minner om bildelementer.

Videoens lydspor fortsetter å pulsere rytmisk i takt med motivene som endrer seg, og denne musikken er en blanding av forvrengte og hakkete lyder (komprimert lyd), annen støy (sus- og summelyder, statisk støy), synth og synthtrommer. Musikken kan gjerne beskrives som energisk, «glad» og oppløftende. Musikken er komponert på en slik måte at støylydene veksler mellom å være svært fremtredende eller mindre fremtredende i lydbildet, slik at instrumentene kommer tydeligere frem eller forsvinner lengre bak i lydbildet.

Utover i videoen trer nye farger inn — blå, lilla, gul og lys grønn og musikken intensiveres gradvis. Mot videoens slutt går fargene over i en blandet fargepalett hvor vi kan se alle fargene sammen. Musikken dør sakte ut, synthen og trommene forsvinner, og igjen er det bare støylyder vi hører, slik som i begynnelsen — musikken slutter der den begynte.

Videomaterialet til *Radio Dada* er laget med videotilbakekopling der kameraet filmer en monitor som kun viser det kameraet filmer i sanntid.<sup>130</sup> Repeteringen er syklisk, men ikke identisk ved hver repetisjon. Videoopptakets format, som var AVI (Audio Video Interleave), ble deretter forandret gjennom å bruke forskjellig programvare. Utgangspunktet, AVI-formatet, ble gjort om til en GIF-animasjon (Graphic Interchange Format), for så å gjøres om til AVI-format igjen. Denne prosessen gjentok Menkman en rekke ganger.

Når en fil forandrer format så mange ganger kan det oppstå en feilkommunikasjon mellom programmet som leser og filen som blir lest, og informasjon forandres eller forsvinner (komprimeres). Det er i denne feilkommunikasjonen at glitchene oppstår, forklarer Menkman.<sup>131</sup> Videoen ble til slutt redigert og ferdigstilt i Quicktime.

Bevegelsene og GIF-formatet gjør at videoen bærer preg av å se animert ut, og på sett og vis kan vi si at den havner en plass mellom animasjon og video — ikke ulikt det vi så i Skots *Aka*. Her må jeg legge til at en GIF-animasjon er en form for bildeanimasjon som minner mer om progressive bilder som jeg var inne på i kapittel 1 (jf. s. 12).<sup>132</sup> GIF-formatet er et komprimert filformat for digitale bilder.<sup>133</sup> Slik jeg ser det minner *Radio Dada* mer om en animasjon enn det *Aka* gjør siden *Radio Dada* er satt sammen av GIF-filer. Dette fordi det er en serie bildesekvenser satt etter hverandre (GIF), selv om videomaterialets utgangspunkt er videotilbakekopling.

---

<sup>130</sup> Menkman, «Radio Dada».

<sup>131</sup> Menkman, «Radio Dada».

<sup>132</sup> PBS Off book ( *YouTube*-kanal), «Animated GIFs».

<sup>133</sup> Store norske leksikon, «GIF - IT».

Lydsporet er laget av Extraboy som komponerte musikken basert på videoens visuelle innhold.<sup>134</sup> Musikken er satt sammen av analoge radiolyder og synthlyder, og digitale synthtrommer. Extraboy brukte en håndholdt radio som har vært i bevegelse mens han har sveipet over de ulike frekvensene, med den hensikt å finne støy som passet til videoens pulserende tempo. Her blir det litt klarere for oss hvorfor videoen har «radio» i tittelen. Synthen ble lagt på senere og bygger opp det analoge lydbildet til en dynamisk kontrast mellom synthtrommene — som er forvrengte — og har et sterkt digitalt preg. Om støyen vi hører (de glitchete lydene) kun kommer fra radioen som er lagt på i ettertid eller om det originalt sett er en del av videoen, oppgis ikke. Slik som de digitale og analoge lydene smelter i hop til musikken, smelter også musikk og video sammen til ett.<sup>135</sup> Jeg kan også legge til at Extraboy har satt musikk til andre videoer Menkman har laget, blant annet *Still Born* (2010), *Washmountain (II)* (2009) og *Rosa Moln* (2009).

En kan gjerne spørre seg hvordan *Radio Dada fremstår* utstilt for en betrakter i et gallerirom. Selv har jeg kun sett *Radio Dada* på min egen PC via *YouTube* og *Vimeo*, og i nedlastet format (MP4-fil i dimensjonene 1280 × 720) i videoavspilleren *VLC*. *Radio Dada* har blitt vist ved flere anledninger, både på festivaler, utstillinger og i forbindelse med workshops som Menkman har arrangert. *Radio Dada* har vært utstilt på *Videospace* (2010) i Budapest, *Version* (2010) i Chicago<sup>136</sup> og på utstillingen *Playlist* (2010). I Brüssel ble *Radio Dada* vist sammen blant annet Jodis *Jet Set Willy Variations* (2002), *386 DX* (1998) av Alexei Shulgin og *HT Gold* (2008) av Goto80.<sup>137</sup> Foruten å ha blitt vist på utstillinger er *Radio Dada* tilgjengelig i sin helhet på *YouTube*, og på *Vimeo* kan den lastes ned gratis.



Figur 13.

<sup>134</sup> Menkman, «Radio Dada».

<sup>135</sup> Menkman, «Radio Dada».

<sup>136</sup> Menkman, «Radio Dada».

<sup>137</sup> Playlist, «Artworks».



Figur 14

Ut i fra hva jeg har sett vises *Radio Dada* på skjermer, eller prosjektert på gallerivegger.<sup>138</sup> På *Playlist* ved iMAL Brussel ble *Radio Dada* vist på en vegg i et lite rom med høyttalere hvor publikum kunne sette seg på sakkosekker (figur 13). Når verket vises på skjerm følger det noen ganger med hodetelefoner — som ved utstillingen *Videoscape* i 2009 i Budapest (figur 14). Da *Radio Dada* ble vist ved Galeria NT i Łódź (Polen) i 2010 ble det vist sammen med andre videoer av Menkman og uten hodetelefoner — noe som gjorde at lyden fra alle videoene blandet seg. Det ser ut til at *Radio Dada* vises frem slik videokunst generelt vises frem i både stor og liten skala.

## Det akusmatiske prinsippet

At noe er akusmatisk (*acousmatic*) betyr at «man kan høre lyder, men ikke se lydkildens opphav».<sup>139</sup> Det akusmatiske bygger på en idé om at man lytter mer oppmerksomt når man konsentrerer seg om hørselssansen, og ikke lar seg distrahere av de andre sansene. Dette er en idé som også strekker seg tilbake til antikk tid, der Pythagoras angivelig skal ha undervist sine elever ved å snakke til dem fra baksiden av et forheng.<sup>140</sup>

I dag blir begrepet akusmatisk som regel brukt innenfor musikkteori der det blir nært knyttet til den franske komponisten Pierre Schaeffer (1910 - 1995), grunnleggeren av konkret musikk.<sup>141</sup> Konkret musikk kjennetegnes av et lydbilde sammensatt av lydopptak som i ettertid er elektronisk bearbeidet og ble introdusert i 1948.<sup>142</sup> Lydopptakene kan være alt fra ulike former for støy til hverdagslige lyder som trafikk, maskiner eller stemmer. Akkurat hva lydenes opphav og årsak er spiller en mindre rolle, for det som er mest vesentlig er å ha en dyp konsentrasjon om selve lyden og lytteropplevelsen.<sup>143</sup> Det er i en slik tilstand at man, ifølge Schaeffer, lytter akusmatisk og det er dette jeg videre kommer til å kalle det akusmatiske prinsippet. Om lyden er forårsaket av regn som faller på et blikktak, eller et tog er likegyldig — det er lytteropplevelsen man bør konsentrere seg om. Konkret musikk er altså det motsatte av hva Schaeffer kalte abstrakt musikk, som er den formen for musikk man vanligvis forbinder med tradisjonell musikk: den tradisjonelle musikken med instrumenter, eksakte toner og notesystem så Schaeffer på som for abstrakt og for lite konkret. Slik markerer konkret musikk seg som en motsetning til abstrakt musikk (tradisjonell

---

<sup>138</sup> Menkman, «Exhibitions/Screenings».

<sup>139</sup> Schaeffer, «Acousmatics» s. 76-81.

<sup>140</sup> Cox og Warner, *Audio Culture*, s. 76.

<sup>141</sup> Cox og Warner, *Audio Culture*, s. 76.

<sup>142</sup> Store norske leksikon, «Konkret musikk».

<sup>143</sup> Schaeffer, «Acousmatics» s. 76-81.

musikk).<sup>144</sup> Opptaksutstyr var viktig for konkret musikk siden det gjorde det mulig å ta lydkilden ut av sin opprinnelige, fysiske kontekst, samt gav muligheter for å lage looping og lydcollager.

Schaeffer har vært svært betydningsfull for video- og lydteknologi siden disse har et opphav i de magnetiske båndene som Schaeffer og hans kollegaer utviklet på 1950-tallet.<sup>145</sup> Schaeffer var en stor tilhenger av radio, som på mange måter bygger på det akusmatiske prinsippet om «skjulte lydkilder».<sup>146</sup>

Menkman har sagt at musikken i *Radio Dada* delvis består av radiostøy — samt synth og synthtrommer. Det at Menkman oppgir hvilke lydkilder som er brukt kan kanskje virke motstridende med Schaeffers akusmatiske prinsipp om at lydkildene skal være skjulte — siden viten om lydenes opphav er med på å farge opplevelsen av musikken. Samtidig er det også mulig at radioen i *Radio Dada* brukes som et akusmatisk element, i den forstand at om man lytter godt etter så kan denne støylyden til forveksling høres ut som statisk støy som kommer fra et fjernsyn («snøstorm») eller som brus fra et urolig hav.

En kan bli nysgjerrig på hvorfor Menkman tyr til et musikkbegrep for å beskrive og teoretisere videoene hun lager? I følge Menkman selv finnes det flere sider ved det akusmatiske prinsippet som gjør at det fungerer beskrivende for hennes glitchvideoer siden hun ønsker at betrakteren skal ta inn over seg opplevelsen av verket: Det akusmatiske er ment til å fungere på en visuell måte.<sup>147</sup> Hos Schaeffer går hørselssansen på bekostning av synssansen, mens Menkman derimot ser ut til å synes at begge er like viktige — som om disse er to sider av samme sak. Likt for de begge er at sanseerfaringen er det mest vesentlige. For å betrakte og oppleve Menkmans glitchvideoer eller *acousmatic videoscapes* er man ikke avhengig av å vite hva motivet forestilte før det ble glitchet:

«While watching glitch art, the audience perceives glitches without (often) knowing how they came about, which gives them an opportunity to concentrate on their form - to interpret its structures and to learn more from what can actually be seen. In a sense many glitches follow the principle of acousmatics visually.»<sup>148</sup>

Man kan fullt mulig oppleve *Radio Dada* og ha en sanselig erfaring av verket uten å vite så mye om hva det opphavelig «skal forestille». Det at vi ikke kjenner til hva glitchene opphavelig er hjelper oss som betraktere til å sanse kunstverket — det er som om alt allerede eksisterer i kunstverket. Med tanke på at Menkman ønsker at tilskueren skal

---

<sup>144</sup> Store norske leksikon, «Konkret musikk».

<sup>145</sup> Meigh-Andrews, *History of Video Art*, s. 105 - 106.

<sup>146</sup> Cox og Warner, *Audio Culture*, s. 76.

<sup>147</sup> Menkman, «Acousmatic ideoscapes».

<sup>148</sup> Menkman, «Acousmatic videoscapes».

konsentrere seg om *Radio Dada* sin form og uttrykk og ikke tenke på andre bakenforliggende aspekter kan dette igjen tolkes som en formalistisk tilnærming til glitchvideokunst.

Nå som vi har sett på hva som ligger i begrepet akusmatisk skal vi nå gå videre til å se på hva *videoscape* er.

## **Videoscape — sansenes sted**

*Videoscape*, likt akusmatisk, er også hentet fra musikkens verden. Menkman bruker *videoscape* synonymt med hennes videokunst. Menkman har lånt *videoscape*<sup>149</sup> fra en kanadisk komponist, Raymond Murray Schafer (f. 1933) (må ikke forveksles med Schaeffer) sitt *soundscape*.<sup>150</sup> *Soundscape* er et konsept som baserer seg på at lyder eksisterer i et miljø eller «lydlandskap» der lydene inngår i en slags økologi med hverandre.<sup>151</sup> I følge Schafer hadde mennesket en mer følsom hørselssans da det bodde i små, rurale samfunn og frem til den industrielle revolusjon var lyder omsvøpt av stillhet — de fikk stå alene.<sup>152</sup> Etter den industrielle revolusjon dukket det stadig opp flere og nye lyder, noe som resulterte i at lyder fra naturen og det industrielle liv blandet seg med hverandre.<sup>153</sup> På grunn av overfloden av lyd har vi begynt å ta lyder for gitt eller vi overser dem, og vi har mistet vår fintfølede hørselssans — Schafer mener derfor at vi må lære å lytte (aktivt) igjen.<sup>154</sup> Kan vi finne igjen noe av dette i Menkmans *videoscapes*? Menkman skriver at et *videoscape* bør være et sted:

«(...) where artists can create a new, visual ecology that can give playful feedback on the technological conventions that control the spectator in their everyday life. In these conceptually fueled videoscapes we can open our eyes for the unreasonable and give form to what we so often have tried to obfuscate in both audio and visual media, namely artifacts.»<sup>155</sup>

Et *videoscape* er altså også et sted, men der Schafer er bekymret for at vi ikke lenger hører lyder med den samme ømfintligheten som mennesket gjorde tidligere, setter Menkman

---

<sup>149</sup> Det er ikke Menkman som har funnet på ordet *videoscape*, men så vidt jeg vet er det kun henne som bruker betegnelsen *videoscape* på denne måten.

<sup>150</sup> Menkman, «Acousmatic videoscapes».

<sup>151</sup> Schafer, «The Music of the Environment», s. 31 - 32.

<sup>152</sup> Schafer, «The Music of the Environment», s. 31 - 32.

<sup>153</sup> Schafer, «The Music of the Environment», s. 33 - 34.

<sup>154</sup> Schafer, «The Music of the Environment», s. 37

<sup>155</sup> Menkman, «Acousmatic videoscapes».

søkelyset på vår opplevelse av teknologien og at det er ting ved teknologien vi tar for gitt. Samtidig som *videoscape* er et sted hvor betrakteren skal utfordres er det også et sted der kunstneren skal kunne utfolde seg og utfordre sitt publikum gjennom å skape en ny visuell økologi ved å slutte å skjule artefakter. Hva Menkman mener med økologi er litt usikkert — hun utdyper ikke dette i teksten om *videoscapes* eller i *The Glitch Moment(um)*. Jeg tolker den «nye, visuelle økologien» som at det er glitcher Menkman snakker om siden hun nevner artefakter i denne sammenhengen. Glitcher kan på den måten sees som en naturlig del av teknologiens «økologiske system».

Menkman er opptatt av hvordan vi som tilskuere opplever glitchene i *Radio Dada*. I beskrivelsen av *Radio Dada* skrev jeg at det visuelle innholdet ser fragmentarisk og oppbrutt ut — men hvordan kan jeg egentlig vite at *noe* er brutt opp og fragmentert når jeg ikke vet *hva* som er det? «Motivet» vi kan se i *Radio Dada* er som sagt en videotilbakekopling — et kamera som filmer en monitor som igjen viser det kameraet filmer. Dette er ikke noe annet enn et signal som går i en evig runddans mellom kamera og monitor. På en måte er en videotilbakekopling en «ultimat abstraksjon» siden video/kamera repeterer seg selv som et ekko, samtidig som kameraet gjennom monitoren observerer seg selv.<sup>156</sup> Så hvordan kan *Radio Dada* som ikke forestiller noe «utenfor seg selv» være ødelagt?

Årsaken til dette kan henge sammen med at den konteksten vi først så, eller er mest vant til å se glitcher i, fremdeles en teknisk kontekst der en glitch er en feil — vi fortsetter å assosiere glitcher med feil. Disse forutinntatte forventningene kan glitchvideokunsten «leke» med — samtidig «leker» denne kunstformen med teknologien, dens begrensinger og egenskaper.

