



Universidade de Brasília

Faculdade de Comunicação

Departamento de Audiovisuais e Publicidade

FALHA NO SISTEMA:

Uma investigação da arte glitch no audiovisual

Tâmisa Inês Barbosa

12/0135973

Brasília, Distrito Federal, Junho, 2017



Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Departamento de Audiovisuais e Publicidade

FALHA NO SISTEMA:

Uma investigação da arte glitch no audiovisual

Tâmisa Inês Barbosa

12/0135973

Monografia apresentada à Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Audiovisual, sob a orientação do Professor Doutor Gustavo de Castro e Silva.

Brasília, Distrito Federal, Junho, 2017



Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Departamento de Audiovisuais e Publicidade

FALHA NO SISTEMA:

Uma investigação da arte glitch no audiovisual

Tâmisa Inês Barbosa

12/0135973

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Social – Audiovisual, da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Audiovisual.

Orientador

Membro 1

Membro 2

Brasília, Distrito Federal, Junho, 2017

“Já não há esperança para o sentido. E sem dúvida que está bem assim: o sentido é mortal. Mas aquilo sobre o que ele impôs o seu reino é efêmero, aquilo que ele pensou liquidar para impor o reino das Luzes, as aparências, essas, são imortais, invulneráveis ao próprio niilismo do sentido ou do não sentido.

É aí que começa a sedução. ”

Jean Baudrillard em “Simulacros e Simulação”.

AGRADECIMENTOS

Ao café, que ritmou meu coração enquanto escrevia este trabalho.

Aos meus mestres, em especial ao professor Gustavo de Castro, pela grande ajuda e paciência desde o início de meu caminho acadêmico; e à professora Denise de Moraes, pelo enorme auxílio durante minha jornada na Universidade.

Aos meus pais, dos quais sou eternamente grata por ser filha.

Aos meus irmãos, Matheus e Daniel, que nunca falharam em me fazer rir.

Às minhas amigas e amigos e todas as cervejas, risos, choros, festas e *flops* que compartilhamos.

Ao imprevisível, que guiou minha vida meio ao caos da existência, fazendo com que, contra todas as probabilidades, minha realidade se tornasse um sonho.

Ao meu companheiro, *mon chat*, parte do meu sonho, que se encontra a oito mil quilômetros de distância, esperando meu retorno.

Termino, enfim, uma minha trajetória na graduação da Universidade de Brasília. Não reconheço como um ponto final, mas um ponto-vírgula; o fim desta monografia representa o fim de uma jornada, porém o início de um novo capítulo.

RESUMO

A presente monografia busca compreender conceitualmente a significação do gênero artístico que utiliza o erro no processamento de imagens em seu cerne: a arte *glitch*. Para tal fim, foi feita a análise de diversos produtos audiovisuais com bases teóricas fundamentadas especialmente nos textos dos acadêmicos Iman Moradi e Rosa Menkman, buscando o entendimento do contexto e da crítica implícita nas obras provenientes da arte *glitch*, pesquisando também sobre seus processos técnicos e comunicacionais e suas relações com a ideia de simulacro de Jean Baudrillard.

Palavras-chave: arte *glitch*, audiovisual, erro, falha, simulacro.

ABSTRACT

This monograph was made to research and understand conceptually the artistic genre's signification by using error in the image's data process. In order to reach this end, it was made the analysis of several audiovisuals products, based on the texts of academic researchers such as Iman Moradi and Rosa Menkman. The goal is to grasp the context and implicit critic in art glitch's works, also by investigating their technical and communicational procedures and their relations with Jean Baudrillard's idea of simulacra.

Key words: glitch art, audiovisual, error, failure, simulacra.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	08
2. A FALHA.....	10
2.1. O conceito de <i>glitch</i>	
2.2. A origem do <i>glitch</i> nas artes visuais.....	13
3. O SIGNIFICADO.....	23
3.1. A falha e suas características	
3.2. O simulacro.....	28
4. A REPRESENTAÇÃO.....	30
4.1. A dinâmica do <i>glitch</i> nos produtos audiovisuais	
4.2. Na ficção científica.....	31
4.3. No drama.....	35
4.4. Na animação/comédia.....	39
4.5. No terror.....	42
4.6. Em videoclipes de música e na publicidade.....	46
5. CONCLUSÃO.....	51
6. BIBLIOGRAFIA.....	55

1. INTRODUÇÃO

O trabalho foi desenvolvido com um estudo qualitativo de cunho bibliográfico e visual que, por meio desta metodologia, visa compreender a estética trabalhada no fenômeno da arte *glitch* nos produtos audiovisuais, focando nas subversões técnicas que evidenciam críticas e efeitos sinestésicos em suas experiências artísticas.

Com uma análise semiótica da arte digital e com os manifestos escritos pelos artistas que trabalham com determinado fenômeno foi feita uma investigação para solucionar as questões propostas em relação ao significado dos índices digitais com o foco no audiovisual, realizando a pesquisa em livros, textos, periódicos, teses de graduação, mestrado e doutorado. Dentre os autores pesquisados, destacam-se Rosa Menkman e Iman Moradi referentes à arte *glitch* e Jean Baudrillard com seu livro “*Simulações e Simulacro*” (1991), visando compreender a significação de tal estética na sociedade contemporânea. Através da exploração bibliográfica e pela experiência empírica, foram selecionados doze produtos audiovisuais para a análise. Logo, afim de obter uma maior variabilidade de utilizações na pesquisa, os produtos audiovisuais se ramificam em diversos domínios, sendo eles filmes, séries, jogos, animações para a televisão, web séries, vídeo-arte e videoclipes de música.

Interpretar uma obra de arte não se limita apenas à observação de seus aspectos visuais, mas todo o contexto de ideias, conceitos, acontecimentos sociais e contexto tecnológico. O homem, desde seus primórdios, inventou símbolos e formas para gerar sentido à sua existência. O contemporâneo, com suas inovações e hibridismos, releva uma nova forma de comunicação iconográfica em uma sociedade em constante mutação, o que também vem modificando significados sociais e culturais (RAHDE, 2006, p.2)

No primeiro capítulo, há uma apresentação do que é a arte *glitch* e seus processos técnico-artísticos, sendo eles classificados principalmente em *circuitbending*, *databending* e *datamoshing*; seus conceitos e sua origem histórica, datada desde o pontilhismo, passando pelo dadaísmo, particularmente pela influência de Marcel Duchamp, e pelo movimento *Fluxus*, em especial pelos nomes de Len Lye e Nam June Paik. Desta forma, há uma análise de variadas obras visuais contemporâneas para estabelecer uma compreensão do que a estética da arte *glitch* representa para a apreensão da sua significação.

No segundo capítulo, a presente monografia busca compreender a significação da arte *glitch*. Para entender os elementos que compõem uma obra, infere-se um discurso semiótico, sendo assim, os produtos visuais são compostos por signos. Tais signos formulam a

representação de algo, em analogia com a linguagem. Logo, destaca-se as características do *glitch* segundo três teóricos (Moradi, Menkman e Stearns), dividindo-o em um binarismo que leva em conta a natureza da falha: se a mesma é acidental ou intencional. As práticas artísticas são comparadas com a linguagem, utilizando-se as teorias de comunicação clássica para melhor compreendê-la. O *glitch* pode ser considerado um ruído, um erro na mensagem ou um artefato entrópico que buscam a interrupção no fluxo de informação visual. Também parte do espetáculo estético, ele seria normalizado graças a uma cultura digital intrínseca à contemporaneidade.

Desta forma, a ideia de Baudrillard e simulacro é introduzida. Sendo a realidade composta por signos, os objetos são valorizados apenas por aquilo que representam e não por aquilo que são. Logo, a arte *glitch* pode ser uma maneira de voltar a autonomia do indivíduo, subvertendo as significações pré-estabelecidas para criticar a falta de autonomia do ser-humano perante à hiper-realidade.

O próximo capítulo visa, então, realizar uma investigação da dinâmica do *glitch* no audiovisual para compreender sua significação. O capítulo ramifica-se em gêneros cinematográficos para analisar a estética *glitch* nos produtos audiovisuais, passando pela ficção científica, pelo drama, pela animação e pelo terror. Os gêneros não são categorias engessadas, possuindo obras que são híbridas. Ao final, propõe-se que a própria arte *glitch* seja um gênero *per se*, consolidando sua significação, ainda que paradoxal.

Compreender a expressão imagética da arte *glitch* evidencia, não somente conceitos inovadores de criação visual, mas também uma subversão de paradigmas da sociedade contemporânea, em um fetichismo tecnológico simultaneamente com um temor do imprevisível, sensações visuais que serão explicadas ao longo da monografia. A estetização de erros digitais carrega consigo uma certa ironia sobre os sistemas tecnológicos nos quais a sociedade se apoia cada vez mais, suscitada pelo conceito de simulacro categorizado por Baudrillard.

Sendo assim, a monografia se propõe ser uma investigação dos signos utilizados pela estética *glitch* afim de compreender novos fenômenos e por consequência também nossa sociedade atual e suas nuances, em especial, no que tange a relação entre o indivíduo e a tecnologia com a conceitualização e compreensão da estética do que é tido como falha, para analisar aspectos políticos e sociais que se expressam através da arte, parte fundamental da identidade de uma sociedade.

2. A FALHA

2.1. O conceito de *glitch*

A sociedade contemporânea encara a palavra “falha” ou “erro” com uma conotação meramente pejorativa, abrigando seus aspectos negativos em uma aversão primordial ao fracasso. Infinitos são os momentos em que o erro possui características unicamente censuráveis datando desde a expulsão bíblica por causa do “erro” de Adão até os erros cotidianos presentes na vida (SOTIRAKI, 2014, p. 5). Ressalta-se também o interminável temor das falhas nos ambientes em que nos situamos: os erros da natureza, fora do controle humano; e as falhas humanas, próprios de nossa existência.

A consciência de seu âmago falho fez com que o homem buscasse a perfeição para além de si, construindo máquinas que superassem sua natureza, suas limitações. E um novo temor se formou: o medo e a frustração dos erros nas entidades tecnológicas que permeiam nosso cotidiano e das quais temos total dependência. Tal temor é onipresente na sociedade contemporânea, desde os problemas suscitados com um espião na malha digital de conexão de computadores, como o escândalo com os hackers russos nas eleições presidenciais americanas de 2016¹; ou simplesmente a frustração de um aplicativo com um erro no celular. Falhas que evocam a mesma sensação de cólera e confusão de estar mediante do caos incontrolável latente em nossas rotinas perfeitamente organizadas em nossos ambientes tecnológicos (SOTIRAKI, 2014, p. 5).

