

## IMAGEM DIGITAL CONTEMPORÂNEA E A *GLITCH ART*

Alexia BETHIOL, (PUC-Campinas)

Luisa Angélica Paraguai DONATI, (PUC-Campinas)

### Resumo

A presente pesquisa visa investigar o contexto contemporâneo da construção imagética a partir do movimento *glitch art*, na medida em que explora desajustes e deslocamentos, sejam técnicos ou contextuais, enquanto elemento operacional poético. Primeiramente, faremos uma revisão bibliográfica sobre a produção em *glitch art* para contextualizar os modos de criação, problematizando a incorporação dos padrões visuais pela indústria cultural para pensar criticamente os modos tecnológicos produtivos. Em seguida investigaremos os recursos técnicos e processuais através da análise de obras de artistas (Sabato Visconti, Giselle Beiguelman), buscando identificar a produção artística a partir do uso de dispositivos tecnológicos obsoletos em sua composição, com a intenção de explorar e articular a potencialidade processual do movimento artístico enquanto pensamento ordenador de novas configurações da pós-imagem (DUBOIS, 2019).

### Palavras-chave

Arte e Tecnologia, imagem digital contemporânea, *Glitch Art*.

### Abstract

This research aims to investigate the contemporary context of imagery construction from the glitch art movement, as it explores operational/contextual errors/displacements as a poetic operational element. First, we will make a bibliographic review on the term glitch, to contextualize the ways of creation in the Art field, problematizing the incorporation of visual patterns by the cultural industry, Next, we will investigate the technical and procedural resources through the analysis of art Works from different artists (Sabato Visconti, Giselle Beiguelman), seeking to explore the artistic production of glitch art, that uses obsolete technological devices in its composition, with the intention of exploring/articulating the procedural potential of the artistic movement as an originating thought for new post-image configurations (DUBOIS, 2019).

### Keywords

Art and technology, digital contemporaneous image, *Glitch Art*.

## INTRODUÇÃO

A palavra *glitch* foi usada e descrita pela primeira vez durante os anos 60 pelo astronauta John Glenn, em seu livro chamado “Into Orbit”. Nele, John descreve o *glitch* como uma mudança inesperada na corrente elétrica, uma perturbação nos computadores dos astronautas. Atualmente, a palavra tornou-se um termo comum para descrever qualquer *feedback*/resultado tecnológico fora do padrão – uma interrupção momentânea do comportamento esperado (CASCONI, 2011).

No campo artístico, o primeiro registro do termo *glitch art* é feito pelo artista Ant Scott, em 2001, ao criar um blog dedicado à estética dos *glitches*. Desde então, o gênero tem se tornado cada vez mais popular, diante da computação digital e a possibilidade de formação de comunidades sobre o tema na Internet. Podemos dizer que a *glitch art* tem como elemento norteador principal o erro e falhas de sistemas, sejam em dispositivos digitais ou analógicos, para a criação de poéticas. Interessa-nos nesta pesquisa investigar propostas de artistas que trabalham, por exemplo, com o corrompimento de memória RAM e uso não programado de softwares, na medida em que problematizam a funcionalidade técnica. De acordo com o artista Berg (2008, nossa tradução<sup>1</sup>) as diferentes técnicas usadas podem ser agrupadas em duas categorias: “Reinterpretação: arquivos são convertidos de um meio para outro; Erro Forçado: uso de falhas de um *software* na intenção de corromper o arquivo utilizado”.

Para compreender a *glitch art* podemos traçar um paralelo com os movimentos artísticos *avantgarde* do século XX, como o cubismo, dadaísmo, neo-impressionismo, abstracionismo, *pop art*, e seus valores pós-modernistas (McKAY, 2016). Da mesma maneira, os artistas pioneiros trabalharam processualmente em oposição aos padrões hegemônicos culturais vigentes da época, buscando outras abordagens políticas e sociais ao criticar o sistema digital, o imediatismo da comunicação eletrônica, a incessante busca pelo aperfeiçoamento de novas tecnologias, a cultura *pop mainstream* e o consumismo. Por exemplo, Rosa Menkman, artista e teórica especializada em *glitch art*, em sua obra chamada “Dear Mr. Compression” (figura 1), trabalha com a interferência do *glitch* em seu poema, que é digitado ao longo do vídeo de três minutos. Uma escrita poética e corrompida, validada