For å smale trådene, så er *acousmatic videospace* et begrep som altså betyr flere ting samtidig. Delvis handler dette om tilskueren og persepsjon på den ene siden, og kunstnerens holdninger på den andre siden. *Acousmatic videospace* er en type glitchvideoer som skal oppmuntre tilskueren til å konsentrere seg om sanseopplevelsen og det akusmatiske hjelper tilskueren med dette — det er snakk om en form for de-kontekstualisering. *Acousmatic videospace* skal kunne fungere som et sted der kunstneren skal kunne bruke glitcher til å utfordre sitt publikum og deres syn på teknologi.

Likevel er det et stort problem som knyttet til hvordan *acousmatic videoscapes* presenteres, i følge Menkman.<sup>157</sup> Problemet er at *acousmatic videoscapes* forandres til kjlisjeer når de presenteres i tradisjonelle videoplattformer som eksempelvis *YouTube* og

---

<sup>156</sup> Slesinger, «Go Play Outside!», s. 102.

<sup>157</sup> UWMArtistsNow, «ARTISTS NOW! Rosa Menkman», ca .



*Vimeo*.<sup>158</sup> I det kommende avsnittet skal jeg ta for meg de konvensjonelle videoavspillerene og hvordan disse fungerer med hensyn til å vise videokunst.

## Flukten fra platformen

I følge Menkman virker konvensjonelle videodelingsplattformer som *YouTube* og *Vimeo* begrensende for en del videokunst, særlig glitchvideokunst.<sup>159</sup> For Menkman handler glitchvideokunst eller *acousmatic videoscapes* om å flykte fra eller å tøye teknologien og mediets grenser. Så når Menkmans *acousmatic videoscapes* — som skal få oss til å se på teknologi og medier på en annen måte — plasseres i konvensjonelle videodelingsplattformer ender de opp som klisjeer.<sup>160</sup> Menkmans *acousmatic videoscapes* blir til klisjeer fordi vi som tilskuere tolker det vi ser ut i fra platformen det presenteres gjennom. Alle videoer som legges ut på eksempelvis på *Vimeo* og *YouTube* presses inn i samme form.<sup>161</sup> *Acousmatic videoscapes* klarer dermed å bli lest akusmatisk eller uten kontekst. Vi kan se på hva det er som kan virke så begrensende for videoer i videodelingsplattformer.

En ting er at brukergrensesnittet er relativt likt i de fleste videoavspillere på Internett, og det gir lite rom for interaksjon med videoen. Stort sett kan man velge avspilling, spoling, pause, velge mellom et lite vindu eller fullskjermsmodus, legge videoer til i favoritter eller dele dem på sosiale medier etc. Det skal jo sies at det er fullt mulig å bruke utvidelser i nettleseren til *YouTube*, for eksempel *Magic Actions*. *Magic Actions* tillater deg å legge på fargefiltre, snu videoen opp ned eller speilvende den blant annet.

En annen ting er videoavspillerenes firkantede format som virker unødig begrensende.<sup>162</sup> Menkman mener at man ikke skal behøve å godta eksisterende teknologiske standarder og at disse bør kunne forandres for å møte nye eller endrede behov. For eksempel, hvorfor kan man ikke lage nye datasystemer der billedelementene kan være sekskantede eller åttekantede og ikke firkantede som de er i dag?<sup>163</sup>

Jeg kan legge til her at Menkman selv har laget en videoplattform som skal gi betrakteren en alternativ måte å se *acousmatic videoscapes* på. Videoplattformen har hun kalt *Xilitla* og her presenteres Menkmans *acousmatic videoscapes* i et tredimensjonalt, dataanimert landskap (figur 15). I *Xilitla* kan du bevege deg rundt i det dataanimerte landskapet og kikke på

---

<sup>158</sup> Menkman, «About Xilitla».

<sup>159</sup> UWMArtistsNow, «ARTISTS NOW! Rosa Menkman».

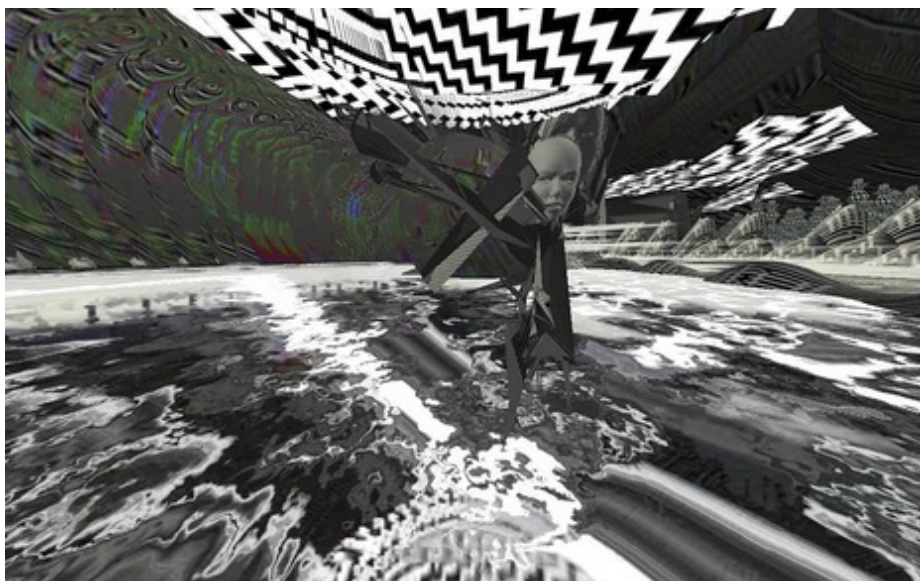
<sup>160</sup> Menkman, «About Xilitla».

<sup>161</sup> UWMArtistsNow, «ARTISTS NOW! Rosa Menkman».

<sup>162</sup> UWMArtistsNow, «ARTISTS NOW! Rosa Menkman».

<sup>163</sup> UWMArtistsNow, «ARTISTS NOW! Rosa Menkman».

*acousmatic videoscapes*. Man ser *acousmatic videoscapes* blandet med landskapet rundt — dette kan virke surrealistisk med tanke på at alt man ser smelter sammen. De fleste av Menkmans *acousmatic videoscapes* vises som teksturer utenpå tredimensjonale objekter som kuber, kuler, eller som todimensjonale flater på bakken. *Xilitla*s måte å presentere videoer på er nok en form som passer Menkman godt siden hun er opptatt av å kunne utforske, være eksperimentell og tøyne grenser gjennom sin kunst. Som sagt vil Menkman at hennes *acousmatic videoscapes* skal invitere betrakteren til å bli med på en reise: *Xilitla* oppfordrer tilskueren til å bli en aktiv aktør, og interagere med videoene — noe som er veldig annerledes fra videoplattformene på nettet. Muligens er det gjennom denne interaksjonen at man får muligheten til å sanse og erfare videoene på en ny måte.



Figur 15.

Når det gjelder *Radio Dada* kan jeg ikke si at jeg så *Radio Dada* i *Xilitla* da jeg selv prøvde denne platformen. Selv har jeg kun sett *Radio Dada* gjennom *Vimeo* — man kan anta at dette ikke er den ideelle måten å se dette verket på. Det skal jo sies at Menkman ikke har fjernet hennes *videoscapes* fra hverken *Vimeo* eller *YouTube*, og hun fortsetter å bruke disse kanalene for å dele nye videoer. Det kan jo tyde på at hun ønsker at videoene skal være tilgjengelig for et større publikum — til tross for at presentasjonsplattformen ikke blir ideel. Menkman sier selv at teknologiske standarder handler om kompromisser: Skal du gjøre en ting mulig, må du velge vekk noe til fordel for det det første.<sup>164</sup>

For meg virker det som at mange kunstnere som arbeider med glitch synes nettopp *YouTube* og *Vimeo* er en god arena for å vise glitchkunsten deres. Disse videodelingsplattformene er både kommersielle og standardiserte, og de når ut til mange

<sup>164</sup> UWMArtistsNow, «ARTISTS NOW! Rosa Menkman».

mennesker. Videoene er tilgjengelige for de som måtte være interessert i glitchvideokunst: Man får muligheten til å utveksle erfaringer og kunnskap om glitchteknikker og dette kan være med på å berike og styrke miljøet rundt glitchkunst.

For Menkman — både når det gjelder hennes kunst og teorier — er det viktig å gå dypt inn i maskinen og teknologien, og stille spørsmålstegn ved hvorfor disse er som de er: Hvorfor kan ikke teknologien være annerledes?

Vi skal nå gå videre til å se om *Radio Dada* sin tittel kanskje kan gi oss en pekepinn på andre tematikker vi kan finne i dette verket. Dadaisme og radio er tilsynelatende to sentrale temaer her — men på hvilken måte?

Vi vet at Extraboy har brukt radiolyd i musikken til *Radio Dada*, da er det en umiddelbare tanken at det er her *Radio* kommer inn i bildet. Det er ikke til å komme utenom at *Radio Dada* høres ut som et ordspill på *Radio Ga Ga*. Kan det være en mulighet for at tittelen kanskje kan være en henvisning til Queens *Radio Ga Ga* (1984)?

Det første vi skal se på er radio-tematikken i *Radio Dada*, og deretter skal vi kikke på hvordan verket relaterer seg til dadaisme.

## **Radio Ga Ga?**

I et intervju med to av Queens bandmedlemmer, Roger Taylor og John Deacon, kommer det frem at sangen *Radio Ga Ga* er en slags kritikk til musikkvideoer og fjernsynet som nå har blitt mer viktig enn musikk.<sup>165</sup> Om vi ser på sangteksten sier ikke *Radio Ga Ga* at fjernsyn og musikkvideoer er en dårlig ting — den sier at det er synd hvis radioen reduseres til bakgrunnsstøy, siden radio fremdeles er et ypperlig apparat til formidling av musikk.<sup>166</sup>

Musikkvideoen til *Radio Ga Ga* bygger opp under tekstens nostalgiske, men også optimistiske stemning. I musikkvideoen ser vi noen scener der Queen står på en scene foran en folkemengde kledd i hvite drakter og folkemengden imiterer det Queen gjør på scenen.<sup>167</sup> Taylor og Deacon forteller videre i intervjuet at videoen til *Radio Ga Ga* inneholder en del science fiction elementer — blant annet klipp fra stumfilmen *Metropolis* — og at den har «noe Orwelliansk over seg». Uttrykket Orwelliansk (*Orwellian*) er basert på tematikk fra forfatterskapet til George Orwell: Når noe er Orwelliansk beskriver en idé eller situasjon som er ødeleggende og innskrenkende for et åpent og fritt samfunn.<sup>168</sup>

Siden *Radio Ga Ga* alluderer til Orwells roman *1984* er det verdt å ta i betraktning at Orwell dukker opp hos Menkman ved flere anledninger. Menkmans TEDx-foredrag i Utrecht

---

<sup>165</sup> n (YouTube-kanal), «Breakfast Time Interview with Roger Taylor and John Deacon».

<sup>166</sup> Queen words, «Radio Ga Ga».

<sup>167</sup> Queen Official (YouTube-kanal), «Radio Ga Ga».

<sup>168</sup> Oxford English Dictionary, «Orwellian».

omhandler blant annet Orwell<sup>169</sup> — samt det faktum at 1984 dukker opp i det siste punktet i Menkmans manifest *Glitch Studies Manifesto*, nummer 8.<sup>170</sup>

## Orwell og *glitchspeak*

I foredraget *Glitch — Benchmarking the deranged* ved TEDxUtrecht viser Menkman Apples Machintosh-reklame 1984 for publikum.<sup>171</sup> Menkman forteller om reklamens visjon om å bryte med en fortid som er gammel og konform, og å skape en spennende fremtid som er full av nye muligheter. 1984 som er regissert av Ridley Scott, reklamerer for Apple første personlige datamaskin. Reklamen 1984 har helt klare referanser til Orwells roman med samme tittel: i reklamen blir vi introdusert for et dystopisk samfunn der alle bygninger er grå, og alle menneskene ser nesten helt like ut.<sup>172</sup> Folk marsjerer inn til et rom der «Storebror» snakker til forsamlingen fra en stor skjerm. En atletisk kvinne i idrettsklær kommer løpende med en slegge i hendene og med politiet i helene. Kvinnen kaster sleggen og knuser skjermen som eksploderer i et kraftig lys — tilbake sitter forsamlingen og måper. Reklamen avsluttes med en stemme som kan fortelle oss at Machintosh kommer til å vise oss at året 1984 ikke vil minne om romanen 1984.

Reklamen, slik jeg leser den, er ganske pompøs og spektakulær. Vi blir lovet at Machintosh — personifisert som den atletiske kvinnen — skal bryte radikalt med det gamle (og totalitære), frigjøre oss og gi oss helt nye muligheter. Men denne brukerfriheten varte ikke lenge, ifølge Menkman: I stedet har Apple gitt oss et sømløst brukergrensesnitt som ser bra ut, men som resulterer i en innskrenket brukerfrihet.<sup>173</sup> Alle grensesnitt vil naturlig nok ha sine begrensninger, enten det er basert på tekst eller grafikk, siden vi mennesker ikke kan snakke direkte til en datamaskin på datamaskinens språk. Menkman mener er at vi gjennom brukergrensesnittet tvinges til å velge vekk muligheter vi gjerne skulle hatt — men fordi vi ikke er klar over dette så er vi heller ikke klar over hva vi går glipp av.<sup>174</sup> Resultatet blir da at vanlige brukere hindres i å kunne ta frie teknologiske valg. Menkman stiller spørsmålsteget ved teknologien: Det er et karakteristisk trekk for hennes kunstneriske og teoretiske prosjekter. Menkman forsøker på en måte å trenge gjennom videomediet og derfra utforske mediespesifisitet — Menkman vil «inn i maskinen». Glitcher gjør det mulig å gå dypt inn i eksempelvis datamaskiner fordi glitchen potensielt ødelegger og eksponerer datamaskinens

---

<sup>169</sup> TEDx Talks (YouTube-kanal), «Glitch — Benchmarking the deranged...», ca. 3:30 min.

<sup>170</sup> Menkman, *The Glitch Moment(um)*, s. 11.

<sup>171</sup> TEDx Talks (YouTube-kanal), «Glitch - Benchmarking the deranged...».

<sup>172</sup> Mac History (YouTube-kanal), «1984 Apple's Macintosh Commercial».

<sup>173</sup> TEDx Talks, «Glitch - Benchmarking the deranged», ca. 4:50 min.

<sup>174</sup> TEDx Talks, «Glitch - Benchmarking the deranged», ca. 4:50 min.

system — «dens sanne ansikt».<sup>175</sup> For å karakterisere hva som er det spesifikke ved ulike medier må man undersøke hva det er som skjuler seg under de strukturelle komponentene<sup>176</sup> og grensesnittet.<sup>177</sup> For å lettere kunne undersøke og snakke om glitches har Menkman laget et eget vokabular, *glitchspeak*.

*Glitchspeak* står i skarp kontrast til Orwells *newspeak*, som er et fiksjonelt språk hentet fra romanen *1984*.<sup>178</sup> I *1984* brukes *newspeak* med den hensikt at det skal begrense menneskenes vokabular: forhindre at man skal kunne uttrykke seg ekspressivt, og forebygge fremveksten av alternative tenkemåter. Menkmans *glitchspeak*, derimot, skal utvide vårt språklige vokabular, det skal være dynamisk, ekspressivt og eksperimenterende. *Glitchspeak* sikter på å utfordre språkelige normer og nedarvede forventinger og antagelser som ligger i språket, og slik avdekke hva det er som unnlates å sies.<sup>179</sup> Slik skal *glitchspeak* (sammen med glitches og artefakter) hjelpe oss til å undersøke medier og den teknologien de er basert på.

Utover dette er det ikke godt å si hvordan Menkman selv bruker *glitchspeak* som et vokabular. Muligens representerer *glitchspeak* en slags kritisk holdning til — og et stadig søk etter å avdekke — språklige og teknologiske normer som omgir oss.

Med tanke på tematikk er det rimelig å tro at både *Radio Dada* og *Radio Ga Ga* forteller også noe om radioens mediespesifisitet og kreative muligheter, men på to ganske forskjellige måter. *Radio Ga Ga*, som låt og video, gir et nostalgisk blikk på radioen og hva den har betydd for distribusjon av musikk. *Radio Dada*, på den andre siden, utforsker radiomedies egenskaper som for eksempel støyen som oppstår når man stiller inn radioen mellom to frekvenser. Denne støyen er tydelig tilstede som et musikalsk element i musikken til denne videoen: radioens støyete brus har fått *moment(um)* og beveget seg vekk fra å bare være støy til å bli musikk.