E é desses deslizes de receios latentes que um novo movimento artístico nasce: a arte *glitch*. As primeiras aparições da palavra *glitch* são encontradas no livro *Into Orbit* (1962) de John Glenn, astronauta americano, durante um relato sobre os vôos espaciais, nos quais os astronautas adotaram o termo para descrever alguns de seus problemas. O sentido técnico dado por Glenn à palavra é: “um pico ou alteração de tensão em uma corrente elétrica” (MORADI, 2004, p.10). Desde seu surgimento, o termo ultrapassou o uso técnico e aborda diversos acidentes e falhas. A palavra intitula uma quebra inesperada e incompreendida de um fluxo tecnológico que, por um momento, revela seu próprio sistema. Apesar do *glitch* não ser necessariamente digital, a palavra mais comumente se refere ao erro digital (também conhecido como “*bug*”).

¹ Um documento secreto revelou que o atual presidente da Rússia ordenou um ataque cibernético de espiões russos para influenciar as eleições americanas de 2016. Cf. “Putin ordenou espionagem hacker em eleições americanas, dizem agências de inteligência dos EUA”, reportagem da Reuters em 6 de janeiro de 2017, acessível em: <<http://g1.globo.com/mundo/noticia/putin-ordenou-influencia-em-eleicoes-americanas-diz-agencia-de-inteligencia-dos-eua.ghtml>>. Acesso em 4/6/2017.

Podemos definir que, na prática artística, o termo caracteriza um gênero em que os processos artísticos são trabalhados através de erros, da corrupção de dados e traduções digitais falhadas, facilitado pela manipulação, destruição e modificação de aparelhos eletrônicos (GAZANA, 2014, p.22). A arte *glitch* se refere à provocação ou apropriação intencional do erro por um artista. Os artistas do movimento trabalham em várias mídias, dentre as quais a música, web, imagens, vídeos, etc. Seus propósitos variam tanto da exploração estética quanto à inspeção dos sistemas tecnológicos. Este gênero artístico percorre diversas ambições como criação de um psicodelismo digital e/ou sinestésico, a exploração da filosofia da falha, da memória e entropia e até o *hackativismo* (escrever código fonte, ou até mesmo manipular *bits*). Para Rosa Menkman (2011)², *glitches* são erros imprevisíveis em sistemas digitais. Para o usuário habitual, a falha em sua máquina representa o horror, a surpresa, frustração, em resposta ao fracasso tecnológico. Porém, são nesses momentos em que há a subversão do erro para a criação artística (FAES, 2015, p. 8).

Para compreender seu âmago, faz-se necessário compreender as técnicas utilizadas pelos artistas para criar suas obras. Conforme o ciclo entre mensagem entre emissor e receptor aplicados a um sistema que possui um canal de entrada e canal de saída, isto é, a existência de feedback, a falha pode ser causada por modificações em seus conectores. De modo similar, existe o *circuit bending*, em que circuitos de aparelhos eletrônicos são calibrados de maneira intencionalmente errada, gerando principalmente falhas sonoras. Desta maneira, o *glitch* se consolidaria como sendo um artefato deslocado de seu suporte original, o que dá origem ao *databending*. A técnica consiste na modificação de um arquivo através de um editor que não consiga interpretá-lo de maneira correta, através de um editor *hex* ou tratando-o como objeto sonoro. Por exemplo, um arquivo de uma imagem pode ser aberto em um editor de texto e modificado; ou um arquivo de vídeo pode ser aberto em um editor de áudio e comprimido para ser uma imagem.

² "The Glitch Moment(um)", *Network Notebooks*, vol.4, Amsterdam, 2011.



Figura 1: Foto original. Imagem da autora (2015).

Figura 2: Foto alterada no código da imagem. Imagem da autora (2015).

Outra técnica bastante utilizada principalmente nos produtos audiovisuais é o *datamoshing*. O processo explora a compressão de vídeos para a criação de distorções, podendo ser feita apagando quadros de vídeos que contém os dados visuais para deixar apenas aqueles que possuem dados de movimento, deixando os índices dos quadros anteriores nos movimentos seguintes, formulando novos símbolos.

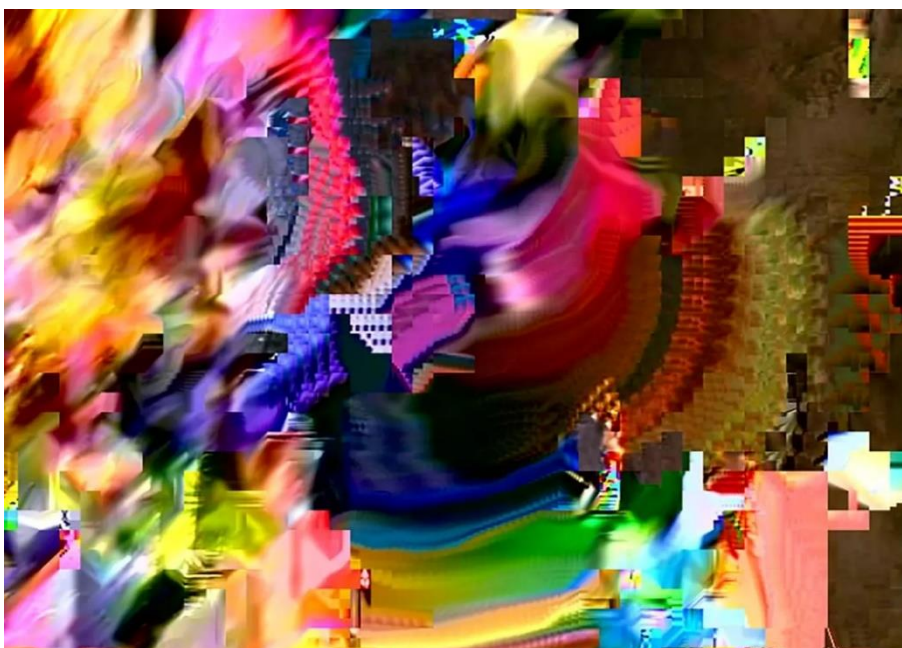


Figura 2: *Still* de *Monster Movie*, Takeshi Murata, 2005.

Ainda que possamos dissecar o *glitch* em termos linguísticos, utilizar somente definições originárias do dicionário é restringir sua natureza. Movimentos artísticos encontram desafios similares anteriormente à alcunha do termo. Artistas utilizam-se de práticas para expressar o erro em diversos momentos da história, fazendo o uso de tecnologias do momento para o desabafo.

2.2. A origem do *glitch* nas artes visuais

Segundo Iman Moradi (2004), a origem do *glitch* estaria no movimento cubista dada à fragmentação da imagem proposta pelo movimento, citando Pablo Picasso (1881-1973) e George Braque (1882-1963) como símbolos. Sua proposição se estende ao movimento *De Stijl* em uma dissecação sobre a imperfeição de Piet Mondrian (1972-1944). As linhas pintadas em seus quadros possuem claramente diferenças em termos de pinceladas, com áreas nas quais a tinta não cobre perfeitamente. Há uma intenção expressa de perturbar a perfeição técnica e variar os elementos presentes na composição visual, elaborando grades assimétricas; o âmago propositalmente imperfeito da obra caracteriza sua semelhança com a arte *glitch*. O pontilhismo, movimento artístico do século XIX, utilizava pinceladas detalhistas como unidades mínimas da imagem para representação de luz. Desta forma, no capítulo “*Glitch Autopsy*”, o autor cita em particular Georges Seurat (1859-1891), relaciona às pinceladas pontilhistas ao *pixel*, que também seria uma unidade mínima do digital para a representação de cor (2004, p. 19). Seguindo tal raciocínio, o autor descreve outros movimentos artísticos que se utilizam da fragmentação visual para a composição artística.

Gerhard Richter (1932-) utiliza um estilo de foto ultrarrealista com uma técnica meticulosa para recriar o estilo de imagens televisivas, representando diretamente as linhas de varredura, a distorção de cores e desfocagem da lente, exibindo qualidades similares ao *glitch*, criando uma significação subversiva do objeto fotografado. Desta maneira, Richter transforma suas fotografias em imagens dinâmicas que relacionam incerteza, medo e uma alta carga emocional (MORADI, 2004, p. 26).



Figura 3: *Woman Descending the Staircase (Frau die Treppe herabgehend)*, Gerhard Richter, 1965³.

Apesar da influência das vanguardas pós-impressionistas, é na década de 1960 que há uma consolidação da estética conceitual e contemporânea, em especial com o movimento dadaísta e o movimento *Fluxus*⁴.

A vanguarda dadaísta começou no início do século XX e tem uma de suas obras-chaves *A Fonte* (1917) de Marcel Duchamp. O urinol é uma das peças mais representativas do movimento, sendo um objeto *ready-made*, isto é, um objeto que não é criado pelo artista em si. Duchamp participava da Sociedade dos Artistas Independentes de Nova York. Para garantir à acessibilidade artística à quem se interessasse pela associação, tornar-se membro consistia em preencher um formulário. Para expor, era apenas necessário pagar uma taxa de seis dólares, fazendo com que o artista não tivesse seu senso estético julgado por uma comissão diretriz,

³ Disponível em: <<http://www.artic.edu/aic/collections/artwork/147003>>. Acesso em: 05/06/2017.

⁴ Movimento vanguardista da década de 1960, explicado em detalhes posteriormente na página 16.

diferentemente de outras sociedades artísticas. Desta forma, Duchamp envia o urinol sob o pseudônimo de “R. Mutt” à Sociedade na qual é membro, que, apesar de suas regras de acessibilidade, resolve não expor o objeto pois o mesmo era “imoral e vulgar” e “uma cópia de um objeto comercial” (RICHTER, 1993, p.115).

O objeto é julgado e rejeitado pela exposição. Enquanto a maioria dos membros o considera “uma piada”, Walter Arensberg, crítico de arte e poeta, defende o objeto dizendo que a taxa para a exposição foi paga e uma nova forma sedutora ao objeto foi revelada, independente do seu valor de uso, alcançando um gesto estético. Ao saber que o objeto de R. Mutt fora recusado, Duchamp se demite da Sociedade, junto com Arensberg. A imprensa nova-iorquina começa a relatar a história nos tabloides, porém a polêmica do caso se inicia com a publicação de dois artigos no *The Blind Man*, periódico satírico no qual o próprio Duchamp era editor (RICHTER, 1993, p.118).

Em um deles, intitulado “O Buda dos Banheiros” (1917), a escritora americana Louise Norton escreve que o trabalho de Mutt pode ser tanto um trabalho sério quanto uma piada, pois é a visão do artista de um mundo institucional amargo que se fundamenta em estatísticas estagnadas e axiomas antigos. Em "O caso de Richard Mutt", preâmbulo da mesma publicação, descreve:

Se o senhor Mutt fez a fonte com suas próprias mãos ou não, não tem importância. Ele ESCOLHEU fazê-lo. Ele pegou um objeto ordinário da vida, colocou em um lugar em que sua significância útil desaparece sob um novo título e ponto de vista - criando uma nova reflexão quanto ao objeto. (NORTON, Nova Iorque, 1917, grifo da autora)⁵

Sendo assim, o objeto de Duchamp representa uma resignificação de sua representação útil. O artista inicia um novo paradigma artístico, a concepção de uma obra e seu processo intelectual se tornam tão ou mais importantes que a materialização da obra em si.