---

<sup>1</sup> “Incorrect editing: Files of a certain format are manipulated using software designed to edit files of a different format; Reinterpretation: Files are simply converted from one medium to another; Forced errors: Known software bugs are exploited to force the program to terminate, usually while writing a file” (BERG, 2008).

a partir da compressão com perda ou não de dados<sup>2</sup>, que implica a diminuição da redundância, ou seja, atributos significadores para a compreensão da narrativa.



Figura 1: *Dear Mr. Compression*, 2010. Fonte: <https://vimeo.com/11147006>.

Essa quebra lógica da linguagem, causada pelo *glitch*, desestabiliza a composição imagética, como citado por Dubois (2019), evocando o conceito de “*hypermediacy*”, definido por Bolter e Grusin (2000) no processo de “*remediation*”<sup>3</sup> e compreendido epistemologicamente enquanto modulação da visibilidade de um meio no outro – nos sugere a intermedialidade<sup>4</sup>. Diante dessas possibilidades do observador reconhecer a presença do meio, seja pelo dispositivo tecnológico e/ou pela materialidade formal, a lógica da “*hypermediacy*” expressa-se enquanto multiplicidade de elementos justapostos e sobrepostos no exercício de representação.

Onde *imediacy* sugere um espaço unificado, a *hypermediacy* contemporânea oferece um espaço heterogêneo, no qual a

<sup>2</sup> Compressão de dados é o processo de redução do espaço ocupado por informações de um arquivo num determinado dispositivo.

<sup>3</sup> “A lógica dupla da remediação surgiu ao final do século XX como resposta à exuberante proliferação das tecnologias de mídias digitais, frequentemente cunhadas como *mediatização*. Remediar, remodelar ou re-mediado de um meio para outro operava de duas formas contraditórias, buscando de um lado apagar todos os sinais de mediação ao oferecer um contato imediato com o real, e, de outro, multiplicar ou chamar atenção para a remediação ou àquilo que Jay David Bolter e eu nos referimos como hipermediação” (GRUSIN, 2013, p. 164).

<sup>4</sup> “Intermedialidade é em primeiro lugar, um termo flexível e genérico, ‘capaz de designer qualquer fenômeno envolvendo mais de uma mídia’ (WOLF, 1999, p. 40-41), ou seja, qualquer fenômeno que - conforme o prefixo inter indica - ocorra num espaço entre uma mídia e outra(s). Logo, o cruzamento de fronteiras midiáticas vai constituir uma categoria fundadora da intermedialidade (RAJEWSKY, 2002, p. 11-15)” (RAJEWSKY, 2012, p. 52).

representação é concebida de forma a não ser uma janela para o mundo, mas sim como uma própria janela - com janelas que se abrem para outras representações ou outras mídias (BOLTER e GRUSIN, 2000, p. 34, nossa tradução<sup>5</sup>).

Nesse sentido, pode ser observada a opacidade do *glitch*, ainda que seja um momento inesperado dentro de um sistema, pois evidencia visualmente o próprio dispositivo tecnológico, potencializado pelo artista seja em um processo de recontextualização ou pela provocação de *glitches* (BRIZ, 2015, p. 4).

Em 2004, com o crescimento do movimento artístico e a tentativa de definir os diferentes tipos de práticas e produção do *glitch*, Moradi<sup>6</sup> (apud FERNANDES, 2010, p. 23) definiu duas categorias: “*pure-glitch*”, quando ocorre uma falha natural do sistema, sendo então incorporado e ressignificado pelo artista. É um erro involuntário. Enquanto o “*glitch-alike*” resulta da imposição de erros dentro de um sistema, causando intencionalmente a quebra do fluxo de dados. É um *glitch* motivado pela experimentação do artista.

Quadro 1: Resumo comparativo entre o *pure glitch* e o *glitch-alike*.