Men hva med *Dada*? Hva er forbindelsen mellom dadaisme og *Radio Dada*?

## Dada — det bevegende bildets materialitet

Den historiske dadaismen, som oppstod i Zürich i 1916, har alltid vært preget av opprør enten det var mot tidligere kunstretninger, samtidig modernistisk kunst eller Første

---

<sup>175</sup> Menkman, *The Glitch Moment(um)*, s. 30.

<sup>176</sup> Menkman forklarer ikke hva de strukturelle komponentene er, så jeg tolker dette som maskin- og programvare.

<sup>177</sup> Menkman, «Acousmatic videoscapes».

<sup>178</sup> Menkman, *The Glitch Moment(um)*, s. 44.

<sup>179</sup> Menkman, *The Glitch Moment(um)*, s. 11.

Verdenskrig.<sup>180</sup> Dadaismen som en løs kulturell bevegelse hadde mange karakteristiske trekk, men de mest relevante trekkene når vi tenker dadaisme og glitchvideokunst er: 1. dekonstruksjon som et kunstnerisk, visuelt virkemiddel; 2. utfoldelse av det irrasjonelle og tilfeldige; 3. bevisstheten knyttet til mediets materialitet. Det siste gjelder kanskje først og fremst dadaistisk collage og filmkunst.

Ødeleggelse, dekonstruksjon, eller «omorganisering», og vektleggingen av mediets materialitet sammenfaller godt med idéer vi kjenner igjen fra glitchvideokunst. Visuelt sett kan kanskje collager ligne på videobilder vi finner glitchvideokunst.<sup>181</sup> Konseptet om å stykke opp en struktur eller ting — enten det er bilder eller avisutklipp — for så å sette disse sammen igjen til noe nytt ligger blant annet til grunn for både dadaisme og glitchkunst. Collagens lek med ulike papirmedier som avis, magasin og fotografi utforsker disse meidene og nye sammensetninger av disse. Med tanke på det fragmentariske aspektet i collager vil jeg si at *Radio Dada* også har en fragmentarisk fremtoning — store blokker og felter i bevegelse — uten at det er helt klart *hva det er som er fragmentert*. Jeg vil si at det er det som er visuelt og konseptuelt (stykke opp og sette sammen) fragmentarisk ved *Radio Dada* som er det mest karakteristiske fellestrekket med dadaistisk collagekunst.



Figur 16.

Når det gjelder dadaisme og utfoldelse av det tilfeldige og irrasjonelle vil jeg gjerne trekke frem kunstneren Jean Hans Arps *Untitled (Collage with Squares Arranged according to the Laws of Chance)* (1917) (figur 16). Arp lagde dette bildet ved å slippe papirbiter over et ark

---

<sup>180</sup> Gaughan, «Narrating the Dada game plan», s. 339.

<sup>181</sup> Tribe og Jana, *New Media Art*, s. 8.

for så å feste bitene der de landet.<sup>182</sup> Slik kan vi si at Arp overlot deler av komposisjonen, plasseringen av papirbitene, til tilfeldighetene. Om fargevalget var tilfeldig vet jeg ikke, men Arp skal visst ved enkelte anledninger ha brukt en papirkutter slik at de kunne kuttet mer «mekanisk» enn med en hånd.<sup>183</sup> Det er også mulig at Arp justerte papirbitene ørlite, med tanke på den relativt ordnede plasseringen disse bitene har på arket, uten at de overlapper hverandre og at de stort sett er plassert i rette vinkler. Poenget er uansett at Arp gjorde dette for å frigjøre kreativiteten fra den rasjonelle tanken som også var viktig for en del dadaistisk kunst.<sup>184</sup> Denne bruken av det tilfeldige kjenner vi også igjen fra Cages *chance operations* (jf. s. 14).

Tilfeldigheter og sjanse er også en vesentlig karakteristikk ved glitchvideokunst. Det ligger i glitchens natur at den er uforutsigbar. Vi kan også snakke om grader av tilfeldighet innenfor glitchkunst. En glitch kan oppstå og fungere uavhengig av menneskelig innblanding, så kunstneren trenger ikke alltid fremprovosere den. Vi kan også si, i stedet for å bruke ordet fremprovosere, at kunstneren legger forholdene til rette for at glitcher kan oppstå. *Radio Dada* er ingen funnet glitch fordi vi kjenner til dens tilblivelse gjennom en rekke tekniske prosesser med tanke på de mange filformatendringene og den redigeringen som Menkman har gjort. Samtidig var det ikke gitt for Menkman hvordan det endelige resultatet ville se ut. Denne spenningen mellom det tilsiktede og utilsiktede gjelder for både Arps papirbiter og Menkmans video.

Dadaistisk film var bevisst på filmens materielle natur, og dette skal dadaistene ha «tvunget på» sitt publikum.<sup>185</sup> Menkman har uttalt at hun med sine *acousmatic videoscapes* — som er det hun kaller sine videoer — vil tvinge tilskueren til å oppleve og reise inn i hennes *acousmatic videoscapes*.<sup>186</sup> Det er selvsagt stor forskjell på dadaistenes filmer og Menkmans videoer — det er snakk om veldig ulike medium og to ulike kunstistoriske perioder. Likevel er det i begge tilfeller slik at mediet «peker» på seg selv nettopp som medium. I følge Martin Schlesinger peker *Radio Dada* på seg selv gjennom selvobservasjon.<sup>187</sup> Det videomaterielle utgangspunktet for *Radio Dada* er videoen av en kamera-monitor-tilbakekopling der bildene vi ser er i utgangspunktet en selvobservasjon. Slik sett peker ikke det visuelle innholdet til noe annet utenfor seg selv og videoen insisterer på sin egen eksistens. Formuleringer som dette kan lett lede tankene over på en del modernistiske malerier som vektlegger formale egenskaper. Samtidig må vi glemme at denne videotilbakekoplingen har vært gjennom en rekke forandringer etterpå til den fikk det

---

<sup>182</sup> Hopkins, *Dada and Surrealism*, s. 69.

<sup>183</sup> Museum of Modern Art, «Untitled (Collage with Squares...)».

<sup>184</sup> Museum of Modern Art, «Untitled (Collage with Squares...)».

<sup>185</sup> Hopkins, *Dada and Surrealism*, s. 91.

<sup>186</sup> Menkman, «Acousmatic videoscapes».

<sup>187</sup> Schelsinger, «Go Play Outside!», s.103.

ferdigstilte uttrykket. På bakgrunn av dette kan vi si at *Radio Dada* har fått et *glitch moment(um)*.



Figur 17.

Om dette er *Radio Dada* sin materielle natur, hva med dadaistisk film? Om vi bruker Viking Eggelings film *Diagonal Symphonie* (1924) som et eksempel på dadaistisk film kan vi si at mye av filmens natur gjenspeiles i bevegelser, tydelige lys/mørke-kontraster, samt i filmens evne til å kunne være abstrakt og vise noe annet enn en fotorealistisk virkelighet *Diagonal Symphonie* har også som *Radio Dada* et abstrakt formspråk (figur 17). *Diagonal Symphonie* er en 7 minutter lang stumfilm der vi ser hvite geometriske former i stadig bevegelse og endring på en svart bakgrunn: begge legger vekt på bevegelse, abstrakt formspråk og tydelige farge- eller svart/hvit-kontraster.

Så, alt tatt i betraktning finnes det en rekke sammenfallende trekk mellom *Radio Dada* og visse former for dadaistisk kunst, men de er først og fremst konseptuelle eller idébaserte og dernest visuelle med tanke på at dadaistene ikke hadde video.

Andre generelle fellestrekk mellom glitchkunst generelt og dadaisme kan være at de to retningene er avantgardistiske og eksperimentelle, men på hver sin måte. Dadaisme tok sikte på å gjøre opprør — ikke bare mot tidligere estetiske konvensjoner men også mot all kunst, og derfor kan den også kalles for en antikunstbevegelse. Glitchvideokunst har sine avantgardistiske trekk med tanke på at den kan utfordre oss til å betrakte en teknologisk svikt ikke bare som en feil som må fikses, men som et estetisk og kreativt uttrykk. I denne sammenheng, siden dadaisme regnes som en avantgardistisk kunstbevegelse, så er det



verdt å nevne at Menkman har skrevet et manifest, *Glitch Studies Manifesto* (2009/2010). Manifestet var veldig vanlig innenfor modernistisk avantgarde og assosieres veldig sterkt med dadaisme, surrealisme og futurisme, for å nevne noe. *Glitch Studies Manifesto* er en subjektiv og ekspressiv tekst som oppfordrer alle til å studere, utforske og lage glitcher. Glitchstudier er helt nødvendig, i følge Menkman, fordi vi ikke riktig kan forstå (på et generelt plan) hvordan noe fungerer uten at vi også ser på hvordan det ikke fungerer: «Flow cannot be understood without interruption, nor function without glitching.»<sup>188</sup> *Glitch Studies Manifesto* inneholder åtte punkter som i veldig korte trekk sier at: det er fåfengt å lete etter støyfrie kanaler (medier), at en skal gjøre opprør mot sjangere og forventninger som man har til teknologi og medier, en skal «glitche» alle typer medier, skape glitchkunst, bevege seg ut i det ukjente og at glitch ikke alltid innebærer noe innovativt.

I punkt 6. i *Glitch Studies Manifesto* sier Menkman at hun ønsker å tvinge betrakteren til å reise inn i eller gjennom et akusmatisk *videoscape*. Om Menkman viser *Radio Dada* for et publikum, gjør hun dette før hun starter å diskutere og forklare det tekniske: Hun vil at folk skal ha fått egne inntrykk, tolkninger og meninger før hun «avslører» noe som helst eller påvirker folk i en viss retning.<sup>189</sup>

*Radio Dada* kan karakterisere glitchvideokunst på den måten at verket bruker glitcher og annen støy som kunstneriske virkemidler. Glitchene vi kan se og høre i *Radio Dada* er et resultat av at Menkman bevisst forsøker å tøye mediets grenser og gjøre et opprør mot det hun mener er konvensjonell teknologi.

Videoens mediespesifisitet kommer til uttrykk på bakgrunn av at *Radio Dada* tar i bruk videoen som audiovisuell — digital video blandet med musikkens analoge og digitale lyder. I *Radio Dada* har Menkman på den ene siden brukt videoens muligheter for å kunne filme i sanntid, samt brukt videotilbakekopling som råmateriale. Deretter har råmaterialet blitt kraftig etterbehandlet en rekke ganger for å gi *Radio Dada* det glitchete og abstrakte uttrykket videoen har.

I *Radio Dada* kan vi finne tematikk som peker på sammenfallende tanker man finner i dadaisme og glitchvideokunst. Det er også mulig å tolke *Radio Dada* som en kritikk av populærkulturens bruk av medier, samt kritikk av teknologiske standarder. De teknologiske standardene innskrenker brukernes muligheter til å kunne ta frie valg.

Med tanke på tradisjoner i videokunsten før 1990-tallet kan vi si at *Radio Dada* viderefører bruken av videomediet som et audiovisuelt medium, samt at Menkman henter inspirasjon fra konsepter innen musikk som hun bruker i videokunsten sin. Bruken av videotilbakekopling brukes i *Radio Dada* for å utforske de mulighetene video har for å

---

<sup>188</sup> Menkman, *The Glitch Moment(um)*, s. 11.

<sup>189</sup> Menkman, «Tipping Point of Failure».

generere absolutt abstrakte bilder. Menkman føyer seg også inn i rekken av videokunstnere som kritiserer konvensjonell bruk av video og andre medier.

## 4. Tvetydige videolandskap

I dette kapitlet tar jeg for meg verket *Station Balnéaire Variation I* (2011) som er den siste videoen vi skal kikke på. Som i de forrige kapitlene vil jeg begynne med å gi en introduksjon av kunstneren.

### Sabrina Ratté

*Station Balnéaire Variation I* er et av de tidlige verkene til den kanadiske videokunstneren Sabrina Ratté (f. 1982). Ratté er bosatt i Montreal og har en mastergradsutdanning i filmproduksjon fra Concordia University, Montreal. Hun har også vært forskningsassistent ved Hexagram-Concordia Centre for Research-Creation in Media Arts and Technologies.<sup>190</sup> Tidvis arbeider Ratté også med datategninger som hun publiserer på nettstedet Computers Club Drawing Society.

Rattés kunst har blitt vist på mange utstillinger og på film-, musikk og kunstfestivaler, spesielt i Nord-Amerika og i Europa: *7 Days of Sound* (2013) i Liverpool, Festival Chromatic (2012) i Montreal og på DECODE Project (2013) i Roma, og på *Glitch Genealogies* (2013) ved LEAP, for å nevne noen.<sup>191</sup> I dag tenker vi gjerne på kunstutstillinger, museer og festivaler som de vanligste arenaene for å vise videokunst. Som vi har sett er Rattés kunst godt representert på utstillinger og på festivaler — og som vi nå skal se — også i de «virtuelle visningsrommene».

Internett og videodelingstjenester (*YouTube* og *Vimeo*) tar Ratté i bruk for å presentere egen kunst. Ratté har også — sammen med andre videokunstnere — valgt å gi ut videoene sine på DVD og til nedlastning gjennom videoutgivere som Root Strata og Undervolt & Co. På nettsidene til Undervolt & Co. kan vi lese at det er vanskelig for eksperimentelle videokunstnere å få distribuert eller solgt videoer gjennom gallerier utenom når de aktuelle verkene stilles ut.<sup>192</sup> På Undervolt & Co. er Rattés videoer i godt selskap med annen glitch- og eksperimentell videokunst fra kunstnere som Peter Burr og Jennifer Juniper Stratford. Undervolt & Co. tilbyr digital nedlastning i tillegg til DVD, hvor du selv kan bestemme hvor mye du vil donere så lenge det overskrider minstesummen på 5 dollar.

Fra 2010 gikk Ratté bort fra film som hun jobbet mye med tidligere, til å primært arbeide med videokunst.<sup>193</sup> I sin videokunst utforsker Ratté de mulighetene som ligger i videomediet, blant annet gjennom å blande analoge videoteknikker med digitale, samt ved bruk av videotilbakekopling. Ratté arbeider med video som avviker fra den tradisjonelle

---

<sup>190</sup> Ratté, «Bio».

<sup>191</sup> Ratté, «CV».

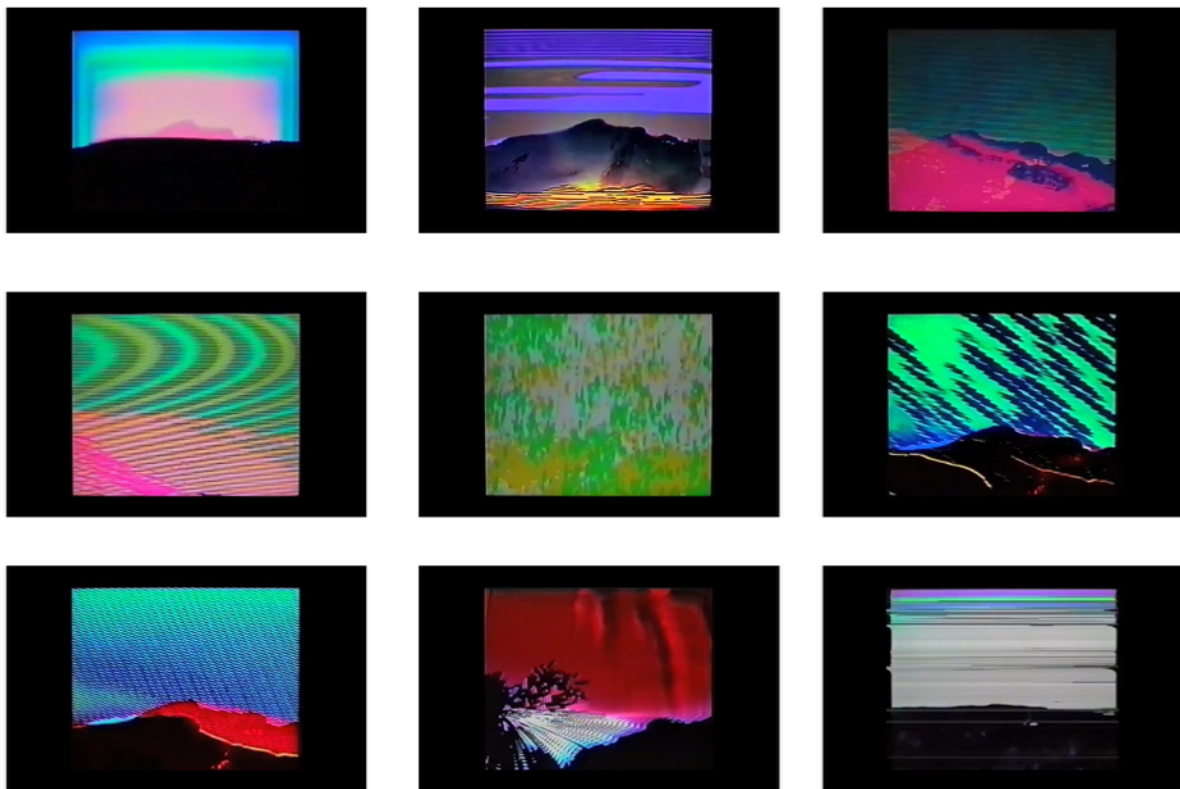
<sup>192</sup> Undervolt & Co., «About».