O movimento dadaísta visava acabar com as noções de arte pré-estabelecidas. O processo conceitual da arte começaria a ter uma alta relevância sobre o significado da obra artística, tanto quanto ou mais que o seu processo de criação. O mictório de Duchamp não tem o seu valor estabelecido pelo objeto em si, um objeto cujo o artista não o modificou (*ready-made*). Seu valor artístico repousa no deslocamento de um objeto ordinário à condição de um objeto artístico. Negando os princípios da arte até então, em que a arte é fruto de um trabalho mecânico com objetivo estético, “A Fonte” se apresenta como um “trabalho antiartístico”, em

⁵ Disponível em: <<https://msu.edu/course/ha/850/louisenorton.pdf>>. Acesso em: 03/06/2017.

que sua existência é fundamentada no questionamento do que é arte (RICHTER, 1993, p.121). Duchamp desorienta o sentido da arte em si, o ato artístico em sua pretensão divina é recolocado em sua posição de apenas um ato humano. Desta forma, Duchamp “reumaniza” a arte, na qual qualquer ser ordinário poderia fazê-la, desde que assim fosse sua intenção. Neste sentido, a arte *glitch* também pode ser considerada como um reaproveitamento daquilo que já existe, ressignificando o erro.

O movimento *Fluxus* possui como “pai” o lituano George Maciunas (1931-1978), autor do Manifesto *Fluxus* de 1963, que deu origem ao grupo. Suas criações artísticas rejeitavam o fazer artístico tradicional e a comercialidade da arte. O movimento se configurava em um grupo informal de artistas contrários ao *status quo*. O movimento se inspirava em ideias anarquistas para confrontar os hábitos dominantes da burguesia. Maciunas buscava uma arte produzida de maneira antiindividualizada, rejeitando “o objeto da arte como um bem não-funcional a ser vendido e meio de vida para um artista”⁶.

Um dos artistas expoentes do grupo era o coreano naturalizado estado-unidense Nam June Paik (1932-2006). Em especial, destaca-se sua produção e seu trabalho utilizando vídeos, televisões e mídias para dialogar com a tecnologia e os meios de comunicação existentes na época. O artista tinha uma técnica para distorcer os sinais de tubos de catodo através de ímãs⁷. A primeira exposição de Paik “*Exposição de Música - Eletrônica Televisão*” marca o início da utilização de monitores combinados com aparelhos distorcidos, subvertendo sua materialidade nativa: fitas de áudio eram lidas como fitas de vídeo e microfones acoplados às TVs dando oportunidade ao público de alterar imagens utilizando suas próprias vozes (JOFILLY, 2014, p. 50). A obra do coreano possuía uma subversão sinestésica correlacionando tecnologia e arte, sendo também um dos primeiros artistas a utilizar câmeras de vídeos caseiras para suas experiências estéticas. Uma de suas obras é a *TV-Buddah* (1974), uma instalação na qual uma estátua de Buda era filmada frontalmente enquanto uma TV reproduzia a filmagem simultaneamente para discutir as relações de espaço e tempo. Porém, sua obra mais marcante para o movimento da arte *glitch* é a *Magnet TV* (1968), na qual um ímã é instalado em cima de uma televisão, interferindo em seu fluxo elétrico e distorcendo sua imagem, modificada a partir da movimentação do ímã.

⁶ Trecho da carta de George Maciunas a Tomas Schmit (1964). Disponível em: <<https://fr.scribd.com/document/338803651/George-Maciunas-Carta-a-Tomas-Schmit-1964>>. Acesso em: 05/06/2017.

⁷ Chamado *wobbulating*, termo sem tradução para o português.

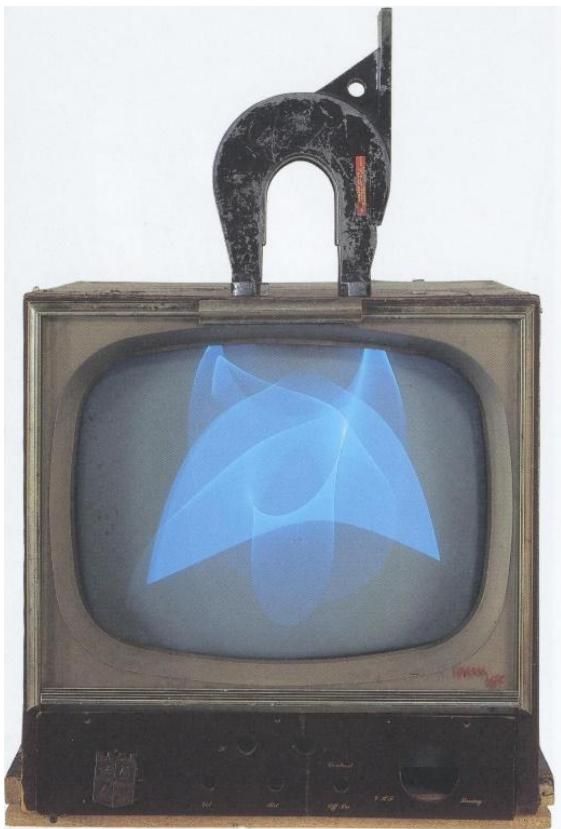


Figura 4: *Magnet TV*, Nam June Paik, 1965⁸.

A música *glitch* possui suas raízes na década de 1990 especialmente sob influência da cultura techno-eletrônica. Apesar da óbvia interrelação entre ambos os gêneros, este trabalho não visa o aprofundamento no estilo musical e em seus estudos teóricos. Ainda que possam ser encontrados com uma intensa vinculação, a música *glitch* possui uma relevância dentro da comunidade musical décadas antes de um desenvolvimento marcante da arte *glitch* no âmbito visual (JOFILLY, 2014, p. 45). Inclusive, tamanha influência poderia ofuscar o *glitch* como arte visual e interferir em sua independência o diminuindo à qualidade meramente decorativa das composições musicais (MORADI, 2004, p.67).

Técnicas pouco ortodoxas em uma combinação de diferentes suportes midiáticos para colocar em xeque as convenções artísticas tradicionais, estabelecendo a distorção e a destruição como experiências estéticas válidas. Semelhante às distorções magnéticas de Paik, o trabalho de Len Lye (1901-1980) se relaciona diretamente ao *glitch*, utilizando filmes cinematográficos riscados, queimados ou com celuloides pintados. O filme “*Colour Box*” retrata um universo com aspectos abstratos de maneira onírica. Tais efeitos excepcionalmente

⁸ Disponível em: < <http://collection.whitney.org/artist/986/NamJunePaik>>. Acesso em: 05/06/2017.

cativantes com abstrações pintadas à mão sobre o celulóide surpreenderam audiências de cinema, havendo a necessidade de inventar uma categoria especial em diversos festivais para incluir sua obra (SOTIRAKI, 2014, p.15).

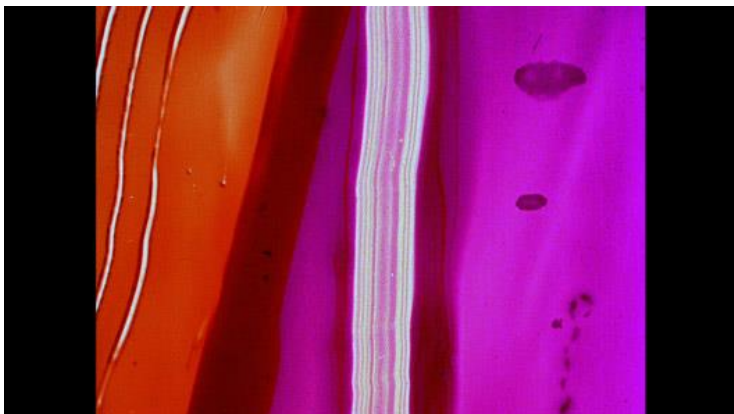


Figura 5: *Still* de *Colour box*, Len Lye, 1935.⁹

Transferindo para a realidade contemporânea, a estética do erro não se limita a apenas uma prática artística, ainda que as técnicas de manipulação dos *glitches* habitualmente sejam as mesmas. Ainda assim, as anomalias digitais continuam sendo reconhecíveis, os artistas conseguem manter sua característica autoral em suas obras. A maneira com a qual os artistas escolhem fazer a midiatização da tecnologia falha pode ser análoga ao modo com o qual um pintor trabalha com seu pincel em suas telas.

A mudança do processo analógico para as técnicas digitais criou diferenças nos níveis de complexidade visual dos produtos pertencentes à arte *glitch*. Em suas obras, Ant Scott, um dos artistas percussores na utilização de *softwares* em seu processo artístico (JACKSON, 2011, p. 66) apresenta apenas mosaicos coloridos dos acidentes digitais, baseando-se mais na anomalia digital em si do que no processo de demonstrar o acidente. Sendo também um teórico do movimento, o artista converte códigos binários em pixels, imitando monitores de computadores pessoais. Possui um fascínio por desastres, sendo a falibilidade e as limitações dos softwares uma das bases para diversas funções humanas. Desta maneira, o artista busca ilustrar tal densidade digital em contraste com a realidade.

⁹ Disponível em: <<http://now-here-this.timeout.com/2011/06/15/watch-me-move-barbican-centre/7-len-lye-a-colour-box-barbican/>>. Acesso em 04/06/2017.

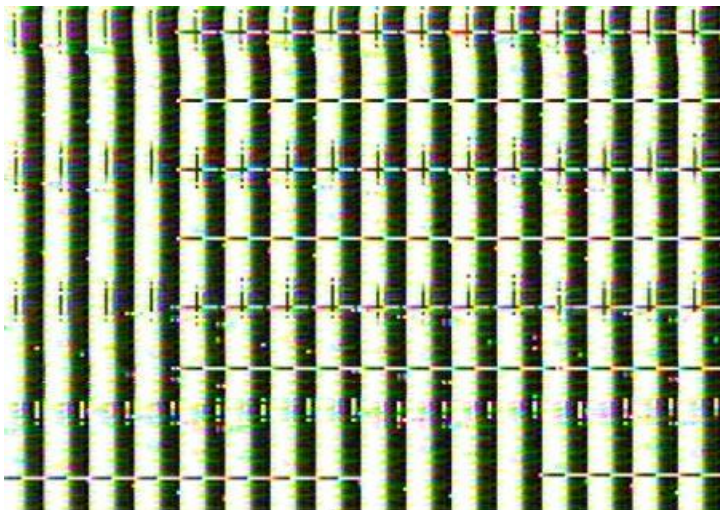


Figura 6: *Chroma* - 1984, Ant Scott, 2006.