<i>pure glitch</i>	<i>glitch-alike</i>
Acidental	Deliberado
Fortuito	Planejado
Apropriado	Criado
Encontrado	Projetado
Real	Artificial

Fonte: (FERNANDES, 2010, p. 23)

<sup>5</sup> “Where immediacy suggests a unified space, contemporary hypermediacy offers a heterogeneous space, in which the representation is conceived of not as a window on to the world, but rather as ‘widowed’ itself \_ with windows that open on to other representations or other media” (BOLTER e GRUSIN, 2000, p. 34).

<sup>6</sup> Iman Moradi é um teórico em glitch art, considerado pioneiro no estudo da área com a sua dissertação “Glitch Aesthetics”, feita no ano de 2004.

Para os fins desta pesquisa, usaremos o diagrama elaborado por McKay (2014), que inclui também o “*designed-glitch*” ao questionar os significados socioculturais da *glitch art* e problematizar o esvaziamento das propostas/objetivos iniciais do movimento diante da popularização do mesmo (figura 2).

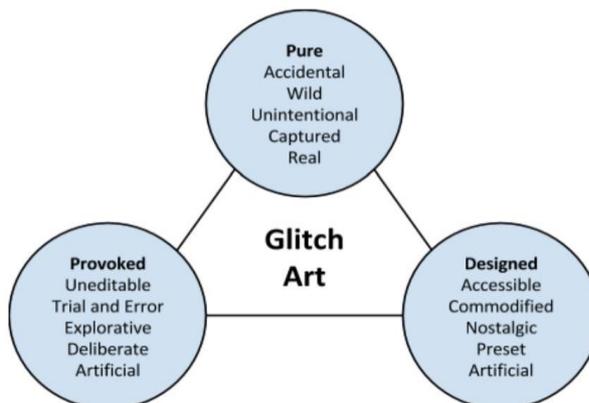


Figura 2: Conceitos das categorias da *Glitch Art*. Fonte: (McKAY, 2014, p. 10)

A autora define o *designed glitch* como um resultado do processo de mercantilização da *glitch art*, como a criação de *apps* para *smartphones* ou *plug-ins* (figura 3) que simulam a visualidade do erro. McKay (2014) também os aponta como nostálgicos, pois, visualmente falando, existem diversas aplicações de efeitos *glitch* em filmes, vídeos e desenhos.

Um outro exemplo da apropriação banal da *glitch art* aconteceu em 2009, quando o cantor e produtor Kanye West lançou um videoclipe repleto de *glitches*, sobre o que Paul Davis, um dos artistas pioneiros do movimento, considerou:

[...] para uma enxurrada de emails me dizendo para assistir a um vídeo no YouTube. Segundos depois, vi Kanye West andando em um campo de *glitches* digitais que pareciam exatamente como o meu trabalho. [...] A linguagem que eu estava usando para criticar o

conteúdo da cultura pop por fora dela, não era uma referência cultural mainstream” (DAVIS, 2009, nossa tradução<sup>7</sup>).