<sup>193</sup> Enns, «Interview with Sabrina Ratté».

bruken av kamera- og fjernsynsutstyr<sup>194</sup> og i de senere årene har hun i større grad arbeidet med videosynthesizere.<sup>195</sup> Videoene til Ratté kan kjennetegnes av en sterk fargepalett og av motiver som befinner seg i ulike mellomstadier — mellom det abstrakte og det figurative, tredimensjonale rom og todimensjonale flater, illusjon og virkelighet. Ratté bruker motiver fra arkitektoniske elementer eller naturelementer som hun blander sammen til ubestemmelige og tvetydige «rom» i sine videoer.

### ***Station Balnéaire Variation I***

*Station Balnéaire Variation I* (figur 18) har et sideforhold på 4:3 og en total varighet på 8:18 minutter.<sup>196</sup> Det første som møter oss er en svart skjerm og lyden av «vibrerende» elektronisk musikk.



Figur 18.

<sup>194</sup> Personlig kommunikasjon i e-post fra Ratté, 13.11.2014.

<sup>195</sup> Mensch, «Sabrina Ratté».

<sup>196</sup> Ratté, « *Station Balnéaire Variation I* ».

Den svarte skjermen erstattes av videoens første scene med en *wipe*-overgang. Dette er en form for filmovergang — en slags effektklipping der man tydelig ser overgangen mellom to scener: Den gamle scenen erstattes av den nye ved at den nye scenen «visker vekk» den gamle.<sup>197</sup> I *Station Balnéaire Variation I* har Ratté brukt en form for *wipe* som heter *push-over* — den nye scenen «presser» horisontalt vekk den forrige scenen.<sup>198</sup>

I videoens første scene ser vi fargede lys (i grønn, blå, rosa) som flimrer energisk over konturene av noe som kan ligne et svart fjellandskap. Landskapet fremstår som enigmatisk for oss — vi ser ikke vanligvis landskap på denne måten med sterke neonfarger og blinkende lys. Himmelen over dette landskapet blinker energisk i sterke farge- og luminanskontraster og skiller seg tydelig fra det mørke fjellet under. Den raske blinkingen får hele bildet til å vibrere og skjelve. Kameraposisjonen er fiksert, så det meste vi ser av bevegelser skyldes de flimrende lysene og andre videoeffekter. Flimringen får videoen til å se ustabil ut, som om den befinner seg på grensen til å «kortslutte». Lydsporet vi hører kan karakteriseres som en form for elektronisk dronemusikk. Vi hører repeterende mørke durelyder satt lagvis sammen med lysere suselyder. Noen ganger forvrenges enkelte av elementene i musikken: Tonene svinger og låter mer skingrende — som om de er i ferd med å bryte. Disse «støytonene» bryter med de andre harmoniene i musikken. Musikken har et lagvis og fyldig lydbilde: Dette i kombinasjon med fargesterke, blinkende bilder gir *Station Balnéaire Variation I* et psykedelisk preg.

Etter ca. 0:48 fryser scenen etterfulgt av en ny *wipe*-overgang med et nytt motiv av det samme fjellet, med nye farger og videoeffekter som minner om et nordlys som omkranser fjellet og ved foten av fjellet ser vi noe som kan ligne rødgldende lava. Rundt 2:02 minutter ute i videoen fryser den igjen og en ny sekvens overtar.

Vi kan tenke på en sekvens som det vi ser mellom to *wipe*-overganger. Denne «sekvensrytmen» går syklisk igjen fra videoens begynnelse til slutt. *Station Balnéaire Variation I* er sammensatt av forskjellige sekvenser som «avløses» av hverandre. Mellom overgangene stilner bilde og musikk og man hører kun en lav summelyd. Sekvensenes lengde varierer — noen ganger skifter de hyppigere enn andre. Perioden 2:16 - 3:23 har spesielt mange korte sekvenser med en del effekter på det samme fjellmotivet. Det er inne i denne hyppig skiftende perioden at vi kan tydelig se glitcher, spesielt rundt 2:57 - 3:10. Glitchene ser vi i form av tydelige forskyvninger i bildet som følge av ukorrekt linjefletting. Noen ganger kan det oppstå moirémønstre som en følge av dette og det ser vi her i *Station Balnéaire Variation I*.<sup>199</sup>

---

<sup>197</sup> Meigh-Andrews, *History of Video Art*, s. 346.

<sup>198</sup> Sadun, *Digital Video Essentials*, s. 243.

<sup>199</sup> Meigh-Andrews, *History of Video Art*, s. 344.

Slik vi har sett i tidligere videoer er Rattés bruk av glitch, også her i *Station Balnéaire Variation I*, relativt diskret. I sekvensen 5:50 - 6:08 ser vi en tydelig tilbakekoplingseffekt. Konturer av fjell og vegetasjon gjentas mange ganger etter hverandre innover i bildet. Lys- og fargeflimringen som hele tiden preger *Station Balnéaire Variation I* er også laget ved hjelp av videotilbakekopling, men den er ikke like iøyenfallende som det forrige eksempelet.

*Station Balnéaire Variation I* fortsetter syklisk med sekvensene helt til videoens slutt. Mot videoens slutt (8:00) inntreffer noen glitcher før landskapet og lyset til slutt ebber ut i svart.

Musikken til *Station Balnéaire Variation I* er laget av Roger Tellier-Craig. Tellier-Craig har satt musikk til en rekke av Rattés videoer. Tellier-Craig har for det meste komponert elektronisk musikk til Rattés videoer.

Jeg kan legge til at Ratté og Tellier-Craig sammen utgjør duoen Le Révélateur. Grensene mellom hva som er Le Révélateurs videoer og Rattés egne er diffus siden Tellier-Craig bidrar med musikk til mange av Rattés videoer. Jeg kommer tilbake til Le Révélateur senere i dette kapittelet.



Figur 19.



Figur 20.

*Station Balnéaire Variation I* ble laget for utstillingen *ACTION! Part 2 — A Collection of Global Contemporary Video Art* (2011) på Ghost Gallery, der den ble stilt ut sammen med andre videoer (figur 19), video- og skulpturinstallasjoner og malerier.<sup>200</sup> *ACTION! Part 2* ble

<sup>200</sup> Ratté, «Stations Balnéaires».

kuratert av Christian Petersen, som er kunstfotograf og redaktør i kunstmagasinet *I Want You*<sup>201</sup> og inneholdt verk av kunstnere som Ben Van Citters, Sara Ludy og Elektra Kb, for å nevne noen. *Station Balnéaire Variation I* har blitt vist ved flere anledninger — uten at det finnes en fullstendig oversikt over disse,<sup>202</sup> blant annet på utstillingen *Apocalypse Shift* (2012) i New York (figur 20).<sup>203</sup>

Vi skal nå se på hvordan *Station Balnéaire Variation I* er laget.

## Rytmask redigering

Ratté blander ofte ulike medier i sine videoer, noe som gir videoene en karakteristisk kompleksitet, både teknisk og visuelt. Vi skal nå se nærmere på noe av det materialet og utstyret som Ratté har brukt i arbeidet med *Station Balnéaire Variation I*.

I motsetning til de to forrige videoene vi har sett — der videomaterialet består av datagrafikk og videotilbakekopling — er *Station Balnéaire Variation I* filmet i realfilm.<sup>204</sup> Realfilm (eng. *live action*) er enkelt sagt all film eller video som ikke er animasjon eller datagenerert, det må kunne fanges med et kamera.<sup>205</sup> På sett og vis er videotilbakekopling en slags form for realfilm — men jeg vil understreke at den store forskjellen her ligger i at i *Station Balnéaire Variation I* er kameraets linse vendt ut mot verden og ikke mot en monitor. Dette videomaterialet gjort i realfilm ble først importert inn i dataprogrammet Modul8 som Ratté brukte på samme måte som en analog videomikser.<sup>206</sup> Vanlige, analoge videomiksere har flere sett med funksjoner og kan legge effekter lagvis over en video.<sup>207</sup> Videomiksere har et sett med basisfunksjoner, blant annet *wipe*-generator til å lage ulike *wipe*-overganger med, slik vi så i *Station Balnéaire Variation I*. Videomiksere gjør det mulig å legge flere lag med video og effekter oppå hverandre. Modul8 kan også behandle video i sanntid, derfor brukes det ofte som et verktøy for VJ-er når de opptre live.<sup>208</sup> Ratté brukte Modul8 sin sanntid-funksjon til å lage videotilbakekoplingen med, samtidig som hun kontrollerer tilbakekoplingen med digitale effekter gjennom Modul8.<sup>209</sup> De fargerike effektene i *Station Balnéaire Variation*

---

<sup>201</sup> Petersen, «About».

<sup>202</sup> Personlig kommunikasjon i e-post fra Ratté, 18.11.2014.

<sup>203</sup> Personlig kommunikasjon i e-post fra Ratté, 13.11.2014.

<sup>204</sup> Ratté, « *Station Balnéaire Variation I* ».

<sup>205</sup> Oxford English Dictionaries, «Live action».

<sup>206</sup> Personlig kommunikasjon i e-post fra Ratté, 18.11.2014.

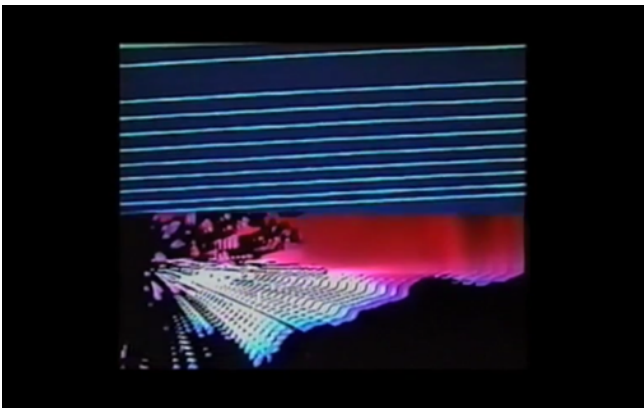
<sup>207</sup> Meigh-Andrews, *History of Video Art*, s. 159.

<sup>208</sup> Modul8, «User Interface».

<sup>209</sup> Personlig kommunikasjon i e-post fra Ratté, 18.11.2014.

I kan minne om de samme effektene man kan lage med en videosynthesizer, men det har Ratté ikke brukt her.

Det er verdt å merke seg Rattés valg av videoeffekter, særlig *wipe*-overgangene er ganske tydelige og det er flere ting som er interessant her med tanke på Rattés regigrep og valg av horisontale *wipe*-overganger. For det første trekker disse *wipe*-overgangene oppmerksomhet til videomediet. Andre videokunstnere, eller regissører, som velger å ha mer flytende klipping ønsker kanskje ikke å trekke oppmerksomheten mot dette. Kanskje det er et poeng å forføre publikum slik at de glemmer at det er en video eller film de ser på. For det andre avbryter *wipe*-overgangene videoens flyt og gir *Station Balnéaire Variation I* et dynamisk, men litt stakkatoaktig preg. Som vi så *Littoral Zones* var det glitchene som brøt flyten mens her er det klippingen som gjør dette. For det tredje presenterer *wipe*-overgangene nye sekvenser der bilder og musikk gjenspeiler hverandres karakterer (figur 21). For eksempel kan vi se energisk flimring som akkompagneres av hurtig musikk. Slik sett er det en tydelig sammenheng mellom bilde og lyd.



Figur 21.



Figur 22.

Det finnes flere varianter av *wipe*-overganger i tillegg til den horisontale, blant annet *iris wipe* — en sirkel som snevrer inn bildet til det forsvinner. Denne er blant annet mye brukt ved slutten av tegnefilmer. *Star Wars*-filmene bruker ofte ulike *wipe*-overganger mellom scenene (figur 22). *Wipe* forbindes gjerne med eldre filmteknikk siden man ofte brukte saks og limbånd i redigeringsarbeidet.<sup>210</sup> På midten av 1980-tallet ble mer avansert digitalt videoredigeringsutstyr billigere og dermed mer tilgjengelig enn det var før.<sup>211</sup> Dette resulterte i en voldsom bruk av videoeffekter, deriblant *wipe*. Den engelske videokunstneren, kreatoren og forfatteren Chris Meigh-Andrews beskriver situasjonen den gang på følgende måte:

<sup>210</sup> Sadun, *Digital Video Essentials*, s. 111.

<sup>211</sup> Meigh-Andrews, *History of Video Art*, s. 310 - 311.



«This explosion of low-cost complex electronic effects naturally led to a period of enthusiastic over-indulgence, and certainly many videotapes produced in the mid to late 1980s suffer from visual overkill and harshly processed vacuousness.»<sup>212</sup>

Siden *wipe* er en såpass særegen måte å klippe på tenker jeg at Rattés valg av *wipe* kanskje er et stilgrep, og et slags hint til fortidens filmteknikker. Ratté har sagt at hun tenker på *wipe* som et arkitektonisk element:

«Sliding doors are interesting to me because I perceive them as a link between architecture and video art; they remind me of the frame of the video image where the movement of opening and closing the doors is reminiscent of the idea of video «wipes». Wipes are transition presets included in editing software which I like to use a lot, and I think that my fascination for these presets is similar in some ways to the one I have with corporate spaces; both are impersonal and formal, thus fertile for personal re-interpretation...»<sup>213</sup>

Med dette i tankene kan vi si at *wipe*-overgangene i *Station Balnéaire Variation I* brukes som et formalt virkemiddel. En annen ting vi kan lese ut av dette er at *Station Balnéaire Variation I* berører arkitektur på en indirekte måte, selv om vi ikke direkte kan se arkitektoniske element. Sekvensene i *Station Balnéaire Variation I* avløser eller lukker hverandre — de gamle sekvensene hviskes bort og nye kommer til. Derfor kan vi si at *wipe*-overgangene gir *Station Balnéaire Variation I* en dynamikk som driver videoen fremover.

Om vi går videre til å se på motivet i *Station Balnéaire Variation I* så oppgir Ratté at videomaterialet som hun har brukt her er filmet i Positano, som ligger i Amalfikystområdet i Italia.<sup>214</sup> Ratté skal en periode ha vært inspirert av avbildninger av middelhavslandskap<sup>215</sup> — vi skal derfor se nærmere på dette.

## Psykedelisk badeby

Tittelen — *Station Balnéaire* — kan oversettes til «badeby» (*seaside resort*). I Positano gjorde Ratté en rekke opptak og noe av dette materialet har blitt til *Station Balnéaire Variation I*. Som det også går frem av navnet er *Station Balnéaire Variation I* den første av flere mulige variasjoner — men det har foreløpig ikke kommet flere variasjoner.

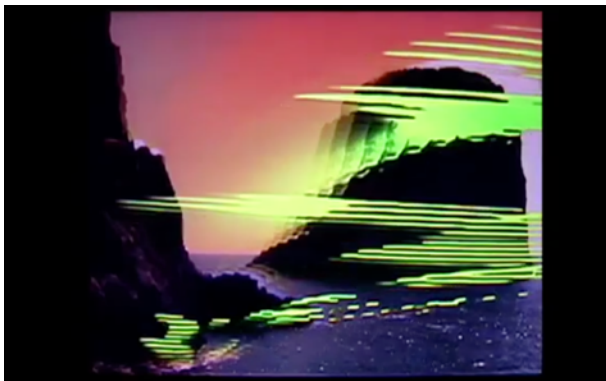
---

<sup>212</sup> Meigh-Andrews, *History of Video Art*, s. 310 - 311.