Apesar da arte *glitch* possuir raízes desde os movimentos surrealistas e vanguardistas, conforme fora explicado na segunda parte do primeiro capítulo desta tese, o fenômeno é relativamente recente. A estética *glitch* começa apenas a se consolidar a partir da década de 1990, se fortalecendo de maneira significativa especialmente com o fenômeno de sites destinados ao compartilhamento de vídeos, fazendo com que o movimento artístico se popularizasse. Para compreender o movimento, a análise das obras atuais faz-se necessária. As obras foram escolhidas dado ao material teórico e bibliográfico disponível possibilitando a análise das mesmas.

Os trabalhos de Mathieu St-Pierre podem ser considerados como peças oníricas, com cores que se despejam sobre uma alucinação digital, se assemelhando mesmo ao líquido. A arte *glitch* seria como a representação imagética da decadência, a falha imagética pode ser um diálogo poético com o erro, o caos, o imprevisível, o quebrado (KHAIKIN, 2014, p.2). Imagens propositalmente falhas abrem espaço para o simbólico, criando um diálogo entre o artista e os espectadores. O *glitch* não é mera referência de um problema, mas o diálogo com o problema. A degeneração da imagem pode explicitar a intenção e a técnica da obra, não se limitando apenas ao seu aspecto visual final.

O artista Kim Asendorf é um artista conceitual que trabalha com mídias digitais incorporando a cultura da Internet e da tecnologia em suas obras. Em seu processo artístico, ele utiliza uma técnica que se baseia na reorganização de pixels em uma aparente ordem específica. O *pixel sorting* consiste em um processo variante do *databending*, ele isola linhas de pixels horizontais ou verticais baseado em critérios como luminosidade ou saturação, utilizando

programas de computador.

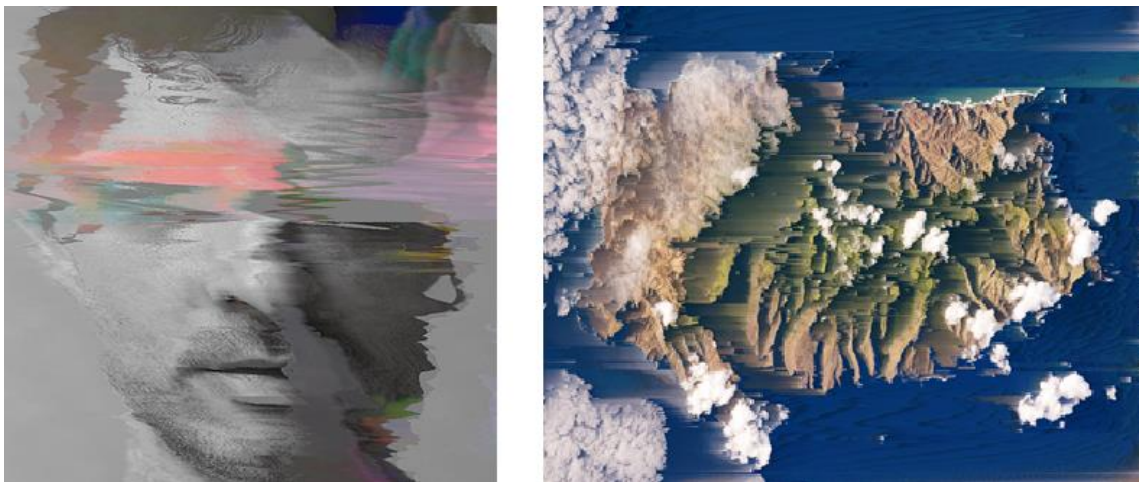


Figura 7: Autorretrato, Mathieu St-Pierre, 2013.

Figura 8: *Processing source code*, Kim Asendorf, 2012¹⁰.

O artista Corey Johnson não se interessa na corrupção total da mensagem, sendo o *glitch* uma maneira que ele encontrou para contar uma história, mais do que mero recurso estético, procurando um equilíbrio entre destruição e tangibilidade¹¹. Suas obras utilizam efeitos semelhantes aos erros analógicos, ressaltando a estranheza inerente do belo, tentando evocar uma ansiedade dada à quebra de expectativa em algo familiar funcionar de maneira falha. Seu objetivo é a exploração da linha tênue entre os espaços conhecidos e desconhecidos, entre o funcional e o disfuncional. Para a criação de seus *glitches*, o artista utiliza um velho aparelho de vídeos analógicos em conexão com um console Xbox 360, utilizando um *pen-drive* para salvar as imagens.

O artista canadense Stephen Loftstrom, por exemplo, utiliza imagens de domínios públicos em seus trabalhos. Um assunto recorrente em seus trabalhos é a atriz Natalie Wood, famosa na década de 1960. A atriz era filha de imigrantes russos, nascida Natalia Nikolaevna Zakharenko. Ela foi subjugada à "americanizar" seu nome, em parte pela família para uma naturalização aos Estados Unidos, mas principalmente pelo seu agente em Hollywood. Imigrantes constantemente se vêem sob sistemas de opressão que operam até nas instâncias burocráticas para apagar suas culturas (KHAIKIN, 2014, p.2). Os *glitches* das obras de Lofstrom, que inclusive possui descendência indígena, dialogam não só com a corrupção de

¹⁰ Disponível em: <<http://kimasendorf.tumblr.com/post/32936480093/processing-source-code>>. Acesso em: 12/06/2017.

¹¹ Corey Johnson em entrevista à revista "Kill Screen", realizada por Chris Priestman em 02/10/2015. Disponível em: <<https://killscreen.com/articles/vcr-errors/>>. Acesso em: 15/06/2017

dados imagéticos, mas também com a corrupção da identidade cultural.

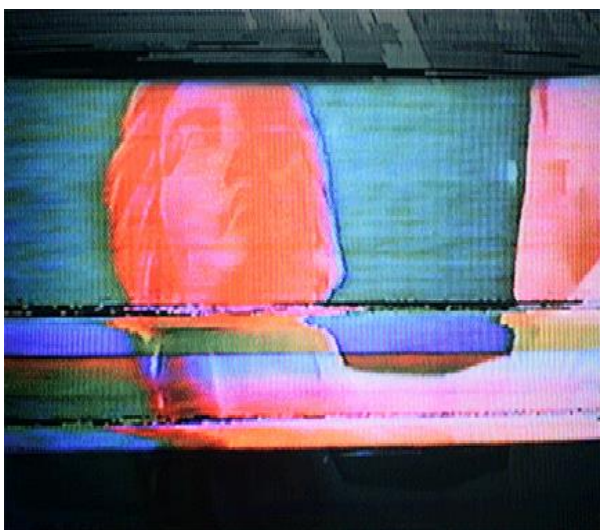


Figura 9: *[Mosh-up] marble (32)*, Corey Johnson, 2015¹².

Figura 10: *Untitled*, Stephen Loftstrom, 2014.

O *glitch* pode também valorizar uma foto ao invés corrompê-la. Através das distorções visuais, as mensagens imagéticas podem ser expressadas de maneira mais intensas.

O *glitch* faz fotos sombrias ainda mais dramáticas. Minhas imagens já se encontram à beira da vida e da morte, no limbo onde a realidade é diluída e constantemente deformada, inundada por violência. O *glitch* evidencia elementos que já estão presentes na fotografia, abrindo novos caminhos para questionar o que é figurativo, deixando ainda mais complexo. Linhas quebram formas, abrindo feridas que não se cicatrizam, e emoções ulceram para fora. (CABRERA in KHAIKIN, 2014, p.2, tradução própria¹³)

Ainda que características intrínsecas à manipulação virtual das imagens, tais elementos podem ser incorporados de maneira mimética em representações físicas dos *glitches*. Seu uso em obras tridimensionais é variado, com artistas utilizando desde esculturas ao produto têxtil e até a arquitetura. A arte *glitch* possui a capacidade polimórfica de se caracterizar para além de seu meio virtual, dando significado à um meio (MORADI, 2004, p. 36). Como pode

¹² Disponível em: <<http://artoftheglitch.tumblr.com/post/124432227122/mosh-up-marble-32-2015>>. Acesso em: 15/06/2017.

¹³ "Glitch makes somber pictures even more dramatic. My pictures are already on the verge of life and death, in a kind of limbo where reality is diluted and constantly deformed, flooded with violence. Glitch enhances elements that are already present in photography, opening new ways of seeing that questions what is figurative, making it more complex. Lines break forms, opening wounds that don't heal, and emotion comes festering out". Artigo sobre a arte *glitch*, entrevista de Tom Cabrera para a revista *Redefine*, realizada por Lital Khaikin em 2014. Disponível em: <<http://www.redefinemag.com/2014/glitch-art-expression-through-an-aesthetic-rooted-in-error/2/>>. Acesso em 16/06/2017.

ser validado pelo trabalho de Phillip Stearns, que mescla a confecção têxtil com *glitches*, produzindo padrões com curto circuitos de câmeras e falhas de sistema de hardwares, reproduzindo-os de maneira material com linhas de lã em tapetes. O artista tem como objetivo redefinir a relação entre práticas artísticas tradicionais e a exploração tecnológica da estética. Stearns busca uma abstração dos artefatos digitais, manipulando fisicamente o circuito de uma câmera digital para a produção de suas estampas.



Figura 11: *Fragmented Memories*, Phillip Stearns, têxtil algodão digitalmente desenhado, 160x205 cm, 2013¹⁴.

¹⁴ Disponível em: <<http://www.phillipstearns.com/fragmented-memory/4xhievjkaou855bmcmk4i0vr0enyd>>. Acesso em 16/06/2017.

3. O SIGNIFICADO

3.1. A falha e suas características

A semiótica se define como sendo o estudo dos signos presentes em variadas linguagens. Na aplicabilidade da semiótica, o intuito é ir além da superficialidade da mensagem. A teoria semiótica permite adentrar no próprio movimento interno das mensagens, no modo como elas são engendradas, nos procedimentos e recursos nelas utilizados se tornando um percurso analítico e metodológico para entender os signos de diferentes naturezas”(SANTAELLA, 2002, p.16).

Um conjunto informacional composto por códigos encriptados em que a significação é dada de acordo com essa organização dá origem à codificação. Esse processo de codificação, decodificação e recodificação é chamado de “modelização” (GAZINHATO, 2007, p.5). Sendo a modelização a estrutura onde os códigos são organizados, a maneira na qual os códigos se veem dispostos compõem a mensagem. Em uma imagem, por exemplo, a semiótica visaria compreender os códigos que a compõem e maneira como estes são modelizados para formar sua significação. Na semiótica discursiva, modelos são definidos como simulacros, representando um conjunto de fenômenos e designam uma construção abstrata e hipotética, considerado como capaz de dar conta de um “conjunto dado de fatos semióticos” (GREIMAS e COURTÉS, 1979, p. 71).

Todo fenômeno está inserido em um sistema e um processo, guiando a um contexto. Para a obtenção de um contexto, há a necessidade de dois planos: o plano da expressão e o plano do conteúdo.