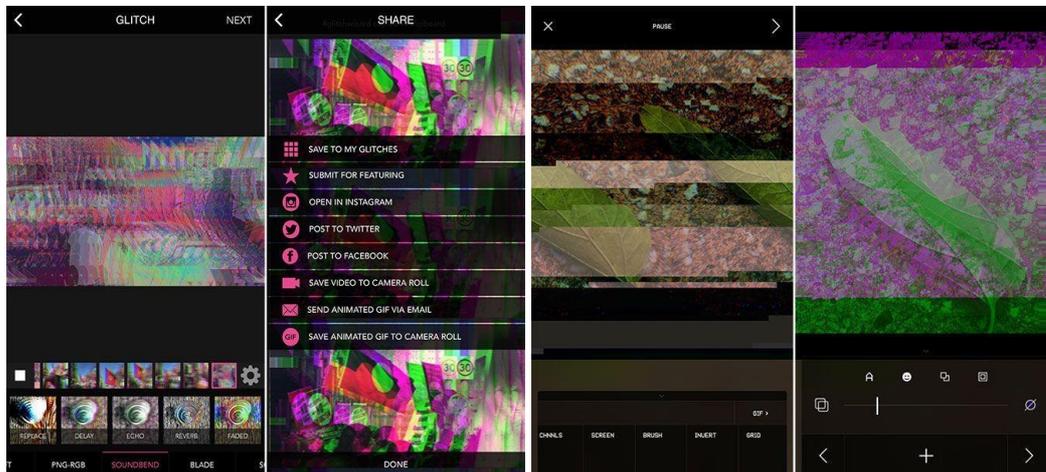


Figura 3: Captura de Tela do app *Glitch Wizard* para *smartphone*. Fonte: <https://www.makeuseof.com/tag/glitch-art-apps-iphone/>.

Para o artista, quando Kanye West copiou as técnicas usadas para vender um projeto comercial significou uma perda de sentido, tanto que ele abandonou completamente seu projeto de *glitch art*. Desde então, com a popularização gradual do gênero e consequente incorporação da visualidade pela indústria cultural, outros artistas pioneiros do movimento, como Rosa Menkman e Iman Moradi, também passaram a rever as próprias criações e estudos. Esta situação nos parece uma problematização de pesquisa diante da perspectiva crítica do *glitch*, que ao deixar de opor-se às atitudes hegemônicas dos sistemas digitais, assume outro princípio norteador no ambiente de produção da imagem na contemporaneidade. Neste contexto quando outras funcionalidades podem ser evocadas, transfigurando materialidades e a racionalidade tecnológica, entendemos que a tecnologia não só é controlável, mas também carregada de valores (FEENBERG, 2013, p. 62). Assim, entendemos que:

---

<sup>7</sup> "... to a flood of emails telling me to look at some video on YouTube. Seconds later I saw Kanye West strutting around in a field of digital glitches that looked exactly like my work. It fucked my show up... the very language I was using to critique pop content from the outside was not itself a mainstream cultural reference" (DAVIS, 2009).

O que define, do ponto de vista histórico, a lógica temporal das práticas da pós-fotografia ou do pós-cinema não é o fato de virem ‘após’ (após aquelas da fotografia ou do cinema ‘tradicionais’, como quando se fala do digital que vem após o analógico), mas o que escapa justamente da cronologia evolucionista (DUBOIS, 2019, p. 21).

A partir das relações teóricas apresentadas, toma-se a imagem, e também os artefatos recontextualizados para observar a composição final, que torna o contemporâneo fluido e o cruzamento do atual com o passado, conforme descrito por Dubois (2019).

## JUSTIFICATIVA

Com a intenção de investigar as práticas imagéticas contemporâneas que retomam dispositivos obsoletos para fins de reinvenção artística, utilizaremos o conceito de “pós” definido por Philippe Dubois como uma revisitação e convocação de uma historicidade não linear, mas que zigzagueante, com avanços e recuos, propõe que “o futuro pode reencontrar, cruzar ou reunir-se ao passado” (DUBOIS, 2019, p. 22).

Para entendermos as práticas de retomada de dispositivos obsoletos dentro do gênero artístico *glitch art*, com a intenção de explorar a perspectiva crítica do *glitch* em subverter intencionalmente ou não as operações programadas, entendendo-se que os artistas neste processo opõem-se às operações dos sistemas tecnológicos hegemônicos enquanto uma ação política, que termina por constituir a própria natureza das imagens técnicas contemporâneas, indicamos inicialmente a seguir os artistas Sabato Visconti e Giselle Beiguelman com os respectivos trabalhos “scramble\_\_01” (2016) e “Cinema Lascado Minhocão” (2010). Investigaremos algumas das técnicas do *glitch*, sob a perspectiva de diferentes abordagens de criação, propostas por Gazana (2016). De acordo com o autor, podemos classificá-las na categoria e subcategorias do *databending*, processo definido pela manipulação de dados de uma mídia, usando um dispositivo projetado para a edição de arquivos em outros formatos (GEERE, 2010, nossa tradução). A seguir faremos uma breve descrição de cada trabalho artístico diante das suas características estética, poética e processual.