<sup>213</sup> Mensch, «Sabrina Ratté».

<sup>214</sup> Ratté, «Stations Balnéaires».

<sup>215</sup> King, «Interview: Sabrina Ratté/ Roger Tellier-Craig».



Figur 23.



Figur 24.

Ratté har lagt ut andre opptak som hun gjorde i Positano, blant annet *Untitled (Year Two, Week Twenty-Five)* (2011) (figur 23) og *Untitled (Year Two, Week Twenty-Seven)* (2011) (figur 24) på nettstedet *52 Pick-Up*. *52 Pick-Up* er et videoprojekt der konseptet går ut på å utfordre videokunstnere og andre videoskopere til å legge ut én video hver uke i et år fra en vilkårlig startdato. Ratté har vært med i tre perioder — 2009/2010, 2011 og 2013<sup>216</sup> og har dermed lagt ut 156 videoer til sammen gjennom *52 Pick-Up*:

«(...) I caught myself being really engaged in the process, not wanting to miss one week even if it meant posting some ugly weird stuff. (...) Most of the videos on that *52 Pick-Up* page are sketches and experimentations that I've integrated later in more accomplished works. I tried to create new and different approaches with each video, finding my own "home-made" way of creating visual effects.»<sup>217</sup>

*52 Pick-Up* fungerer på en måte som et videoarkiv og en «skissebok» på samme tid — dette kan gi et innblikk i eksperimenteringen og typen videoprojekter Ratté har jobbet med utenom — og i tillegg til — det som har blitt til de offisielle videoene som hun legger ut på Vimeo. I de andre opptakene fra Positano ser vi også her videotilbakekopling, det er da rimelig å tro at dette var et definert konsept og et estetisk valg som Ratté utforsket tidlig i arbeidet med *Station Balnéaire Variation I*.

Positano er en liten by som ligger langs Amalfikysten sør i Italia. Byen klamrer seg nærmest til bratte fjell som skråner brått ned i havet, og er kanskje det mange ville kalt pittoresk. Rent visuelt er det lite som forteller oss at det er Positano som utgjør motivet i *Station Balnéaire Variation I* fordi det landskapet vi ser er såpass «forvrengt» av lys, farger

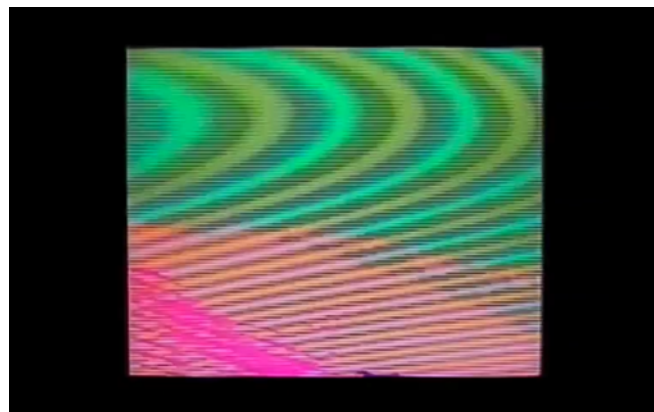
<sup>216</sup> *52 Pick-Up*, «Artists».

<sup>217</sup> Ratté, «The Last of the Epic Videos».

og effekter. Men fordi Ratté oppgir at *Station Balnéaire Variation I* er filmet i Positano kan dette verket muligens sees på som en reiseskildring. Positano er kjent for å være en populær turist- og badeby<sup>218</sup> uten at det kanskje kommer frem i *Station Balnéaire Variation I*. Hvis *Station Balnéaire Variation I* er en reiseskildring, hva er det den skildrer?

Landskapet i *Station Balnéaire Variation I* skildres på en måte som viker fra det naturtro eller fotorealistiske — vi ser flikrende lys og sterke farger som lyser opp en himmel over et mørkt fjellandskap. Den sterke forvrengningen vi ser av landskapet i *Station Balnéaire Variation I* kan kanskje lett assosieres med psykedelisk kunst. Det er kanskje særlig dette med at man kan dra kjensel på noe kjent — et landskap med fjell og himmel — som er sterkt forvrengt i form, farge og lyder. Psykedelisk stil kan kjennetegnes av overdrevne, sterke farger og lek med det optiske eller visuelle.<sup>219</sup> I psykedelisk kunst er det ofte vanskelig for betrakteren å skille mellom hva som er virkelig og fantasi eller illusjon i kunstverket og man møtes gjerne av en overflod av sanseintrykk.<sup>220</sup> Muligens kan det være slik at *Station Balnéaire Variation I* handler om en sanseerfaring som overskrider normal sanseerfaring. Ratté vil kanskje at betrakteren skal få muligheten til å sanse landskapet i *Station Balnéaire Variation I* på en alternativ måte gjennom hennes tolkning av landskapet sett gjennom videomediet — en opplevelse som kan overskride normal sanseerfaring. Kanskje kan det også være at det psykedeliske landskapet i *Station Balnéaire Variation I* alluderer til den sublimе opplevelsen av naturen både som vakker og voldsom?

Videoens muligheter til å kunne skape ulike psykedeliske formspråk er særlig fremtredende i videokunst som bruker videosynthesizere.<sup>221</sup> *Station Balnéaire Variation I* er ikke laget med videosynthesizere, men verket har lignende visuelle trekk til dette med tanke på det abstrakte formspråket og de fargerike videoeffektene.



Figur 25.

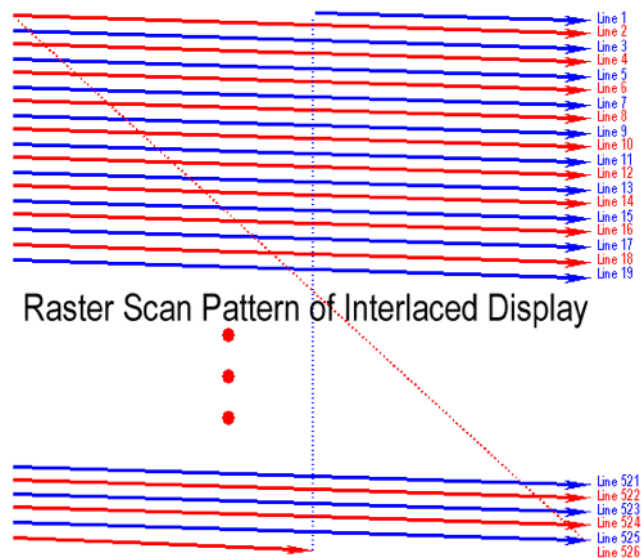
---

<sup>218</sup> Store noske leksikon, «Amalfikysten».

<sup>219</sup> Rubin, Morgan og Pinchbeck, *Psychedelic...*, s. 16.

<sup>220</sup> Rubin, Morgan og Pinchbeck, *Psychedelic...*, s. 16.

<sup>221</sup> Kane, Kane, *Chromatic Algorithms*, s. 69.



Figur 26.

Det er også andre elementer som gir *Station Balnéaire Variation I* et psykedelisk og glitchete preg — disse finner vi i form av en optisk illusjon kalt moirémønstre (figur 25). Moirémønstre skyldes en feil i linjeflettingen når rasterlinjene (*raster scan*) på skjermen ikke klarer å gjengi bildet slik den skal (figur 26). Rasterlinjer er typisk i billedrørmonitører, og disse gjengir et bilde i en viss rekkefølge langs rasterlinjene som utfyller hverandre.<sup>222</sup> Videobildet gjengis som regel fra toppen av skjermen og nedover til bunnen. Om videobildet ikke blir riktig gjengitt av rasterlinjene på skjermen får hele bildet en forskyvning — eller rettere sagt, to forskyvninger, siden rasterlinjene ikke klarer å utfylle hverandre. Enkelte ganger kan det resultere i moirémønstre.<sup>223</sup> Moirémønstre dannes når to eller flere lag med mønstre legges over hverandre — dermed oppstår et tredje mønster som følge av en optisk effekt.<sup>224</sup> Ordet «moiré» kommer fra den franske tekstiltypen *moiré*, som har gitt navnet til moirémønsteret.<sup>225</sup> Dette kan tyde på at videotilbakekoplingen er filmet fra en billedrørmonitor — vi kan si at moiréeffekten i *Station Balnéaire Variation I* er med på å bygge under videoens mediespesifisitet som postoptisk (jf. s. 10). Moirémønstre er brukt i en del op-kunst på grunn av sin optiske virkning, eksempevis i en del psykedelisk kunst.

<sup>222</sup> Meigh-Andrews, *History of Video Art*, s. 345.

<sup>223</sup> Meigh-Andrews, *History of Video Art*, s. 344.

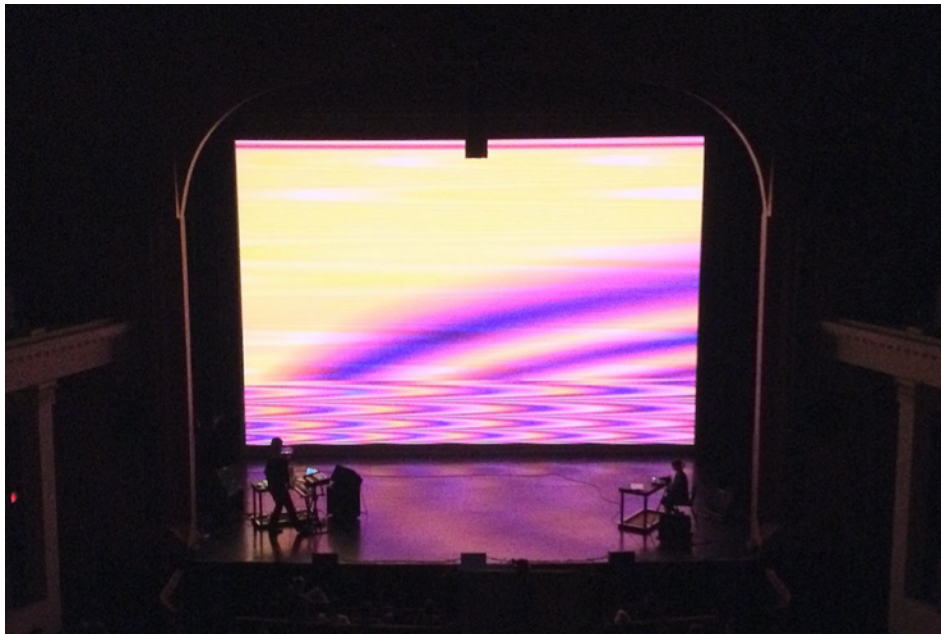
<sup>224</sup> Oxford English Dictionary, «Moire».

<sup>225</sup> Oxford English Dictionary, «Moire».

Det er også mulig å finne psykedelisk inspirasjon i *Station Balnéaire Variation I* sitt lydspor — vi går derfor videre til å se på dette nå. Vi skal se på hvilken rolle musikken spiller i den kunsten Ratté lager.

## Symbiosen mellom video og musikk

Som vi har sett er musikk og video vevet tett sammen i *Station Balnéaire Variation I*. Ratté har sagt at hun ofte legger musikken til grunn for videoene hun lager — enten det er som inspirasjonskilde eller som en måte å strukturere videoenes visuelle uttrykk på.<sup>226 227</sup> *Wipe*-overgangene i *Station Balnéaire Variation I* er med på å gi verket en dynamikk, men det gjelder også for musikken med tanke på at den følger *wipe*-overgangene. Hvilke andre forbindelser kan vi finne mellom det vi ser og hører i *Station Balnéaire Variation I*? For å finne ut av dette kan vi se til Tellier-Craig — som har laget musikken til *Station Balnéaire Variation I* — og hans og Rattés musikalske samarbeid *Le Révélateur*.



Figur 27.

*Le Révélateur* kan beskrives som en audiovisuell kollorasjon der Ratté utgjør den visuelle delen og Tellier-Craig utgjør den musikalske. *Le Révélateur* opptre live og produserer egne videoer (figur 27). Når *Le Révélateur* opptre live ønsker de å gi publikum en sanselig og oppslukende audiovisuell opplevelse som Tellier-Craig beskriver som en slags

---

<sup>226</sup> Palop, «Experimental Audio-Visual Duo, *Le Révélateur*»

<sup>227</sup> Carvalho, «Candy For the Eyes».

rusopplevelse.<sup>228</sup> Det at Le Révélateur prøver å vekke sterke sanselige opplevelser hos betrakterne er veldig typiske trekk for psykedelisk kunst.<sup>229</sup> Her kan vi trekke linjer mellom det psykedeliske uttrykket vi finner i *Station Balnéaire Variation I* og Rattés audiovisuelle prosjekt. Le Révélateurs musikk er en form for elektronika og deres musikk har blitt beskrevet som et lydlandskap satt sammen av flere lag med lyd og minimalistiske glitcher.<sup>230</sup>

Le Révélateurs historie strekker seg tilbake til 2008, da prosjektet ble startet opp av Tellier-Craig — på det tidspunktet var det hans musikalske soloprojekt.<sup>231</sup> Tellier-Craig har tidligere vært gitarist i post-rockbandet Godspeed you! Black Emperor og det eksperimentelle rock-bandet Fly Pan Am.<sup>232</sup> Ratté ble med i 2010 etter at hun gikk fra å arbeide med film til video. Før Ratté ble med i prosjektet hadde hun spurt Tellier-Craig om han kunne komponere musikk til hennes videoer.<sup>233</sup> Etter at de kom sammen i Le Révélateur fant de ut at de blant annet hadde sammenfallende interesser for den tidlige elektroniske musikken og kunsten fra 1970- og 80-tallet. Tellier-Craig og Ratté forklarer i et intervju med videobloggen *Video Circuits* at de begge er inspirert av Lillian Schwartz sine filmer der det visuelle og soniske var gjort fullstendig elektronisk.<sup>234</sup> Bortsett fra at Schwartz sin kunst er fanget på film er resten av verket gjort fullstendig elektronisk. I forbindelse med dette har Tellier-Craig sagt: «I guess this discovery kind of planted the seed in me about working on an audio-visual electronic project».<sup>235</sup> Ratté legger til:

«I try to create a space that could only exist through the meeting of his music and my images.(...) video and electronic music are very similar on many aspects. (...) The fact that the electronic signal can be heard or seen is so mysterious and fascinating (...)».

På den måten kan vi si at Le Révélateurs prosjekter er fundamentert på musikk og video som elektroniske signaler, samt en felles fascinasjon for dette. På bakgrunn av dette er det rimelig å tro at *Station Balnéaire Variation I* også kan være et uttrykk for en fascinasjon av video og musikk som elektroniske signaler.

---

<sup>228</sup> Mutek, «Le Révélateur».

<sup>229</sup> Rubin, Morgan og Pinchbeck, *Psychedelic...*, s. 43 - 44.

<sup>230</sup> Mutek, «Le Révélateur».

<sup>231</sup> Palop, «Experimental Audio-Visual Duo, Le Révélateur»

<sup>232</sup> Mutek, «Le Révélateur».

<sup>233</sup> King, «Interview: Sabrina Ratté/ Roger Tellier-Craig».

<sup>234</sup> King, «Interview: Sabrina Ratté/ Roger Tellier-Craig».

<sup>235</sup> King, «Interview: Sabrina Ratté/ Roger Tellier-Craig».

Jeg kan også legge til at Rattés musikalske samarbeid ikke begrenser seg til *Le Révélateur*. Ratté har laget flere musikkvideoer for ulike band og artister, særlig innen musikkjangerene elektronika og ambient, som Tim Hecker, Raglani, Femminielli, Boxcutter og Innergaze for å nevne noen.<sup>236</sup> Ratté har også samarbeidet i live musikkprosjekt med blant annet Robert Aiki Aubrey Lowe som var et bestillingsverk for EMPAC (Experimental Media and Performing Arts Center).<sup>237</sup>

For å oppsummere dette kapittelet kan vi konkludere med at *Station Balnéaire Variation I* kan karakterisere glitchvideokunst gjennom estetisering av glitcher og relaterte fortyrrelser i videobildet i form av videotilbakekopling og moirémønstre. Ratté bruker også støylyder i musikken for å bygge opp under den visuelle støyen man ser i *Station Balnéaire Variation I* sitt videobilde.