Em linhas gerais, o plano de expressão equivale à forma, e o plano de conteúdo à matéria, observando-se que do mesmo modo como uma matéria pode ser formada de modos diferente nas diferentes línguas, também um conteúdo pode ser concretizado através de diferentes expressões. (TEIXEIRA, 2003, p.32).

A arte é uma atividade de simbolismo eminente na qual cada um de seus elementos (formas, cores, materiais, etc.) formulam uma representação de algo. Desta forma, a comparação com a linguagem é indubitável, dado a necessidade de decodificação de mensagens. Visando tal analogia com a linguagem, a abordagem semiótica pode ser feita questionando as formas de significação de uma obra; ou visando entender a organização das partes que compõem a obra. Desta forma, a semiótica auxilia no estudo entre o todo e suas partes, compreendendo as relações da obra e o contexto no qual é inserida e as relações entre a

obra e seu observador.

Para Rosa Menkman¹⁵, o *glitch* se apresenta nas formas quente e fria¹⁶. De maneira oposta, o *glitch* frio seria feito de maneira espontânea e inesperada, sendo definido pela captura da falha em um momento do espaço tempo, é o acidente em si. O *glitch* frio é a captura de um momento tênue entre a destruição completa e a criação de algo novo. Já o *glitch* quente é construído, seu foco não é no processo, mas no resultado; é o inverso do *glitch* frio. No *glitch* quente, infere-se uma padronização da técnica artística, sendo um campo perigoso para a autora, pois os artistas não procuram entender o “porquê da materialização do momento do acidente” (BLUMENKRANZ, 2012, p. 9).

Segundo Iman Moradi¹⁷, há dois tipos de *glitches*: o *pure glitch*, o *glitch* selvagem; e o *glitch-alike*, um *glitch* "domesticado". O *glitch* puro seria aquele criado de maneira espontânea enquanto o *glitch-alike* seria um mimetismo do *glitch*.

Quadro 1 – Tipos de *glitch* e suas características segundo Iman Moradi

<i>Glitch</i> puro	<i>Glitch-alike</i>
Acidental	Deliberado
Coincidência	Planejado
Apropriado	Criado
Encontrado	Desenhado
Real	Artificial

Fonte: MORADI, 2004, p.12, tradução própria¹⁸.

O artista Phillip Stearns, citado no início do capítulo da presente monografia, classifica o *glitch* em um binarismo no qual há o *glitch* encontrado e o *glitch* fabricado¹⁹. O primeiro corresponderia ao erro verdadeiro e o segundo um erro intencionalmente induzido (GAZANA, 2015, p. 7). Categorizando cada autor, teremos as seguintes diferentes classificações:

Quadro 2 – Categorização do *glitch* segundo diferentes autores

	Moradi	Menkman	Stearns
Erro acidental	<i>Glitch</i> puro	<i>Glitch</i> frio	<i>Glitch</i> verdadeiro
Erro intencional	<i>Glitch-alike</i>	<i>Glitch</i> quente	<i>Glitch</i> encontrado

Fonte: GAZANA, 2015, p. 8.

¹⁵ "The Glitch Moment(um)", 2011, p. 45-57.

¹⁶ Respectivamente, "hot glitch" e "cool glitch".

¹⁷ "GTLCH Aesthetics", 2004, p. 11

¹⁸ Do inglês: "Pure glitch: accidental, coincidental, appropriated, found, real. Gitch-alike: deliberate, planned, created, designed, artificial."

¹⁹ Do inglês: "Found glitch" e "Fabricated Glitch", respectivamente.

Moradi, para complementação de seu raciocínio, estabelece certos elementos inerentes à arte *glitch* que podem ser evocados para análise, são eles: fragmentação, repetição/replicação, linearidade e complexidade²⁰.

A fragmentação se define como os pedaços de algo quebrado em diferentes elementos individuais. Regiões das imagens que foram perturbadas e distinções de cores entre as partes. O propósito da fragmentação é desorientar a leitura visual pré-estabelecida para decifrar um signo na qual o espectador não conhece seu significado.

A repetição ou replicação se deve aos códigos binários das imagens virtuais que causam perturbações em sua estrutura de loops infinitos, gerando a repetição em seus códigos e, conseqüentemente, em sua aparência visual. Ainda que de natureza imprevisível, a repetição nos algoritmos da imagem é presente diversas vezes, sendo um dos principais motivos de sua distinção em relação às outras artes que utilizam o erro (SCOTT in MORADI, 2004, p.31).

A linearidade provém da individualização dos componentes imagéticos aos quais correspondem aos pixels, por exemplo, de uma imagem virtual. A tendência na corrupção de dados é que o *glitch* siga uma certa fileira de linhas, sendo fruto de uma interação tecnológica entre os dados de uma imagem.

A complexidade repousa sobre o aspecto visual dos *glitches*, difíceis de serem decodificados imageticamente, sem os padrões de composição harmônicos que obras de artes seguem para configurar uma agradabilidade estética²¹. Sua complexidade é configurada também pelo seu simbolismo relacionado à interrupção no fluxo de dados digitais, à sua imprevisibilidade e à falta de controle em seus processos de criação.

Considerando a semiótica peirceana²², todo fenômeno possui três categorias de signo. Eles são: ícone, índice e símbolo; a interação entre eles descreve a relação entre o signo e o objeto. Um ícone se assemelha ao objeto, enquanto o índice possui uma conexão cognitiva entre signo e seu objeto. Já o símbolo não possui nem uma conexão tampouco uma semelhança com seu objeto, seu significado é comunicado através de uma convenção sociocultural para a sua decodificação. Os *glitches* selvagens podem ser definidos como ícones da falha digital, dada

²⁰ Conceitos traduzidos do segundo capítulo da tese de Moradi (p. 29-36). Do inglês: "*fragmentation, replication/repetition, linearity, complexity*".

²¹ "Agradabilidade" corresponderia à relação entre elementos oriundos do padrão de beleza, estética e função afim de criar uma boa forma, isto é, uma composição visual harmônica (BOCK, 2004, p.52).

²² Dado a intenção deste trabalho, a arte *glitch* será trabalhada a fim de uma investigação de seu simbolismo, de sua significação, não incluindo valores estéticos em sua análise principal, isto é, não questionando sua relevância valorativa.

à semelhança com os elementos eletrônicos; as obras provenientes do movimento *glitch* poderiam ser considerados índices e a arte *glitch*, a semiose da falha, seria o símbolo.

Sendo a interação necessária para a completude da experiência da arte *glitch*, a comunicação entre o *glitch* e o espectador pode ser vista como um ruído. Utilizando as teorias de Comunicação clássicas, Rosa Menkman²³ utiliza o modelo teórico de Shannon e Weaver para explicar a interrupção do fluxo informacional do *glitch*. O *glitch* seria um artefato e um filtro gerado e influenciado pelo ruído e erro na mensagem. O estudo dessa mídia seria então o interesse nesses artefatos gerados pelo ruído. Desta forma, ela relaciona os *glitches* à compressão e o *feedback*. A arte *glitch* seria então descrita como uma coleção de formas e eventos que oscilam entre extremos: “o frágil, o *momentum* tecnologicamente baseado na falha material, as investigações conceituais, técnicas e culturais dos acidentes e o erro standardizado e acomodado” (MENKMAN, 2011, p.55).

A entropia, termo derivado da termodinâmica, caracteriza o grau de desorganização das partículas em um determinado sistema. Seria então o grau de aleatoriedade, uma medida para a desordem. Na teoria de informação, a entropia caracteriza o grau de incerteza das fontes de informação. Quanto mais incerto o resultado, maior é a informação em um sistema. Shannon abordou, também o conceito de redundância. A redundância seria aquilo que não é fundamental para ser entendido em uma determinada mensagem, ou seja, o complementar. Ambos os termos, redundância e entropia, caracterizam a previsibilidade de uma mensagem, sendo diametralmente opostos. Uma mensagem com alta redundância possui também alta previsibilidade, acompanhado de um baixo valor informacional. Uma mensagem com alta entropia possui uma baixa previsibilidade e um alto valor informacional (SOTIRAKI, 2014, p.20). A redundância é um elemento facilitador da comunicação, sendo utilizada em diversos momentos.

As obras visuais citadas possuem seu significado na interrupção da informação através da incorporação de erros, instrumentalizando os acidentes para a exploração de novos significados. A mensagem não é repassada de maneira linear e unidirecional ao seu destino, sendo necessário o ruído para que os objetivos artísticos sejam alcançados. A arte *glitch* pode se caracterizar por ser um processo comunicacional, no qual a ausência de informação inteligível e coerente provoca acidentes e erros que são preenchidos com dados distintos (compreensíveis ou não), porém que dão espaço a novos processos de interpretação e

²³ The Glitch Moment(um)", 2011, p. 9

experiências sensoriais.

Desta forma, se tornam críticas em relação à materialidade, estruturas estéticas e a própria tecnologia per si. A tecnologia possui um caráter de "troca cultural" (FISKE in SOTIRAKI, 2014, p.19). A relação dinâmica entre tecnologia e cultura não pode ser simplificada em um modelo de causa e efeito, sendo uma dinâmica transformadora da sociedade e da tecnologia simultaneamente. A afinidade entre o ruído e a arte *glitch* ressalta um *feedback* contínuo entre sociedade e tecnologia, e vice-versa; mais que uma "linearidade restrita determinista técnica em que a sociedade se adapta à tecnologia" (SOTIRAKI, 2014, p.20).

O *glitch* existe como um novo elemento na mídia que acaba englobando vídeos, fotografias e uma infinidade de dados corrompidos, se fundamentando pelo erro tecnológico para a expressão artística. O erro é intrínseco à mensagem, sendo possível de se tornar um elemento essencial para a expressão. A arte *glitch* propõe a manipulação do erro de maneira consciente, em uma aceitação pessimista da falta de previsibilidade de tudo que nos rodeia.

Se utilizarmos a concepção de Saussure, o signo é composto por um significante e um significado. O primeiro seria a imagem como a percebemos e o segundo é o conceito mental na qual a imagem (o significante) se refere. Sendo assim, podemos conceituar o *glitch* como sendo o *glitch* em seu estado original e a arte *glitch* sendo o significante. A semiologia de Saussure é incorporada no trabalho de Roland Barthes, realizando uma análise dos discursos, em especial, os que engendram o espetáculo. Além do significante e do significado, há uma distinção entre "denotação" e "conotação", ambos fazem parte de um sistema de significação. Desta forma, Barthes utiliza o conceito de mito, no qual infere-se um sentido ambíguo.

O mito é construído a partir de um signo primeiro, denotativo, que serve de significante para um segundo signo, cujo significado é intencional, valorativo, mas que se esconde por trás do primeiro signo, apresentado como uma "descrição" inocente dos fatos. O mito usa como matéria-prima diferentes linguagens (língua, foto, rito, objeto etc.), deslocando-as de seu funcionamento primário para convertê-las em linguagens e objeto. Trata-se, portanto, não de um conteúdo ou de certas formas de expressão, mas de um modo de significação, definido em termos estruturalistas, e, por isso, passível de análise pela Semiologia em seu princípio teórico fundante, que postula uma relação de equivalência entre significante e significado. (ROCHA, 2005, p. 3).