## Sabato Visconti

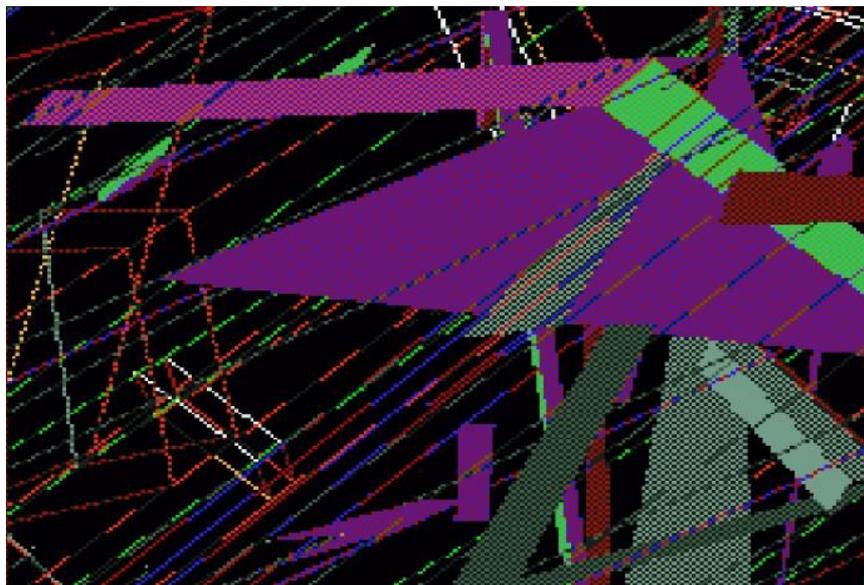


Figura 4: “scramble\_\_01” (2016). Fonte: <https://www.sabatobox.com/star-fxxxd#1>

Na obra intitulada “scramble\_\_01” (2016) (Figura 4) de Sabato Visconti, em poucos segundos somos bombardeados com uma mistura de formas geométricas coloridas movimentando-se em contínua transformação, até que a imagem se esvazia para então recomeçar em um movimento cíclico. A proposta visual imediatamente nos remete à identidade visual dos anos 80/90, principalmente no contexto dos jogos eletrônicos, tanto pelas cores quanto pela tipografia usada.

Sabato corrompe a memória de leitura RAM do videogame Super Nintendo, usando o jogo Star Fox, de 1993. Com este artifício técnico o artista consegue transferir seu conteúdo para sistemas de computadores para trabalhar com a distorção, modificação e rompimento do fluxo dos dados da memória do videogame, através do *databending*. Visconti (2020) diz que alterar a memória RAM representa um paradoxo do mundo pós-digital, a “liberdade da obsolescência”. O artista vê esse processo poético como maneiras de ressignificar histórias e modos de comportamento, uma performance, seja do jogador desse videogame ou do próprio jogo.

## Giselle Beiguelman

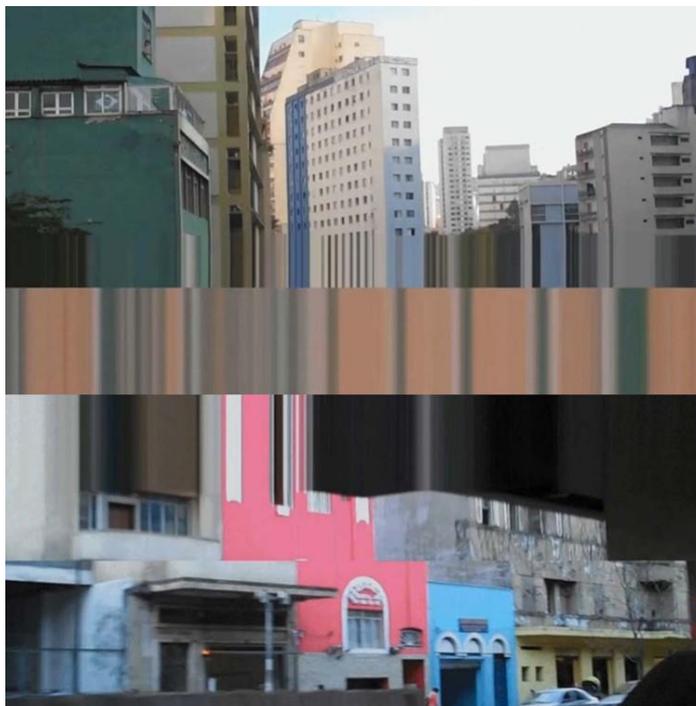


Figura 5: “Cinema Lascado Minhocão” (2010). Fonte: <http://www.desvirtual.com/cinema-lascado/>