*Station Balnéaire Variation I* viser til videoens mediespesifisitet på det sett at verket inneholder flere lag med videotilbakekopling og tidvise moirémønstre i videobildet som skyldes at videosignalet ikke blir korrekt gjengitt av skjermens rasterlinjer. I *Station Balnéaire Variation I* utforsker Ratté også videoens særegne evne til å gjøre verden abstrakt, sett gjennom linsen til et videokamera. Videoens audiovisuelle egenskaper vektlegges også sterkt med tanke på at musikken samsvarer med måten *Station Balnéaire Variation I* er redigert på.

Når det gjelder videokunsttradisjoner som vektlegger videoens mediespesifisitet viderefører *Station Balnéaire Variation I* en bruk av videomediet som egnet for et abstrakt formspråk. Verket viser også til en tradisjon der video benyttes fordi det er spesielt egnet for musikk og audiovisuelt uttrykk — fremfor film.

---

<sup>236</sup> Ratté, «Commissioned works».

<sup>237</sup> Ratté, «CV».

## 5. Videre diskusjon og konklusjon

Som jeg var inne på i innledningen er *Aka*, *Radio Dada* og *Station Balnéaire Variation I* ikke representativt for all glitchvideokunst, men de kan likevel brukes som egnede eksempler og kan fortelle viktige ting glitchvideokunst.

*Aka*, *Radio Dada* og *Station Balnéaire Variation I* har fungert som eksempler for glitchvideokunst på bakgrunn av deres omfattende bruk av glitcher og relatert støy som estetiske virkemidler. De tre verkene er fra ulike tiår (1998, 2008 og 2011) og fra tre ulike kunstnere. Verkene har en del fellestrekk, samtidig som skiller seg fra hverandre på visse punkter.

### Glitchvideokunstens karakteristikker

Når det gjelder glitchvideokunstens karakteristikker viser de tre verkene at glitchvideokunst kan være en allsidig kunstform.

*Aka*, *Radio Dada* og *Station Balnéaire Variation I* berører alle ulike temaer. I *Aka* kan temaet være fargesymbolikk, siden tittelen betyr rød på japansk og er utgitt for japanske Gasbook. Et annet tema vi kan finne i *Aka* er utforskningen av de nye digitale verktøyene som kom i løpet av 1990-tallet der digital videobehandling i sanntid var nytt, men også relativt begrenset.

*Radio Dada* berører temaer som populærkultur, dadaisme, musikkteori og teknologiske valg. Menkman er opptatt av betrakterens opplevelse av verket. I *Radio Dada* forsøker Menkman å gi betrakteren en «åpen» opplevelse av verket samt andre videoer hun har laget. Slik Menkman ser det er det vanskelig for betrakteren å oppleve videoene som åpne når de plasseres inn i konvensjonelle videodelingsplattformer. Videodelingsplattformene farger videoenes uttrykk og gir ikke betrakteren reel frihet til å tolke disse fritt.

*Station Balnéaire Variation I* kan tolkes som en reisebeskrivelse fra Middelhavet. *Station Balnéaire Variation I* har et tydelig psykedelisk preg og forestiller dermed en mer sublim eller tvetydig reiseskildring der det er vanskelig å skille sanselig illusjon og virkelighet fra hverandre. Det er også mulig å finne alluderende elementer til dører og arkitektur i den sykliske redigeringen av *Station Balnéaire Variation I*.

Glitchkunst har tradisjonelt blitt betraktet som en kritikk og utforskning av medier og teknologi gjennom glitcher. Vi kan si at alle de tre eksemplene utforsker de mediene og den teknologien de er basert på, men hvor mye kritikk som kan leses i hvert enkelt verk er varierende.

For Skot kan det virke som at det var et poeng å ta i bruk nye digitale verktøy på bakgrunn av en fascinasjon for det digitale og de nye mulighetene verktøyene ga. Skot er



kanskje dermed et bevis på at kunstnerene som drev med glitcher på 1990-tallet alltid var kritiske til verktøyene de brukte, slik Cascone hevder. Andre kunstnere og Skot sitt bruk av glitcher like gjerne kunne bygge på nysgjerrighet og fascinasjon for disse.

Menkman stiller seg kritisk til teknologiske standarder — hun problematiserer hvor fritt vi som brukere står og om ikke det ville vært fruktbart å eksperimentere med nye teknologiske standarder som kan møte flere og nye behov. Slik sett føyer Menkman seg inn i en type glitchkunst som blant annet bygger på kritikk av teknologi og medier.

Likt som hos Skot virker Ratté mer opptatt av å utforske de mulighetene og begrensingene som ligger i videomediet, enn å kritisere teknologiske løsninger og standarder. Det er også verdt å merke seg forskjellen mellom Skot og Ratté — Ratté er fascinert av fortidens videokunst og henter inspirasjon derfra til sine egne verk og kunstneriske praksis. Skot på sin side ønsket å se fremover og lage noe nytt fra den stadig voksende, digitale verdenen.

Teknisk sett finner vi også like og ulike trekk. Videoteknikk er viktig i glitchvideokunst siden glitcher og det visuelle og kunstneriske uttrykket henger tett sammen.

Skot tok kun i bruk digitale medier, som datagrafikk og digital videobehandling i sanntid i *Aka*. Skot tok ikke i bruk noen form for etterbehandling eller redigering i *Aka*. Skot tok i bruk videomediet på bakgrunn av dets umiddelbare egenskaper.

Menkman og Ratté har redigert og etterbehandlet sine verk og blander det digitale og analoge. Den lange redigeringsprosessen har i *Radio Dada* og *Station Balnéaire Variation I* gitt videobildet et mer glitchete, og nonfigurativt eller abstrakt preg. Man kan kanskje stille seg spørsmål om ikke glitchene kom naturlig før på grunn av en veldig begrenset videoteknologi — muligens må kunstnere jobbe litt ekstra for å lage glitchvideokunst i dag?

Felles for *Aka*, *Radio Dada* og *Station Balnéaire Variation I* er den utstrakte bruken av videotilbakekopling. Videotilbakekopling brukes ulikt i hvert av verkene. I *Aka* brukes videotilbakekopling for å gjøre stillestående datagrafikk og til bevegelige bilder. I *Radio Dada* ble videotilbakekoplingen gjort om til stillestående GIF-bilder som deretter ble satt sammen igjen til bevegende bilder som en videoanimasjon. *Station Balnéaire Variation I* bruker videotilbakekoplingen for å gi videobildet — som i utgangspunktet er et realfilmopptak — et psykedelik og tvetydig preg. På bakgrunn av dette er det rimelig å anta at videotilbakekopling kan være mye brukt i glitchvideokunst generelt.

Bevisstheten rundt glitchkunst som kunstform og del av en større kultur denne varierer stort blant Skot, Menkman og Ratté. Tina Frank fra Skot oppgir at hun ikke var klar over begrepet på 1990-tallet, mens Ratté sier at hun ikke har noe spesielt ønske om at dennes videoer skal være en del av en viss type kunstscene. Menkman er i motsetning til Skot og Ratté veldig opptatt av å glitchkunst som en særegen kunstform og teoretiserer gjerne egne kunstverk som glitchkunst.

Frank, Menkman og Ratté sine ulike holdninger ovenfor glitchkunst som kunstform og begrep kan igjen henge sammen med glitchvideokunst som en form for teknologi- eller mediekritikk, slik jeg tolker det. Menkman lar laget et stort teoretisk rammeverk for sin kunst, blant annet for at betrakteren skal kunne lese kunstverket ut fra dette. På en annen side er det også interessant å merke seg at Menkman vil gi betrakteren muligheten til å assosiere fritt i møte med hennes *acousmatic videoscapes* — samtidig legger hun føringer i kunstverkene i form av de skal utøve en kritikk. Det oppstår en spenning her mellom det at betrakteren skal kunne assosiere fritt og være kritisk.

Musikk som lydspor har vært viktig for alle de tre verkene: *Aka*, *Radio Dada* og *Station Balnéaire Variation I* bruker musikk med glitch- og støylyder i som er med på å bygge under de visuelle glitchene vi ser i videobildet. Særlig Skot og Ratté har hatt mange musikalske samarbeidsprosjekter som har hatt stor betydning for deres kunstneriske virke. Menkman bruker også musikkteori til å teoretisere hennes *acousmatic videoscapes*. Menkmans bruk av musikkteori kan kanskje skyldes at musikk er mer abstrakt av natur og enn visuell kunst som kanskje lettere vekker assosiasjoner hos betrakteren.

## **Videoens mediespesifisitet i glitchvideokunst**

Gjennom å bruke *Aka*, *Radio Dada* og *Station Balnéaire Variation I* som eksempler kan vi si at glitchvideokunst bruker videomediet for dets særegenheter.

Alle verkene bruker videoens mulighet for å kunne filme i sanntid gjennom videotilbakekopling. *Aka*, *Radio Dada* og *Station Balnéaire Variation I* har alle et abstrakt eller nonfigurativt formspråk. Det er rimelig å tro at dette kan henge sammen med at video er postoptisk og har en naturlig abstrakt natur. Ratté er sier at hun er spesielt opptatt av video som elektronisk signalbehandling — så det er mulig at Ratté har et mer bevisst forhold til dette enn Menkman og Skot.

Videoens audiovisualitet kommer også godt frem i de tre verkene med tanke på den tette sammenhengen mellom lyd og videobildet.

Det er rimelig å tro at videokunst som i stor grad baserer seg på å utforske videoens mediespesifisitet vil forandre seg i takt med at videomediet forandrer seg, særlig med tanke på digitalisering. Samtidig ser man at glitchvideokunst fortsetter å bruke videomediet spesielt på bakgrunn av en type mediespesifisitet man også finner i eldre, analog video.

## Glitchvideokunst og videokunsttradisjoner

I kapittel 1 så vi at mange kunstnere valgte å bruke video fordi det skiller seg fra andre relaterte medier. Det samme må kunne sies om Skot, Menkman og Ratté på bakgrunn av deres bruk av videomediet i de tre videokunsteksemplene som er brukt i denne oppgaven.

I videokunst fra før 1990-tallet og i glitchvideokunst kan man finne innflytelse fra musikk og musikkteori. Innflytelse fra Fluxus og Cage sine *chance operations* er særlig fremtredende med tanke på å blande musikk- og videoopptredener, samt det tilfeldige segmentet i glitcher. Menkman er mer orientert mot musikkens teoretiske aspekter, mens Skot og Ratté orienterer seg mer mot audiovisuelle samarbeidsprosjekt.

Glitchvideokunst føyer seg også inn i en videokunsttradisjon der video brukes til å lage abstrakte formspråk og utnytting av den iboende støyen som ligger latent i videomediet.

## Konklusjon

Glitchvideokunst kan karakteriseres av at den er ganske allsidig og viser at videomediet kan brukes på mange ulike måter. De mest tydelige fellestrekkene i glitchvideokunst er videoteknikker som baserer seg på sanntid, videotilbakekopling, samt teknikker for å skape glitcher og annen støy i videobildet. Videoens audiovisualitet er veldig viktig i glitchvideokunst — både i selve kunstverket og for kunstnerene når det gjelder inspirasjon. Musikk har vært viktig, både for utviklingen av videokunst og glitchvideokunst — teknologisk og kunstnerisk. Man ser også at glitchvideokunst har røtter som går tilbake til videokunst fra før 1990-tallet med tanke på at de velger å bruke videomediet på bakgrunn av dens postoptiske og audiovisuelle egenskaper, samt videoens mulighet for å kunne kombineres med musikk og andre medier.

## Fremover

Det finnes en rekke muligheter for å forske videre på glitchvideokunst. Jeg kan trekke frem at det trengs forskning på den tidlige delen av glitchkunsten og glitchvideokunsten som ble laget på 1990-tallet. *Aka* viste oss at det kanskje ikke er så mye materiale og dokumentasjon bevart fra denne tiden. Kanskje det ville vært nyttig å intervju kunstnere og andre som var i disse kunstmiljøene for å kunne kartlegge glitchkunsten ytterligere.

Det blir i større grad skrevet om glitchkunst nå i academia, enn for et par år tilbake. Det gjenstår fremdeles å sette glitchkunsten i sammenheng med andre former for kunst — eksempelvis fotografi, digital kunst, lydkunst — og ikke bare videokunst som denne oppgaven har tatt for seg.

Det vil også være interessant å se hvordan glitchkunsten utvikler seg videre i verden der stadig ny teknologi og nye medier kommer til — hvordan vil glitchkunsten gripe disse, og vil hva glitchkunsten fortelle oss måten vi burker teknologien og mediene på.

## Litteraturliste

Avanto Helsinki Media Art Festival. «Tina Frank». 15.10.2015.

[http://www.avantofestival.com/2003/en/film\\_frank.html](http://www.avantofestival.com/2003/en/film_frank.html)

Danbolt, Gunnar. *Frå moderne til det kontemporære — Tendensar i norsk samtidskunst etter 1990*. Oslo: Samlaget, 2014.

Cascone, Kim. «The Aesthetics of Failure: «Post-Digital» Tendencies in Contemporary Computer Music.» *Computer Music Journal* 24, nr. 4 (2000): 12 - 18.

Cooper, Sean. «General Magic». *All Music*. Nettsted. 19.09.2015.

<http://www.allmusic.com/artist/general-magic-mn0000203431/biography>

Carvalho, Rodrigo. «Candy For the Eyes». 25.02.2015.

<http://visiophone-lab.com/wp/?p=299>

Cox, Christoph. Daniel Warner. *Audio Culture: Readings in Modern Music*. New York: The Continuum International Publishing Group Inc, 2004.

Deisl, Heinrich. «Vienna Electronica — Wiener elektronische Musik seit 1995». 30.04.2015.

Upublisert forskningsstudie gjort for Kulturdepartementet (MA 7) i 2009.

[http://www.musicaustria.at/sites/default/files/Forschungsstudie\\_Vienna\\_Electronica.pdf](http://www.musicaustria.at/sites/default/files/Forschungsstudie_Vienna_Electronica.pdf)

Dextro, «About Dextro.org». 21.20.2015.

[http://www.dextro.org/info/ueber\\_dextro\\_turux.html](http://www.dextro.org/info/ueber_dextro_turux.html)

Elen, Richard. G. «TV Technology 10. Roll VTR». 12.11.2015.

<http://www.screenonline.org.uk/tv/technology/technology10.html>

Emerson, Lori. «Glitch Aesthetics». I *Johns Hopkins Guide to Digital Media*, redigert av Marie-Laure Ryan, Lori Emerson og Benjamin J. Robertson. s. 235 - 237. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014.

Enns, Clint. «Interview with Sabrina Ratté». 02.02.2015

<http://www.incite-online.net/ratte.html>

Frank, Tina. «About Tina Frank». 21.04.2015.

<http://www.tinafrank.net/tina-frank/>

- Frank, Tina. «Aka». Video. *Vimeo*. 1:00 min. 21.04.2015.  
<https://vimeo.com/748725>
- Frank, Tina. «CV, long vesion (deutsch)».  
[http://www.tinafrank.net/wp-content/uploads/2011/08/TinaFrank\\_CV\\_AUG2011.DE\\_.pdf](http://www.tinafrank.net/wp-content/uploads/2011/08/TinaFrank_CV_AUG2011.DE_.pdf)
- Frank, Tina. «Fuzzy Motion — Pictures Without Legs 1995-2002». 15.10.2015.  
<http://www.tinafrank.net/news-publications/fuzzy-motion/>
- Frank, Tina. «Mego & Editions Mego: Covers». 22.04.2015.  
<http://www.tinafrank.net/corporate-design-packaging/mego-editions-mego-covers/>
- Gas As Interface, «Outline». 20.04.2015.  
<http://gasbook.net/in/?p=2066>
- Gaughan, Martin. «Narrating the Dada game plan». *I Art of the Avant-Gardes*, redigert av Steve Edwards og Paul Wood, 338-357. London: Yale University Press, 2004.
- Glitch Knit. «Knitting Machine Hack and Glitch Knit». 18.03.2015.  
<http://glitchknit.jp/>
- Gorlunova, Olga. Alexei Shulgjin. «Glitch». I *Software studies: a lexicon*, redigert av Matthew Fuller, s. 110-119. Massachusetts: The MIT Press, 2008.
- Hopkins, David. *Dada and Surrealism — A Very Short Introduction*. New York: Oxford University Press Inc., 2004.
- Kane, Carolyn L. *Chromatic Algorithms: Synthetic Color, Computer Art, and Aesthetics after Code*. Chicago: University of Chicago Press, 2014.
- Kane, Carolyn L. «Compression Aesthetics: Glitch From the Avant-Garde to Kanye West». Upublisert artikkel. Årstell ukjent.  
<http://ivc.lib.rochester.edu/wp-content/uploads/2014/10/Kane-Compression-Aesthetics.pdf>
- KanyeWestVEVO (*YouTube*-kanal), «Welcome To Heartbreak ft. Kid Cudi». Video. *YouTube*. 4:30 min. 22.10.2015.