Sendo assim, o mito possui um caráter ambíguo, carregando uma ideia intrínseca em si, fazendo com que sua significação seja distorcida; simultaneamente é um componente das comunicações humanas, que exprime fantasias e sentimentos de uma sociedade, auxiliando

em sua compreensão. A arte *glitch* poderia ser enxergada como uma normalização da estética do erro, sendo assim inferida como quintessência da metodologia semiótica, nas quais seus signos começam a ser reconhecidos através da cultura digital que experienciamos (SOTIRAKI, 2014, p. 44). Ainda assim, o estímulo visual do *glitch* e seu aumento de entropia em um processo comunicacional nos remete à uma significação indecifrável.

3.2. O simulacro

Baudrillard (1981) baseia suas ideias no valor simbólico dos objetos, além de seu valor de uso ou de câmbio. A realidade seria completamente composta por signos, sendo os objetos valorizados apenas pelo seu valor de signo. A sociedade teria então se tornado "semiúrgica", na qual o fascínio se deve ao sistema de signos que os objetos refletem. Sendo assim, a sociedade é baseada no imaginário, a complexidade humana se tornou arcaica e tudo fora reduzido ao vazio (THIRY-CHERQUES, 2010, p.2).

Guiada pelo consumo, a liberdade apenas obedeceria aos sistemas de sedução, nos quais os indivíduos não exercem escolhas racionais, enquanto o campo simbólico só existe na forma do simulacro. O maior simulacro seria o corpo, signo da saúde, da beleza e do erotismo; enquanto a sensatez, o saber e o espírito seriam desprezados. Baudrillard afirma, em *Simulacros e simulação* (1981), que a utopia do sistema consiste em oferecer uma explicação perfeita, porém ilusória da realidade falha na qual estamos inseridos verdadeiramente. Seria a arte *glitch* uma forma de revelar o simulacro, de subverter a significação?

Significantes substituem a realidade criando a hiper-realidade; tudo pode ser feito para representar algo e, ao fim, se tornar o algo em si. Existe uma tênue linha entre realidade e artificialidade. As camadas de representação e significação são construções aceitas como verdades, na qual o indivíduo dita sua própria percepção através de signos falsos. A aceitação de significado precedente guia o indivíduo a uma submissão na qual suas vontades e liberdade são controlados. Baudrillard define tal aceitação como um "abandono de si" (PARENTE, 1997, p.20). A expectativa de que o conteúdo artístico tenha que ser representativo para ser relevante perverte a experiência individual de construção de significado. A autorreflexão da pós-modernidade fez com que movimentos de arte contemporânea se foquem mais na aproximação de valores particulares de suas respectivas sociedades, sendo o *glitch* fruto de uma realidade altamente tecnológica.

A arte *glitch* não só permite a experimentação de alterar as imagens visualmente,

mas questionar a representação das mesmas, seus signos. Imagens preservadas em sua forma original são aceitas pelos indivíduos de maneira instantânea, utilizando mecanismos cognitivos familiares, interpretações já conhecidas de simulacros. Imagens corrompidas sem significados evidentes não são fonte de reflexão. O *glitch* se torna então um processo comunicacional de denúncia da distorção da hiper-realidade através da corrupção de seus signos. A arte *glitch* se apodera dos mecanismos utilizados para manter a ilusão da hiper-realidade - televisões, fotografias, suportes digitais - subvertendo seus significados originais através de uma estética do erro.

Ainda assim, há de considerar que a atribuição de significados àquilo que “distorce” com o significado pode limitar seu potencial de questionamento. Ao invés de caracterizar uma clara narrativa à arte, seu significado pode ser elusivo, forçando o engajamento do espectador em sua produção de significado. Ação que remete ao processo comunicacional que a arte *glitch* infere em seu âmago dado à sua entropia. Tal ação confere uma certa responsabilidade ao observador por não ser um recipiente passivo da mensagem, conectando ao caráter multidirecional do fluxo de informação na arte *glitch*. Sendo assim, o indivíduo não seria apenas espectador de uma hiper-realidade feita de representações nas quais ele absorve, a arte *glitch* não permite o abandono do em si.

4. A REPRESENTAÇÃO

4.1. A dinâmica do *glitch* nos produtos audiovisuais

A relação entre *glitches* e o audiovisual existe desde a existência do cinema em si, visto que existe uma interação química entre o filme de celuloide e a impressão em gelatina. Essa dinâmica que resultava nos “grãos” vistos em projeção nas telas ao reproduzir as imagens em movimento, sendo que o grão do filme é fruto de admiração estética na cinematografia. Ao considerarmos que o cinema foi a arte pioneira em “capturar” a realidade, tal imperfeição inerente ao filme é parte de seu índice, considerado uma forma de *glitch* puro (MORADI, 2004, p. 43). A utilização de *glitches* em produtos audiovisuais provém significados diferentes para a produção de sentimentos ou simbolismos, estudados de forma aprofundada ao longo deste capítulo.

Conforme explicitado no primeiro capítulo, a destruição de celuloides cinematográficos, como feitos a partir da obra de Len Lye, pode ser considerado um aspecto precursor dos *glitches* tecnológicos. Para concluir o raciocínio, podemos citar um dos cineastas mais importantes do século XX: Stan Brakhage (JACKSON, 2011, p. 35). Sua obra pode ser uma das que mais se assemelham à estética da arte *glitch*. Seus filmes expõem a relação entre emissor e receptor, questionando a percepção visual e a significação de suas imagens em movimento, explorando os campos da sinestesia e do lirismo. Para realizar seus filmes, as técnicas de Brakhage variavam desde a pintura em celuloides à destruição de filmes fotográficos analógicos. A fotografia pode ser considerada como um meio que se beneficia da “ausência de um autor” (BAZIN, 1991, p.30), de forma análoga, o *glitch* possui a mesma natureza, visto que a fonte de seu efeito está na computação em si, e não em uma manipulação manual de fontes (JACKSON, 2011, p. 34) e, absente de individualização que caracteriza uma universalidade em seu âmago, provocando reações a todo espectador da obra.

Tal proposição abre espaço para uma visão mais subjetiva da fotografia, permitindo uma conexão entre a estética cinematográfica e a ontologia do objeto fotografado. O artefato do *glitch* é em si o índice do *glitch*, sendo assim, seu efeito visual transparece o *momentum* da falha e suas consequências (JACKSON, 2011, p.35). Ora, toda fotografia indexa uma experiência física, deixando um rastro de algo que existiu no espaço-tempo. Há o estabelecimento de uma relação física entre a fotografia e aquilo representado na fotografia. Indexação que pode ser aplicada aos *glitches*, sendo eles referências aos ruídos na comunicação entre o real e o digital, deixando suas marcas, ou seus índices, como consequências de sua

existência. Mesmo os *glitches* puros, que não representam a significação intencional de sua natureza, possuem índices da imagem original e, mesmo que em um ambiente virtual onde sua replicação se torna inexistente, podem representar diferentes simbolismos.

Moradi (p. 45) estabelece que os aspectos principais para a utilização de *glitch-alikes* no cinema são utilizados com o objetivo de estabelecer uma relação de significado e emoção. Suas características emocionais podem ser inferidas dado à utilização intensa de tal estética na cultura popular cinematográfica.

4.2. Na ficção científica

Como recuso cinematográfico, diversas vezes a interface entre humanos e computadores é retratada com falhas em seu sistema para caracterizar dinamismo e uma certa credibilidade à narrativa ficcional. Assim que a máquina tecnologia é ligada, como um computador, por exemplo, ruídos e falhas nos sistemas operacionais aparecem nos monitores de maneira sutil, desaparecendo ou corrompendo a comunicação entre os personagens. Tal técnica é utilizada para demonstrar ao espectador a inicialização de um sistema ou a obstrução desde meio de comunicação.

Os fantasmas em máquinas sempre aparecem como algo defeituoso, *glitches*, interrupções do fluxo normal das coisas. Através do mal funcionamento, do *glitch*, temos um lapso de uma inteligência alienígena no trabalho. Como a eletricidade se torna o elemento básico do mundo em que vivemos, o tom constante de redes de energia e seu fluxo imaterial tornam, de maneira lenta, essencial a substituição de engrenagens e manivelas da maquinaria cotidiana, a conexão fantasma também se realocou ao domínio de flutuações elétricas, interferência de rádio e dados mal interpretados. (VANHANEN, 2001, p.1)

Neste mesmo raciocínio, o *glitch* é utilizado para mostrar a falibilidade do sistema, não só como entidade tecnológica, mas também como um personagem do filme. Isto é, o *glitch* seria uma maneira de demonstrar a "alma" de uma máquina, um caráter humanizado em que há uma interação entre personagem e máquina.

Em *2001: Uma odisseia no espaço* (Stanley Kubrick, 1968), ainda que não utilizando o *glitch per se*, elementos visuais e sonoros remetem à tal estética. Na obra, em específico, na seção Missão Júpiter, a nave espacial *Discovery One* é comandada pelo computador HAL 9000, uma máquina incapaz de errar. O aparelho eletrônico aparenta ter emoções humanas, fato que não é confirmado pelos cientistas. Dentre eles, há o Doutor Bowman. Em um determinado momento, o robô informa um problema em uma antena da nave, porém ao verificá-la os astronautas não encontram a falha. Ainda assim, procuram resolvê-la,

seguindo os passos de HAL. Um outro computador gêmeo à máquina indica que o problema previsto não existe, mas os astronautas decidem confiar em HAL, apesar de estarem um pouco inquietos. Enquanto um dos astronautas tenta substituir a antena, HAL corta seu cabo de oxigênio e o deixa a deriva, perdido no espaço. Enquanto Bowman tenta salvar o colega, saindo da nave às pressas, HAL termina as funções vitais dos tripulantes. Quando o cientista retorna, a máquina o impede de entrar. Ele consegue abrir manualmente a trava espacial de emergência e entrar na nave e decide desligar o computador (fig. 12).

O diretor afirma que o filme é uma “experiência visual e não verbal”, evitando a verbalização intelectual e alcançando o subconsciente do espectador de uma maneira essencialmente poética e filosófica, buscando a experiência subjetiva de maneira análoga à música ou à pintura²⁴. O filme trata de uma busca pelo sublime, por encontrar algo além de si.

Durante o ensaio *Simulacros e simulação* (1991), Baudrillard divaga sobre as expedições espaciais da década de 1960, sendo elas representativas de uma “fascinação pela norma máxima e pelo domínio da probabilidade” (BAUDRILLARD, 1991, p. 49). Uma excitação provida da programação e da manipulação técnica, do “nada deixado ao acaso”. Kubrick, utilizando a mesma metáfora da exploração do cosmos, distorce a infalibilidade programática da tecnologia. Uma das cenas mais marcantes do filme é a desativação da máquina HAL 9000, que geria todo o sistema eletrônico da nave espacial. Ainda que máquina, HAL é conferido de falas emocionais, contrastadas com seu caráter completamente robótico. Durante sua desativação, HAL suplica ao astronauta que não a desligue, diz que sente medo e que sua mente está se esvaindo, tudo em uma monotonia digital sem nuances de vestígios sentimentais se não fossem suas palavras.