Em “Cinema Lascado Minhocão” (2010) (Figura 5), vídeo de Giselle Beiguelman, somos apresentados a cenas e sons do meio urbano, especificamente do Minhocão em São Paulo. Aqui, as cenas do cotidiano aparecem distorcidas, como se os prédios e até mesmo o céu estivessem sendo arrastados ou esticados, causando um rompimento com a nossa percepção e reconhecimento desse espaço.

Na obra, a artista trabalha com o conceito de “reinterpretação”, um procedimento que conforme Gazana (2016, p. 96) realiza a conversão de um arquivo para um formato diferente do original, que implica a leitura e interpretação de um dado não codificado no sistema vigente. A artista registrou imagens do Minhocão em São Paulo em alta definição e as editou em um programa já obsoleto, próprio para a edição de GIFS animados. “Isolei os frames, coloquei cada quadro a quadro dentro do programa em séries de 15 imagens” (BEILGUELMAN, 2011). Ao tentar ampliar a resolução das imagens dentro do programa, as cores dos pixels foram gerando quebras e rupturas nas imagens. Inicialmente, a intenção com a obra era discutir a falta de planejamento urbano, mas com toda a interferência do erro

em seu trabalho, o projeto também discute as ruínas tecnológicas, conceito que aponta uma destruição do código informático e também da eficiência das telecomunicações, a falha e a lacuna como padrão da “armazenagem digital e da indeterminação social” (BEILGUELMAN, 2019).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Retomando a perspectiva crítica do *glitch* quando se subverte intencionalmente ou não as operações programadas, entende-se que os artistas neste processo opõem-se às atitudes hegemônicas dos sistemas tecnológicos enquanto uma ação política, que gerencia alternativas e termina por produzir uma diferença na própria natureza destas imagens técnicas. Ressaltamos a importância de investigar as possibilidades processuais da *glitch art* no contexto da Arte e Tecnologia, mobilizando os conceitos teóricos e técnicas produtivas para refletir sobre os modos contemporâneos de construção da imagem digital. As obras artísticas estudadas nos sugerem possibilidades de compreensão da contemporaneidade, considerando os conceitos indicados por Dubois (2019): “*hypermediacy*”, na medida em que se evidenciam os modos combinatórios entre meios e tecnologias de produção, e “*relocation*”, para as obras que trabalham com a movimentação de um meio e/ou dispositivo para outros, considerando deslocamentos espaciais. Através dessa análise e categorização, pretendemos observar a potencialidade do fenômeno *glitch art* de instalar-se no pensamento ordenador das configurações de produções imagéticas contemporâneas, na medida em se assume a tecnologia enquanto dimensão cultural da sociedade.

## REFERÊNCIAS

- BEIGUELMAN, Giselle. *Veja entrevista com Giselle Beiguelman e vídeo de sua obra*. [Entrevista concedida à Folha de S. Paulo], 2011. Disponível em <<https://guia.folha.uol.com.br/exposicoes/ult10048u862363.shtml>>. Acesso em fevereiro 2021.
- BEILGUELMAN, Giselle. *Cinema Lascado: Minhocão*. 2010. Disponível em: <<http://www.desvirtual.com/portfolio/cinema-lascado-minhocao/>>. Acesso em fevereiro 2021.
- BEILGUELMAN, Giselle. *O futuro das ruínas na era do esquecimento programado*. *Revista Zum*. 20 de maio de 2019. Disponível em <<https://revistazum.com.br/colunistas/futuro-das-ruinas/>>. Acesso em março 2021.