<https://www.youtube.com/watch?v=wMH0e8kIZtE>

King, Chris. «Interview: Sabrina Ratté/ Roger Tellier-Craig». *Video Circuits* (blogg). 23.02.2015.

<http://videocircuits.blogspot.no/2012/11/interview-sabrina-ratte-roger-tellier.html>

Loop.pH, «Mathias Gmachl». 21.04.2015.

<http://loop.ph/mathias-gmachl>

Mac History (*YouTube*-kanal), «1984 Apple`s Macintosh Commercial». Video. *YouTube*. 0:59 min. 25.01.2015.

<http://www.youtube.com/watch?v=VtvjbmoDx-I>

MacLaury, Robert E. Galina V. Paramei og Don Dedrick. *Anthropology of Color : Interdisciplinary Multilevel Modeling*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2007.

Mego, «General Magic». 28.04.2015.

<http://web.archive.org/web/19991004202736/http://www.mego.at/gm.html>

Meigh-Andrews, Chris. *History of Video Art*. London: Bloomsbury Publishing Inc, 2014.

Mensch, Jessica. «Sabrina Ratté: The Idealized Vision in Reality». *BODY* (blogg). 30.03.2015.

<http://bodyliterature.com/sabrina-ratte-the-idealized-vision-in-reality/>

Menkman, Rosa. «Acousmatic Videoscapes,» *Sunshine in My Throat* (blogg). 17.01.2015.

<http://rosa-menkman.blogspot.no/2012/08/acousmatic-videoscapes.html>

Menkman, Rosa. «About Xilitla». Video. *Vimeo*. 6:30 min. 08.01.2015.

<http://vimeo.com/92984137>

Menkman, Rosa. «Biography Rosa Menkman,» *About Rosa Menkman* (blogg). 16.11.2014.

<http://aboutrosamenkman.blogspot.no/>

Menkman, Rosa. «Exhibitions/Screenings,» *About Rosa Menkman* (blogg). 06.02.2015.

<http://aboutrosamenkman.blogspot.no/2009/09/blog-post.html>

Menkman, Rosa. *The Glitch Moment(um)*. Amsterdam: Network Notebooks 04 (Institute of Network Cultures), 2011.

Menkman, Rosa. «*Radio Dada*». Video. 3:47 min. 16.11.2014.  
<http://videoscapes.blogspot.no/2008/12/blog-post.html>

Menkman, Rosa. «Tipping point of Failure». 11.01.2015.  
<http://www.slideshare.net/r00s/catalogue-of-tipping-point-of-failure-exhibition-by-rosa-menkman>

Modul8, «User Interface». 16.04.2015.  
<http://www.modul8.ch/?c=tech>

Moradi, Iman Shay. Ant Scott, Joe Gilmore og Christopher Murphy. *Glitch: designing imperfection*. Mark Batty Publisher, 2009.

Museum of Modern Art, «Untitled (Collage with Squares Arranged according to the Laws of Chance)». 29.03.2015.  
[http://www.moma.org/learn/moma\\_learning/jean-hans-arp-untitled-collage-with-squares-arranged-according-to-the-laws-of-chance-1916-17](http://www.moma.org/learn/moma_learning/jean-hans-arp-untitled-collage-with-squares-arranged-according-to-the-laws-of-chance-1916-17)

Mutek, «Le Révélateur». 23.02.2015.  
<http://www.mutek.org/en/hub/artists/8141-le-revelateur>

n (*YouTube-kanal*), «Breakfast Time Interview with Roger Taylor and John Deacon». Video. *YouTube*. 4:33 min. 11.01.2015.  
<http://www.youtube.com/watch?v=XUbA3AgzPUQ>

Oxford English Dictionary, «Glitch». 08.04.2015.  
<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/glitch>

Oxford English Dictionary, «Live Action». 15.04.2015.  
<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/live-action?q=live+action>

Oxford English Dictionary, «Moire». 17.04.2015.  
<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/moire>

Oxford English Dictionary, «Orwellian». 20.04.2015.  
[http://www.oxforddictionaries.com/us/definition/american\\_english/orwellian](http://www.oxforddictionaries.com/us/definition/american_english/orwellian)



Palop, Benoit. «Experimental Audio-Visual Duo, Le Révélateur, Share Glitched-Out Video Afterimage Selves». 25.02.2015.

<http://thecreatorsproject.vice.com/blog/exclusive-experimental-audio-visual-duo-la-revelateur-share-glitched-out-video-afterimage-selves>

PBS Off book (Public Broadcasting Service, PBS) (*YouTube*-kanal) . «Animated GIFs». Video. *YouTube*. 6:55 min. 17.11.2014.

<http://www.youtube.com/watch?v=vuxKb5mxM8g&list=TLi7ziR4GXXQ>

PBS Off book (Public Broadcasting Service) (*YouTube*-kanal). «Art of Glitch». Video. 12.04.2015.

<http://www.youtube.com/watch?v=gr0yiOyvas4>

Petersen, Christian J. «About». 10.02.2015

<http://christianjpetersen.com/about>

Playlist, «Artworks». 08.01.2015.

<http://imal.org/playlist/artworks>

Queen Official (*YouTube*-kanal), «*Radio Ga Ga*». Video. *YouTube*. 5:53 min. 20.04.2015.

<https://www.youtube.com/watch?v=azdwsXLmrHE>

Queen words, «*Radio Ga Ga*». Nettsted. 12.01.2015.

[http://www.queenwords.com/lyrics/songs/sng13\\_01.shtml](http://www.queenwords.com/lyrics/songs/sng13_01.shtml)

Ratté, Sabrina. «Bio». 20.01.2015.

<http://sabrinaratte.com/BIO>

Ratté, Sabrina. «Commissioned works». 20.01.2015.

<http://sabrinaratte.com/filter/Commissioned%20Works>

Ratté, Sabrina. «CV». 20.01.2015.

<http://sabrinaratte.com/CV>

Ratté, Sabrina. «*Station Balnéaire Variation I.*» Video. *Vimeo*. 8:18 min. 15.02.2015.

<https://vimeo.com/27115698>

Ratté, Sabrina. «Stations Balnéaires». *Diamond Variations* (blogg). 10.02.2015.

<http://cinepoeme.blogspot.no/2011/07/stations-balneaires.html>

Ratté, Sabrina. «The Last of the Epic Videos». *Diamond Variations* (blogg). 15.04.2015.

<http://cinepoeme.blogspot.no/2010/12/httpwww.html>

Rubin, David S. Robert C. Morgan. Daniel Pinchbeck. *Psychedelic — Optical and Visonary Art since the 1960s*. San Antonio: San Antonio Museum of Art, 2010.

Sadun, Erica. *Digital Video Essentials: Shoot, Transfer, Edit, Share*. San Fransisco: Sybex, 2003.

Schaeffer, Pierre. «Acousmatics». I *Audio Culture: Readings in Modern Music*, redigert av Christoph Cox og Daniel Warner, 76-81. New York: The Continuum International Publishing Group Inc, 2004.

Schafer, R. Murry. «The Music of the Environment». I *Audio Culture: Readings in Modern Music*, redigert av Christoph Cox og Daniel Warner, 29-39. New York: The Continuum International Publishing Group Inc, 2004.

Schlesinger, Martin. «Go Play Outside! — Game Glitches». I *(Dis)orienting media and narrative mazes*, redigert av Julia Eckel, Bernd Leiendecker, Daniela Olek, Christine Piepiorka, 93-110. Bielefeld: Transcript, 2013.

Shift, «Gasbook 4». Nettsted. 04.04.2015.

<http://web.archive.org/web/20010505054713/http://www.shift.jp.org/018/gas04/pack/index.html>

Store norske leksikon, «Amalfikysten». 07.03.2015.

<https://snl.no/Amalfikysten>

Store norske leksikon, «CD-ROM». 22.10.2015.

<https://snl.no/CD-ROM>

Store norske leksikon, «DVD». 22.10.2015.

<https://snl.no/DVD>

Store norske leksikon, «GIF - IT». 04.05.2015.

<https://snl.no/GIF%2FIT>

Store norske leksikon, «Japan». 10.10.2015.

<https://snl.no/Japan>

Store norske leksikon, «Japans flagg og emblem». 10.10.2015.

[https://snl.no/Japans\\_flagg\\_og\\_emblem](https://snl.no/Japans_flagg_og_emblem)

Store norske leksikon, «Konkret musikk». 14.01.2015.

[http://snl.no/konkret\\_musikk%2Fmusikk](http://snl.no/konkret_musikk%2Fmusikk)

Store norske leksikon, «Signalbehandling». 12.11.2015.

<https://snl.no/signalbehandling>

Spielmann, Yvonne. «Video: From Technology to Medium». *Art Journal*, 65, nr. 3 (2006): s. 54 - 69.

TEDx Talks (*YouTube*-kanal), «Glitch — Benchmarking the Deranged: Rosa Menkman at TEDxUtrecht». Video. *YouTube*. 10:37 min. 06.02.2015.

<http://www.youtube.com/watch?v=64V-nkVpnes>

Tribe, Mark. Reena Jana. *New Media Art*. Köln: Taschen, 2009.

Undervolt & Co. «About». 20.01.2015.

<http://undervolt.co/About>

UWMArtistsNow (*YouTube*-kanal), «ARTISTS NOW! Rosa Menkman». Video. *YouTube*. 56:50 min. 20.09.2015.

<https://www.youtube.com/watch?v=BI89-z7IWzM>

V2\_ Institute for the Unstable Media. «Image/ine». 29.04.2015.

<http://v2.nl/archive/works/image-ine>

Young, Rob. «Worship the Glitch». I *Undercurrents — the Hidden Writing of Modern Music*, redigert av Rob Young, 45 - 55. London: Continuum, 2002.

52 Pick-Up, «Artists». 17.04.2015.

<http://www.52pickupvideos.com/HTML/artists.html>

## Illustrasjonsliste

Figur 1. Skjermdump fra nrk.no.

Figur 2. Skjermdump fra facebook.com

Figur 3. Stillbilde fra Kanye Wests *Welcome to Heartbreak*.

<http://motionographer.com/wp-content/uploads/2009/02/nabil-heartbreak.jpg>

Figur 4. Fotografi fra prosjektet *Glitch Knit*.

[https://cdn-images-1.medium.com/max/800/1\\*G9ubGcypFOYrJ71\\_vWfloQ.png](https://cdn-images-1.medium.com/max/800/1*G9ubGcypFOYrJ71_vWfloQ.png)

Figur 5. Illustrasjonbilde av bildeelementene på ulike monitorer.

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4d/Pixel\\_geometry\\_01\\_Pengo.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4d/Pixel_geometry_01_Pengo.jpg)

Figur 6. Illustrasjonbilde av linjefletting.

[http://www.kenstone6.net/fcp\\_homepage/images\\_24p\\_in\\_FCP\\_nattress/interlace\\_diagram\\_interlace.jpg](http://www.kenstone6.net/fcp_homepage/images_24p_in_FCP_nattress/interlace_diagram_interlace.jpg)

Figur 7. Illustrasjonsfotografi av videotilbakekopling.

<http://www.maciejratajski.com/sites/default/files/work/image/ratajski-the-subject-is-a-limit-1.jpg>

Figur 8. Bildecollage over ulike videotilbakekoplingeffekter satt sammen av meg.

Figur 9. Stillbilde fra TV-serien *The Fall*.

[http://41.media.tumblr.com/378b7cb56ebacab7cd6bd8643270acf0/tumblr\\_my9fl75ls1s9pw00o2\\_1280.png](http://41.media.tumblr.com/378b7cb56ebacab7cd6bd8643270acf0/tumblr_my9fl75ls1s9pw00o2_1280.png)

Figur 10. Bilde av Tina Franks albumcovere.

<http://www.tinafrank.net/wp-content/uploads/2010/10/mego035.jpg>

[http://www.tinafrank.net/wp-content/uploads/2010/10/MEGO\\_14-800x800.jpeg](http://www.tinafrank.net/wp-content/uploads/2010/10/MEGO_14-800x800.jpeg)

Figur 11. Bildecollage satt sammen av skjermdumper av *Aka*.

<https://vimeo.com/748725>

Figur 12. Bildecollage satt sammen av skjermdumper av *Radio Dada*.

<http://videoscapes.blogspot.no/2008/12/blog-post.html>

Figur 13. Fotografi av *Radio Dada* utstilt på *Playlist* ved iMAL Brussel

[http://farm5.static.flickr.com/4037/4671411217\\_8d889e534b\\_b.jpg](http://farm5.static.flickr.com/4037/4671411217_8d889e534b_b.jpg)

Figur 14. Fotografi av *Radio Dada* utstilt på *Videoscape* i 2009 i Budapest.

[http://farm5.static.flickr.com/4043/4517526903\\_75b9c5257c\\_b.jpg](http://farm5.static.flickr.com/4043/4517526903_75b9c5257c_b.jpg)

Figur 15. Stillbilde fra *Xilitla*.

<http://i1.ytimg.com/vi/n7iDD8u4VUg/maxresdefault.jpg>

Figur 16. Fotografi av ean Hans Arps *Untitled (Collage with Squares Arranged according to the Laws of Chance)* (1917). Museum of Modern art.

[http://www.moma.org/wp/moma\\_learning/wp-content/uploads/2012/07/Jean-Arp.-Collage-with-Squares-279x395.jpg](http://www.moma.org/wp/moma_learning/wp-content/uploads/2012/07/Jean-Arp.-Collage-with-Squares-279x395.jpg)

Figur 17. Collage av Viking Eggelings *Diagonal Symphonie* (1924).

<http://www.medienkunstnetz.de/assets/img/data/2527/bild.jpg>

Figur 18. Bildecollage satt sammen av skjermdumper av *Station Balnéaire Variation I*.

<https://vimeo.com/27115698>

Figur 19. Fotografi av *Station Balnéaire Variation I* på utstillingen *ACTION! Part 2 — A Collection of Global Contemporary Video Art* (2011) ved Ghost Gallery.

Figur 20. Fotografi av *Station Balnéaire Variation I* på utstillingen *Apocalypse Shift* (2012) i New York. Fått av Ratté som vedlegg i e-post.

Figur 21. Skjermdump av *Station Balnéaire Variation I*

<https://vimeo.com/27115698>

Figur 22. Stillbilde fra *Star Wars*.

<http://www.elementsofcinema.com/images/wipe-startwars.jpg>

Figur 23. Skjermdump av *Untitled (Year Two, Week Twenty-Five)* (2011)

[http://www.52pickupvideos.com/HTML/Ratte\\_y2\\_Week25.html](http://www.52pickupvideos.com/HTML/Ratte_y2_Week25.html)

Figur 24. Skjermdump av *Untitled (Year Two, Week Twenty-Seven)* (2011)

[http://www.52pickupvideos.com/HTML/Ratte\\_y2\\_Week27.html](http://www.52pickupvideos.com/HTML/Ratte_y2_Week27.html)

Figur 25. Skjermdump av moiremønsteret i *Station Balnéaire Variation I*

<https://vimeo.com/27115698>

Figur 26. Illustrasjonbilde av rasterlinjer.

<http://groups.csail.mit.edu/graphics/classes/6.837/F01/Lecture01/raster.gif>

Figur 27. Fotografi av Le Révélateur på scenen.

<http://www.elektramontreal.ca/images/lerevelateur.jpg>

# Vedlegg 1. E-post fra Phillip Stearns 10.11.2014.

Elise Petersen <adr.uten.navn@gmail.com>

10.11.2014

til phil ▾

Hi!