As máquinas são compreendidas como seres autônomos, com a possibilidade de mínima interação humana possível em seu funcionamento. Os suportes eletrônicos aparentam transcender a sua própria mídia, sendo entidades próprias. Porém apresentam-se como entidades sem significado, sem alma. Infere-se assim que o *glitch* e suas propriedades visuais são manifestações da identidade da máquina, ainda que seu significado e seu impacto afetivo, seja esvaziado exatamente pela qualidade de ser eletrônica, como ressaltada por HAL 9000 e seus suplícios pela sua “vida”. Tal fenômeno seria a premissa de que os pensamentos não são apenas produtos do espontâneo, mas produtos de um “roteiro subconsciente” (TANNER, 2016,

²⁴ Entrevista de Stanley Kubrick ao escritor Joseph Gelmis em 1969, disponível em: <<http://www.visual-memory.co.uk/amk/doc/0069.html>>. Acesso em: 14/06/2017.

p.14). O efeito seria o medo da perda de nossa própria automaticidade, que resultaria em morte. A voz de HAL e suas frases repetitivas enquanto é desligada seria a apresentação da perda de seu caráter autônomo, conseqüentemente, a morte.

Há que ressaltar também o papel do ruído na trilha sonora, ditando uma atmosfera alienígena e transcendente. Os aspectos visuais da cena seguem as características dos *glitches*: as luzes são fragmentadas em uma ordem repetitiva e linear (fig. 13), compondo um fundo extremamente complexo visualmente com os reflexos das luzes no capacete do astronauta (fig. 14).

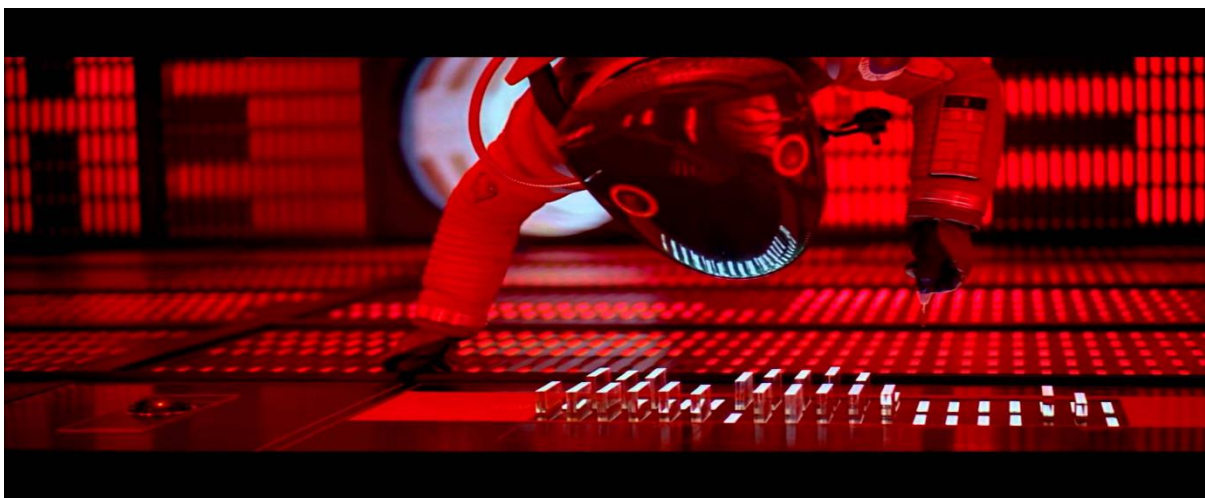


Figura 12: Bowman desligando HAL 9000. *Still* de 2001: *Uma odisseia no espaço*, Stanley Kubrick, 1968.



Figura 13: Interior da memória interna de HAL. *Still* de 2001: *Uma odisseia no espaço*, Stanley Kubrick, 1968.

Figura 14: Reflexos em Bowman. *Still* de 2001: *Uma odisseia no espaço*, Stanley Kubrick, 1968.

Em *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002), inspirado no conto homônimo de Philip K. Dick, a história narra um futuro utópico em que uma polícia especializada consegue

determinar os crimes que vão acontecer apreendendo os suspeitos antes do ato, com base no conhecimento prévio de videntes. O uso de *glitches* é essencial para criar uma aura de realismo à narrativa apresentada, especialmente nas projeções em hologramas, afim de buscar uma aproximação do espectador à tecnologia futurista ficcional retratada, sendo o *glitch* uma maneira de dar credibilidade ao universo diegético (fig. 15 e 16). Os artefatos digitais que perpetuam o ambiente cinematográfico do filme caracterizam seu aspecto futurista e, também, dão um caráter realista às máquinas. As imagens projetadas na interface do trabalho de John Anderton ou dos ambientes nos quais ele visita não são perfeitos, possuem falhas imagéticas, tornando tais efeitos mais palatáveis graças aos *glitches*, que caracterizam índices da tecnologia atual, sendo familiar ao espectador.



Figura 15: Anderton trabalhando na central de polícia. *Still* de *Minority Report*, Steven Spielberg, 2002.

Figura 16: Anderton passando por hologramas de propagandas. *Still* de *Minority Report*, Steven Spielberg, 2002.

Efeito semelhante é visto em *Armageddon* (Michael Bay, 1998), a comunicação diegética é feita através de telas de vídeo com interferências. Na ficção, ao descobrir que um asteroide pode colidir com a Terra e causar a aniquilação de qualquer forma humana no planeta, cientistas da NASA chegam à ideia de perfurar o asteroide para detonar bombas nucleares em seu interior. A missão será executada por Harry S. Stamper, chefe de uma plataforma de petróleo. Em uma de suas sequências finais, a NASA tenta se comunicar com o protagonista do filme, que se encontra no asteroide para instalar as bombas e, por consequência, suicidar-se com a explosão. Os *glitches* na comunicação trazem um certo realismo para a caracterização da tecnologia, acompanhada da fala dos personagens principais, caracterizando a interferência nos aparelhos como uma metáfora de desconexão e morte (MORADI, 2004, p. 46).



Figura 17: Telas com interferência ao fundo. *Still* de *Armageddon*, Michael Bay, 1998.

Figura 18: *Glitches* na chamada por vídeo. *Still* de *Armageddon*, Michael Bay, 1998.

4.3. No drama

Ainda que um filme híbrido entre o drama e a ficção científica, o filme *2046* de Wong Kar-Wai (2004), possui uma composição visual semelhante aos filmes citados anteriormente. A abertura do filme narra uma dimensão futurista, mostrando a cidade da ficção científica repleta por infinitos arranha-céus e trilhos ferroviários, com cores contrastantes em uma composição visual que em muito se assemelha ao *glitch* (fig. 19). O protagonista está dentro de um trem em viagem à “2046”, um lugar onde as pessoas encontram suas memórias perdidas. Dentro do trem, diversas sequências apresentam reflexos de maneira distorcida sobre os objetos (fig. 20). As luzes refletidas pelas esculturas excêntricas formam distorções que, apesar de não serem manipuladas por um computador, carregam uma estética similar às falhas digitais. Dentre elas, uma espécie de espelho circular que reflete imagens deformadas, representando a anedota da montanha contada durante o filme (fig. 21). O protagonista diz que há uma lenda em que as pessoas vão ao topo de uma montanha para cavar um buraco ao solo e sussurrar seus segredos, enterrando-os logo em seguida. A falha é intrínseca à memória, sua relação é tênue. Não há memória sem falha, a perda é um processo natural da humanidade. A metáfora da memória é bastante utilizada no mundo digital (ALMOND, 2009, p. 8), sendo utilizada mesmo para nomear equipamentos digitais, como a memória de um computador, por exemplo. Existe uma dificuldade em aceitar a falha não só no cotidiano, mas nos equipamentos digitais. A estética futurista com luzes em neon e imagens distorcidas pode ser vista como uma maneira de representar a memória e as lembranças que temos em relação ao passado.

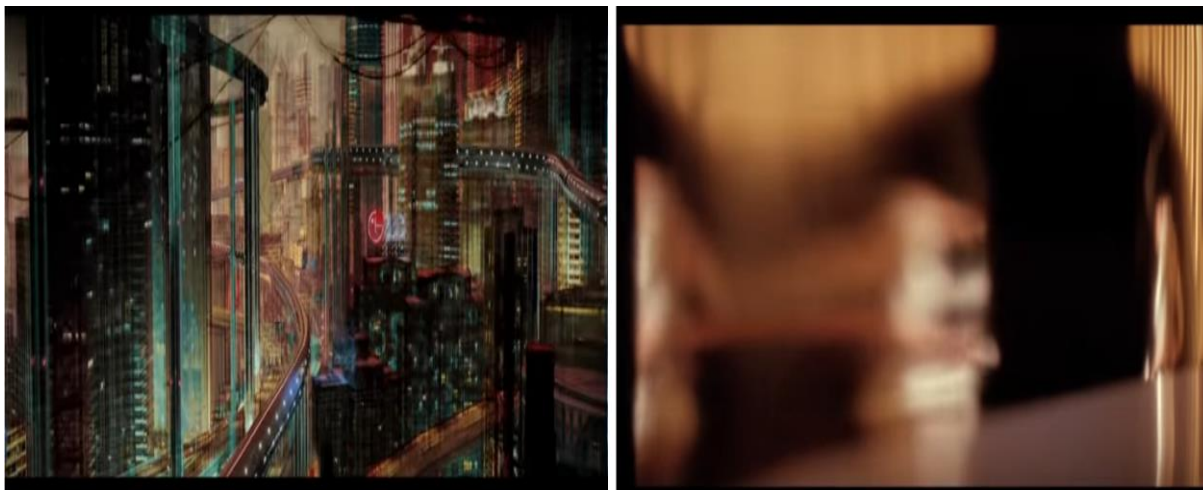


Figura 19: Cidade futurística do filme. *Still* de *2046*, Wong Kar-Wai, 2004.

Figura 20: *Still* de um reflexo sendo filmado de *2046*, Wong Kar-Wai, 2004.



Figura 21: Escultura que se assemelha ao *glitch*. *Still* de *2046*, Wong Kar-Wai, 2004.