- BERG, Benjamin. **Databending and Glitch Art Primer**, Part 1: The Wordpad Effect, 2008. Disponível em: <<http://blog.animalswithinanimals.com/2008/08/databending-and-glitch-art-primer-part.html>>. Acesso em julho 2021.
- BRIZ, Nick. **Thoughts on Glitch Art**, 2015. Disponível em: <<http://nickbriz.com/thoughtsonglitchart/thoughtsonglitchartv2.0.pdf>>. Acesso em outubro 2021.
- CASCONE, Kim. **Errormancy: Glitch as Divination**. 2011. Disponível em: <<http://theendofbeing.com/2012/04/19/errormancy-glitch-as-divination-a-new-essay-by-kim-cascone/>>. Acesso em fevereiro 2021.
- FEENBERG, Andrew. **Critical Theory of Technology: Na Overview**. 2005. Disponível em: <<https://www.sfu.ca/~andrewf/books/critbio.pdf>>. Acesso em novembro 2021.
- FERNANDES, José C. S. **A Estética do Erro Digital**. 2010. 142 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2010. Disponível em <<https://tede2.pucsp.br/bitstream/handle/18260/1/Jose%20Carlos%20Silvestre%20Fernandes.pdf>>. Acesso em fevereiro 2021.
- FORTUNA, Meir. **As diferenças entre arquivos Bitmap e Vetor**. 2019. Disponível em <<https://www.palamin.com.br/post/as-diferen%C3%A7as-entre-arquivos-bitmap-e-vetor>>. Acesso em março 2021>.
- FURTADO, Beatriz; DUBOIS, Phillipe (org.). **Pós-fotografia, pós-cinema: novas configurações das imagens**. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2019.
- GAZANA, Cleber. **Glitch Art: uso do erro digital como procedimento artístico e possibilidade estética**, 2016. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Universidade Estadual Paulista, São Paulo. Disponível em <<http://hdl.handle.net/11449/136255>>. Acesso em fevereiro 2021.
- GRUSIN, Richard. Da remediação à premediação: ou de como a sensação de imediatismo da sociedade digital dos anos 1990 evoluiu para um clima de contínua antecipação do futuro no século XXI. *Matrizes*, São Paulo, ano 7, no. 2, jul./dez. 2013. p. 163-172.
- MARINO, Renato Petean. **Rupturas codificadas: uma análise crítica da glitch art**. 2017. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP. Disponível em: <<http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/322183>>. Acesso em março 2021.
- McKAY, Jura. **The Value of Glitch Art**, 2014. Disponível em <[https://issuu.com/juramckay/docs/dissertation\\_jura\\_mckay\\_1\\_\\_1\\_\\_216984a5a032c0](https://issuu.com/juramckay/docs/dissertation_jura_mckay_1__1__216984a5a032c0)>. Acesso em janeiro 2021.
- RAJEWSKY, Irina. **A Fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade**. In Thais Flores Nogueira Diniz e André Soares Vieira (org.). *Intermedialidade e Estudos Interartes: Desafios da Arte Contemporânea*. Belo Horizonte: Rona Editora; FALE/UFMG, 2012. p. 51-74.
- ROSA, Janaina. **Um Estudo de Compactação de Dados para Biossequências**, 2006. Dissertação (Mestrado em Informática) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Disponível em: <[http://www2.dbd.pucRio.br/pergamum/tesesabertas/0410838\\_06\\_cap\\_04.pdf](http://www2.dbd.pucRio.br/pergamum/tesesabertas/0410838_06_cap_04.pdf)>. Acesso em julho 2021.

SHARMA, Manu. **ROM Corruption artists distort old videogames to create glitch artistry**. *Stir World*. 23 de dezembro de 2020. Disponível em

<<https://www.stirworld.com/see-features-rom-corruptionartists-distort-old-videogames-to-create-glitch-artistry>> Acesso em fevereiro 2021.

VISCONTI, Sabato. *star-fxxx*. Disponível em <<https://www.sabatobox.com/star-fxxx>>. Acesso em fevereiro 2021.