I am a student from The University of Bergen, Norway and I am writing my master's thesis in art history on glitch video art. One of the works I am writing about is Lament II - Sand and Silt. I will analyze and interpret this work - and other video artworks from other artists as well - in order to say something about the characteristics of glitch video art.

I wonder if you consider the Lament series as glitch video art?

I think that Sand and silt has glitch qualities to it aesthetically, it looks similar to some type of feedback in some way. But if something is to be called glitch wouldn't it needed to be distorted in some way?

I am also wondering if you do have more material/ documentation on the Lament-series - other than what is already available on your website and on Vimeo - such as:

- texts you or curators have written on the Lament series
- video stills from Lament I and III
- photos of Lament II exhibited

Thank you in advance.

Regards,  
Elise Petersen

phillip stearns <phil@phillipstearns.com>

10.11.2014 ☆

til meg ▾

engelsk ▾

> norsk ▾

[Oversett e-posten](#)

[Slå av for: engelsk](#) ✕

Dear Elise,

Thanks for your interest in the Lament series of works.

First off, I'm not a glitch artist per say. I'm an artist who happens to have been working with glitches and involved in the greater international scene of artists similarly working with glitches and creating generative systems using electronic media and devices. Secondly, I don't consider the Lament Series to be glitch art at all. They're firmly rooted in the video art tradition which emerged in the late 60s and early 70s.

I feel that Glitch Art practitioners, to a large degree (and I say this at the risk of over generalising the sentiment of a highly heterogenous community) have become aware of their context, that Glitch Art sensibilities are built upon previous developments in other media, which happened decades ago, their traces permeating and seeping into background pop culture. One gets a perspective like this either through a rigorous academic inquiry, or through self-guided and invested exploration. The presentation of Glitch Art (again making an over generalisation) to date has largely failed to properly contextualise the origins of glitch and how its rise is tied to particular technological formats. Before there were JPGs and MPG streams, there were photographs and films. Extended techniques for these media were not called glitch but had been in existence since prior to the structuralist film experiments in the 60s and 70s. Artefacts in these media were either distortion, noise, or simply identified by a unique name like fogging, or became a known effect like solarisation. Glitch as a term identifying a creative cultural practice first appeared in relation to a genre of music heavily dependent upon digital tools in its moment of self-reflexivity. It has since been adopted by artists working in primarily digital mediums to describe artefacts resulting from them. What I feel has happened is that Glitch Art has made people aware of the potential of artefacts in other electronic media to become meaningful. The mistake is in going back and trying to wrangle everything into the category of glitch art. There is also a second issue of how one defines what goes into defining and then identifying glitches. I think this terrain is always shifting, but perhaps this is another conversation to be had later. But to get back to your observation, no, glitches do not necessarily entail distortion, and distortion doesn't not entail glitch. See: noise music and structuralist film.

Plain and simple, these works are audio visual pieces.

I used video synthesizer technology developed in the 70s and 80s to convert audible and inaudible sine waves into colored patterns of light.

I'm curious to hear you interpretations of the work and answer any questions you might have. They're older pieces and I was dealing with some ideas and emotions which may not have passed through the tools to the final work, but I'm interested in your thoughts and feelings.

Best,  
Phil



Elise Petersen <adr.uten.navn@gmail.com>

12.11.2014 ☆



til phillip ▾

Dear Phil,

Thank you for your response, and for sharing your knowledge and reflections!

Yes, glitch art should be contextualized in a broader sense!

I will need to contextualise glitch video art in my thesis (I was thinking about experimental film and photography from early 20 century, avant garde art, 60s and 70s video art etc.). I did not know of the 60s/70s structuralist film experiments, so I will read more about that!

My thesis is limited to 90 pages so I have to go for a branch of glitch art - glitch video art, maybe I have to choose between analog or digital. I find it both fun and challenging to explore in this field because I have not been schooled so much in art from the 90s - now. There is so much left for me to learn.

Like you say, the term glitch art is not retroactive. I am also discussing in my thesis the term and definitions of glitch art, and if it is a genre or phenomenon etc. I avoid using the term glitch artists because artists, like yourself, usually do not limit their work to just a genre.

Still I feel a bit confused on what is glitch video art and what is not. Like you say the terrain is shifting, and if I understood you right I should go to "the roots" of glitch art (noise music, structuralist film) and then to see glitch video art in the light of that.

I wanted to use the Lament series because I liked them alot. When I started to «dig into the matter», looking at the technique you used, I was not sure if the Lament series was glitch or not. I was not sure if making the video signals, like you did in the Lament series, could be called glitch or not. I see that now that it is not. I will need to go for something else than the Lament series in this thesis, I can perhaps write about this work in another context.

If it is ok for you I would like to use this e-mail correspondence as a reference in my thesis?

Best regards,  
Elise

## Vedlegg 2. E-post fra Tina Frank 15.01.2015 og 02.02.2015<sup>238</sup>

On 14.01.2015, at 17:37, Elise Bekkely Røh Petersen <[Elise.Petersen@student.uib.no](mailto:Elise.Petersen@student.uib.no)> wrote:

Hello,

I am a MA student at the University of Bergen, Norway and I am writing my master thesis in art history on (experimental) video art. One of the art works I am writing about is "aka", and so I have some questions.

I cant seem to find much information about Skot, besides from some web sites that present the video, your web site and CV.

- Is there any books, web sites where I can find more information about Skot?

- Technically, how did you make "aka"? What type of equipment did you use?

- I read on Rhizome that "aka" was made for Gasbook 4, so how did you come in contact with them?

- Has "aka" been exhibited in galleries, festivals or shown live? In that case, where?

If you have any questions you would like to ask, or anything you would like to add, feel free to do that.

Thank you in advance!

Regards,  
Elise Petersen

Tina Frank <[tina@frank.at](mailto:tina@frank.at)>

15. jan. ☆

til Elise ▾

engelsk ▾ > norsk ▾ [Oversett e-posten](#)

[Slå av for: engelsk](#) x

Hello Elise,  
here are some short answers and if you want, you could skype me tomorrow at 09.00

----

Skot was a videoband; It was Matthias Gmachl, Tina Frank and also we often had other people helping us. These were the early years of Mego, a music label in vienna, which releases electronic music from several austrian and international artists. Me, Tina Frank, was from the beginning part of the Mego crowd, helping them with all matters on the visual side (Corporate Design, Web Design, packaging, advertisement, music video, you name it) Matthias Gmachl was part of the musical formation "farmersmanual". Together we developed several music videos and played live video together with musicians from mego. When we played together we called that formation skot.

skot back then had a website. but we didnt keep it after skot split up (2000). i have copies from the website in my archive. should look for it and could send you some images/texts.

aka.

it was the time, when there was yet no software available for the PC, that enabled us to really play live with visual material. Only one software existed then, built in the netherlands by STEIM Institute. Its name was "Image/ine". Back then we used this software. Later came Nato.0+55+3d (<http://en.wikipedia.org/wiki/Nato.0%2B55%2B3d>). But i think aka was made in 1998.

Yes, aka was made for Gasbook. The Mego people had good contacts to Japan from the beginning. Interestingly a graphic design colleague who goes under the name of "dextro" also had good contacts to Japan, so connections to the gasbook people were made from 2 sides.

Unfortunately no, aka was never show in galleries. maybe it was screened once at a festival, but i am not sure..

i guess it is one of those early gems that were far ahead of its time.. :-)

-----

How did you come across aka, why are you interested in it?

What kind of research are you persuing with your masters Thesis? Is it possible to get a digital copy of your MA thesis at the end?

tell me also more about you = i am curious

all the best,  
tina frank

---

<sup>238</sup> Frank svarte på min e-post ved å kopiere mine spørsmål inn i hennes svar-e-post. Mine spørsmål er rammet inn i rodt.

Hi, Tina!

And since you are busy, you can off course reply whenever you have the time.

Thank you so much for this info. If you have the time and if it is not a hassle for you to send some texts and images, then thats great!

I am writing a master thesis/ paper about, more precisely, glitch video art - so I will explore «aka» in a glitch (video) art context. In the thesis I am exploring characteristics of three art works and the artist who made them.  
Until now, some of the things I have discovered is that glitch art has a much closer relationship to music (in general and glitch music) than what I first thought. And from what you tell me, that you and the other members of Skot was related to Mego and the music scene, and made music videos - that is some coincidence! :)

I came across «aka» when I was googling and doing research for the thesis. GeneratorX (don't know if you are familiar with the website) had a post about «aka» + you work and they tagged it with the label «glitch» among other things.  
( <http://www.generatorx.no/20080305/classic-videos-by-skot-and-tina-frank/> )

yes, i know this blog post from Marius Watz. It is interesting – this article was viewed by many many people; a lot of views on these vimeo-videos comes from his site.

I am interested in "aka" for several reasons. Personally, I liked it a lot the first time I saw it, and I had this gut feeling that I wanted to write about it. Also, it helps me to work and write if I like the art work and are puzzled about it (think that is quite common). And, yes, I also think "aka" is ahead of it's time. Interestingly, it is in the late 90s that glitch music and art for real start to arise.

The look&feel of "glitch" as of back then is a result of technology: computers were not fast enough to play full-size full-motion video. In live situation you could manage videos of quarter-PAL-size (= 384 x 288 pix) with a framerate of some 16frames per second.. it was dreadful. Due to these technical limitations video had to be "blocky" or "pixely" or just simple. Glitches happened naturally with the system not being able to cope with the amount of data being pushed through its small necks..

But there is some questions that comes to mind, because I am not sure:  
- Is "aka" glitch at all?

it is what it is..

I was not aware of this term back then, but we all liked such a digital aesthetic, because it felt right. This was the new world, it smelled of all the new possibilities, of data and numbers being pushed into systems and image or sound or network-connections coming out of it.

To generalize, in order for art to be glitch art, there need to be some elements of an aesthetic that's based on "destruction/ distortion", manipulation of media etc.  
At first sight, "aka" looks glitchy, but I have experienced that an art work I thought was glitch art, turned out to not be that (but it was rooted in a different genre/tradition).

- So, you used Image/line to make "aka", is "aka" the pure digital, or a mix of analog and digital?

yes, we used Image/line to create aka. I really cannot remember exactly how we produced it technically; i can see, that we filmed it directly from the screen, so it happened while playing live in the studio. And i think that the source material was still images in black and white. But other than that, all movements, the color, the processing was done with the computer, no analogue video-editing or -mixing was involved.

Aka is probably not "glitch", because there is no distortion happening in the classic "glitch"-sense. The pixely-dotted look&feel and the movement comes from an overlay with several feedback-images of the same image. This would be a traditional approach similar to analog-video-distortion; but because our tools were digital and we could do different things with it, it looks different.

I also wonder: when you made videos live, did you have pre-recorded material that you processed live? Or did you film in real time also?

Aka was made out of pure graphic shapes. no filmed footage.

Coming from a graphic design background i was always more interested in the abstract language of form and colour, rather than the real world imagery (like photographic material or filmed sequences). If i used film sequences, i tried to distort them before hand or change them to abstract / unreal graphic movies before using them in live situations.

As soon as real-time-generating was possible with software like Nato.0+55+3d we didn't use real time filmed sequences at all, but solely generated graphic shapes to fill the screen.

i still prefer an abstract colourful graphic language to a more "real" image-world.

About myself, I live and study in Bergen, an old coastal city in Norway. It is a beautiful (pardon if I am too patriotic:) ) place surrounded by mountains, and it has a rich art and cultural scene, although Bergen is not big. Perhaps you have been Bergen? I am generally very interested in art, and in the later years electronic art especially. I have been studying since I was 19 (now I am 25), and this summer I will (hopefully) finish my studies - so I am excited to live "a new life" as a "non-student" and start applying for jobs etc. It has been great to study, but it's nice with some change too.

great! unfortunately i haven't been to bergen.  
last year i played in Trondheim, which was the northest part i have ever been.  
I'd love to go on an artist in residency to norway once; maybe it's happening some time :-)  
(been talking to people for some time now..) Also, a good friend of mine is working in Oslo,  
so norway seems to be a great place in general (although a bit expensive for my pocket..)

About Skype, I will be working late tonight at my part time job (at a bar), so I don't think I will be awake at 09.00.  
I have some info for now, but I could maybe contact you later (february/march) if / when I need more material for the paper, if that is ok for you?

Yes, you may get a copy of my thesis when it is finished. I am writing in norwegian, but I want to have it translated to english after it's done (since there is some, but not too much research on glitch art academically).

have you contacted marius watz about glitch? (he is the creator of [www.generatorx.no](http://www.generatorx.no); a norwegian artist now living in the US). Also there was a book on "visual glitches in design" from Christopher Murphy and Joe Gilmore. You can read more about it here: <http://designingimperfection.com> I would recommend an interview with Christopher Murphy on his view of glitch also, he is a teacher in Belfast: twitter: @fehler his website: <http://monographic.org/>

Rosa Menkman is also a sister of glitch; she knows everything about it..  
if there were papers published = she would know them

Best wishes,  
Elise

best wishes,  
tina

## Vedlegg 3. E-post fra Sabrina Ratté 13.11.2014 og 18.11.2014

**Elise Petersen** <adr.uten.navn@gmail.com>

12.11.2014 ☆



til SABRINARATTE ▾

Hi!

I am a student from The University of Bergen, Norway and I am writing my master's thesis in art history on glitch video art.

One of the works I would like to write about is Station Balnéaire / Variation I.

Since you made Station Balnéaire with video feedback, and feedback is common in glitch video art I am wondering if you think that Station Balnéaire can be interpreted/ considered as glitch art, or not?

I would like to hear your thoughts on this.

Thank you in advance.

Best regards,  
Elise Petersen

**Sabrina Ratté** <sabrinaratte@gmail.com>

13.11.2014 ☆



til meg ▾

engelsk ▾ > norsk ▾ [Oversett e-posten](#)

[Slå av for: engelsk](#) ×

Hello Elise,

thank you for your interest in Station Balnéaire V.1.

I would be happy to help with your master's thesis! My videos are indeed using a lot of tools that deviate from the traditional use of television signals and camera signals. Although I wouldn't categorize my work as glitch art, I do understand the parallel that is often made and I'm interested by the ideas that can emerge from that comparison. In terms of my practice, I don't intend to be part of a specific scene, as I wish to create work that would be more open, and that can be interpreted from many perspectives. Video is such a versatile medium, and I am interested in mixing his infinite potential with many influences and techniques in order to blur the line of its identity, and maybe make it relevant in various scenes and artistic disciplines...

I hope this helps, let me know if you need anything else!

Sabrina

**Elise Petersen** <adr.utten.navn@gmail.com>

16.11.2014 ☆



til Sabrina ▾

Hello, Sabrina!

Thank you so much for your response, and yes, it is very helpful!

I can see that your work is not glitch, or within any specific genre. In order for art historians to say something about an artwork, a genre or a phenomenon one will always simplify by put words to it. And like you say, if an artwork is open it can be seen from different perspectives - "the core issue" of my thesis is not to try force a specific work of art in to a genre (glitch) but to explore the artworks features, and to see the artwork in the light of the glitch art "genre"/ "phenomenon".

I would like to ask you some questions (and you can reply when whenever you have the time):

- Technically, how did you make Station Balnéaire V.1.? Which devices did you use and in what way?

- I can see from your CV that Station Balnéaire V.1. has been exhibited two times, do you have any photo documentation from any of these the exhibitions?

Best regards,  
Elise

**Sabrina Ratté** <sabrinaratte@gmail.com>

📧 18.11.2014 ☆



til meg ▾

engelsk ▾



norsk ▾

[Oversett e-posten](#)

[Slå av for: engelsk](#) ✕

Hello Elise!

Thanks for giving me a little bit more details, I totally understand where you're coming from!

For Station Balnéaire, the raw material was some video images that I filmed in Positano. I imported the video in Modul8, which I used in the same way I would use an analog video mixer, in order to layer the concrete images with the video feedback. So it's a mix between analog and digital, using the real time feature of modul8 to create video feedback and control them with digital effects.

Station Balnéaire has been around more than twice, but I dont have much documentation... Here is what I could find for the moment (see attached documents as well):

<http://www.eyebeam.org/events/apocalyptic-shift-flock-house-benefit-party>

<https://vimeo.com/29508382>

Best,

Sabrina