A estética *glitch* também tem um papel fundamental no filme *Videodrome* (David Cronenberg, 1983). O protagonista do filme, Max Renn, é o diretor de uma pequena emissora de TV a cabo. Para sua transmissão, ele utiliza um satélite pirata, operado pelo seu melhor amigo, afim de exibir programas de canais estrangeiros sem o pagamento dos direitos autorais aos respectivos donos. O canal de Max exibe apenas pornografia amadora e filmes ultraviolentos de baixo orçamento. Ele descobre um canal aparentemente da Malásia em que são exibidas pessoas sendo torturadas chamado “*Videodrome*”, fazendo com que ele embarque em uma viagem para descobrir algo brutal que vai ser inédito na televisão. O *glitch*, permitindo uma ruptura do mundo analógico através do digital, demonstra com a figura do protagonista um caráter ambíguo, sua essência se divide em uma essência real e uma essência midiática

(JACKSON, 2011, p. 89). Após ver o programa, Max começa a ter alucinações. Para tratar seu problema, o personagem vai a um centro de optometria, onde realiza o tratamento com uma “máquina de alucinações” que registra as alucinações de Max em vídeo (fig. 22). Os delírios são representados através de *glitches*, estabelecendo uma relação entre a arte *glitch* e a insanidade alucinógena, em analogia aos processos computacionais. A tensão culmina na absorção de Max para dentro da máquina (fig. 23), o personagem sucumbe ao poder do digital, dando espaço apenas ao seu caráter midiático e perdendo sua realidade.



Figura 22: Alucinação em *pixels* capturada pela máquina. *Still* de *Videodrome*, David Cronenberg, 1983.

Figura 23: *Still* de *Videodrome*, David Cronenberg, 1983.

O filme *Donnie Darko* (Richard Kelly, 2001), além de utilizar o *glitch* em variados momentos para caracterizar seu universo surrealista, possui o *glitch* em sua própria narrativa. O roteiro é desenvolvido a partir da ideia de uma falha no espaço-tempo contínuo. Situado em um subúrbio estadunidense no fim da década de 1980, o filme narra a história de Donnie Darko, um adolescente com aparentes transtornos psicológicos. Em uma noite, o protagonista vê um coelho gigante com um visual macabro chamado Frank, que o guia para um campo de golfe, onde, de repente, ele acorda e descobre que fora salvo pela criatura. Uma turbina de avião atingiu sua casa durante a madrugada, caindo sobre o quarto de Donnie. O coelho diz a Donnie que o mundo irá acabar e dá o tempo exato para o apocalipse, e reaparece diversas vezes para induzir o jovem a fazer atitudes destrutivas, como inundar sua escola ou queimar a casa de um palestrante, comentando também sobre viagens no tempo.

Em uma cena específica, Donnie atinge um espelho com a lâmina de uma faca, induzindo intensos flashes que mostram o protagonista consciente do ente sobrenatural, presente para ajudá-lo a corrigir tal falha temporal em que se encontra. O assunto da viagem temporal vai obcecar Donnie, fazendo-o pesquisar sobre o espaço-tempo e prevendo o que as

pessoas irão fazer.



Figura 24: Donnie encontra o Coelho. *Still* de *Donnie Darko*, Richard Kelly, 2001.

A previsão se dá por uma bolha de aparência viscosa que indica o caminho que o indivíduo irá fazer (fig. 25). O efeito estético de tal bolha assemelha-se ao *glitch* com uma textura digital e com reflexo de cores vibrantes. Em outra cena particularmente relevante ao tema, o protagonista está em uma festa e fica inebriado ao ver os destinos das pessoas, a estética torna-se particularmente relevante, indicando um caráter ambíguo já que não sabemos se o protagonista está estupefato com a situação surrealista em que se encontra ou se está sob a influência de fortes alucinações (fig. 26).



Figura 25: “Bolha” que indica o futuro. *Still* de *Donnie Darko*, Richard Kelly, 2001.



Figura 26: Alucinação de Donnie. *Still* de *Donnie Darko*, Richard Kelly, 2001.

Clube da Luta (David Fincher, 1999) narra a jornada do personagem principal do filme, Jack, um jovem executivo que trabalha em uma agência de seguros e vive confortavelmente sua vida como homem norte-americano de classe média. Contudo, uma grave crise de insônia o afeta, criando uma insatisfação generalizada em sua vida. Para curar seu problema, o jovem frequenta grupos de autoajuda, fingindo participar dos mesmos.

Encontrando diversas pessoas problemáticas, Jack conhece um personagem peculiar chamado Tyler, que o induz a transformar sua vida, especialmente fundando um clube de violentos combates corporais.

Para caracterizar a apneia de sono do protagonista, variados flashes compõem os quadros por poucos milésimos, não sendo possível vê-los nitidamente, em curtos *glitches* cinematográficos. O efeito também corresponde com o antigo trabalho de Tyler: ele era responsável pela projeção das películas em salas de cinema, e para sabotar os filmes, ele implementava *frames* de milésimos de segundos para perturbar o subconsciente dos espectadores. Tais *glitches* evidenciam a agravação do estado mental do protagonista, além dos efeitos subliminares de flashes de *glitches* ressaltarem o senso de tempo e espaço no filme. Utilização especialmente para criar uma interrupção no fluxo convencional de caracterização desses elementos no cinema, utilizando também imagens rápidas para difundir mensagens subliminares no contexto da narrativa (MORADI, 2004, p. 46).



Figura 27: Sequência de *frames* que incidam a aparição de Tyler por milésimos de segundos, *Clube da Luta*, David Fincher, 1999.

4.4. Na animação/ comédia

A incidência da estética *glitch* em filmes e séries de animação não é frequente, porém existem casos, tais como *Wreck-it Ralph* (Rich Moore, 2012), animação da Disney sobre um vilão de um jogo de fliperama; ou a web série *Don't Hug Me, I'm Scared* (Rebecca Sloan e Joe Pelling, 2011), feita para o *Youtube*, sendo um misto de animação, comédia e horror surrealista que parodia programas infantis. Para compreender o efeito da estética nas animações e comédias, um episódio de um programa infantil foi analisado pois, dentre os exemplos, foi o

que mais utilizara a estética *glitch*.

O episódio *Um erro é um erro* (David O'Reilly, 2013), sendo o 15º episódio da quinta temporada de “A hora de Aventura”, um desenho animado produzido pela *Cartoon Network*, inicia-se com os personagens principais utilizando um software digital de modificação de imagens, de maneira metanarrativa, fazendo animações. Jake diz que "não tem paciência para animação" e "gente que faz isso não deve ter vida", dando um soco em si mesmo logo após as frases, se indagando o porquê de ter feito isso (fig. 28). Desta forma, infere-se o caráter de metalinguagem que as utilizações dos recursos digitais vão ter ao longo do episódio. É notável que, diferentemente da maioria da série, a animação é tridimensional (ao invés do habitual feita em 2D), também caracterizando a tecnologia questionada durante a jornada dos personagens no episódio em específico. Os personagens recebem uma fita de vídeo desconhecida e, ao abrirem o arquivo no computador, o aparelho começa a falhar, representado por *glitches* que invadem todo o espaço diegético do desenho (fig. 29).



Figura 28: Jake dá um soco em si mesmo. *Still* de *Um erro é um erro* da animação “A hora da Aventura”, David O'Reilly, 2013.

Figura 29: *Glitches* no quarto dos personagens. *Still* de *Um erro é um erro* da animação “A hora da Aventura”, David O'Reilly, 2013.

Os amigos vão em busca de ajuda, descobrindo que o vírus está no "código fonte universal", isto é, o vírus não se limita ao espaço eletrônico, infectando todo o universo ficcional do desenho. Os *glitches* invadem toda a vila e tudo começa a desaparecer. Os protagonistas adentram o *glitch* para descobrir uma forma de salvar o mundo, passando por uma viagem dentro do código fonte, na qual cores vibrantes se convergem em formas distintas, caracterizando uma estética psicodélica. O monstro a ser derrotado é composto por *glitches* e elementos digitais (como o cursor de um mouse de computador). Enquanto os Jake e Finn

tentam derrotar o monstro, elementos do cenário somem, caracterizando a supressão causada pelo vírus, mesmo as partes do corpo dos protagonistas somem. O vírus tem como objetivo deletar o mundo, deixando apenas o Rei Gelado e a Princesa, pois o primeiro tenta sair com ela e é por diversas vezes rejeitado.



Figura 30: Vila desaparecendo. *Still* de *Um erro é um erro* da animação “A hora da Aventura”, David O’Reilly, 2013.



Figura 31: O monstro do episódio. *Still* de *Um erro é um erro* da animação “A hora da Aventura”, David O’Reilly, 2013.

A utilização do *databending* é constante, como em um momento em que Finn lembra do arquivo recebido e o vídeo gerador do vírus sobrepõe o rosto de Jake através da técnica, fazendo com que eles comam o monstro e o derrotem. A salvação do universo é acompanhada por diversas referências à internet, com o cosmos piscando (em referência aos *emojicons*) ou o sinal de "carregando" referente ao carregando (*buffering*) dos vídeos em sites de compartilhamento. Desta forma, o *glitch* também caracteriza os objetos voltando a serem formados, processo no qual o Rei Gelado acaba sendo fragmentado em uma casa e fica preso a ela.

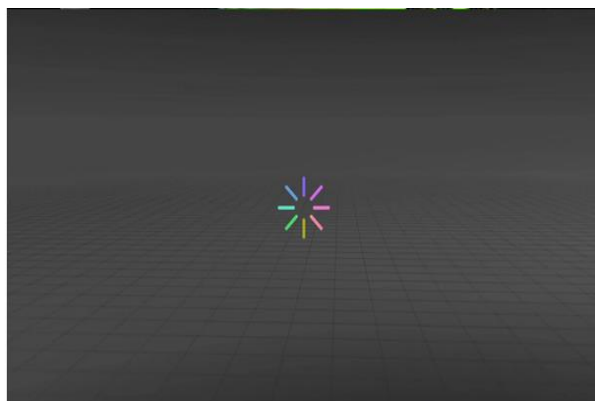


Figura 32: *Databending* no rosto dos protagonistas. *Still* de “Um erro é um erro” da animação “A

hora da Aventura”, David O’Reilly, 2013.

Figura 33: Símbolo de “carregando” durante o episódio. *Still* de “Um erro é um erro” da animação “A hora da Aventura”, David O’Reilly, 2013.

Desta forma, conclui-se que utilização da arte *glitch* na animação é feita de maneira experimental retratando temas de uma maneira *nonsense*²⁵ com o objetivo de investigar recursos estilísticos e processos artísticos nas obras, relacionando o seu contexto com a tecnologia e computadores, tecendo narrativas que abordam internet e computadores.

4.5. No terror

O temor contemporâneo associado à tecnologia relaciona-se com o simulacro de Baudrillard, em que o real se tornou o irreal e vice-versa, constituindo a realidade em um infinito binarismo de contrários, vazio de significados. Sendo assim, os “fantasmas do oculto pós-moderno”²⁶ não estão mais sendo apenas perturbadores, mas figuras ativas da dimensão tecnológica, na qual os poderes humanos estão cada vez mais alienados (OLIVIER, 2015, p. 254). Isto é, o ser humano perde seu papel para a tecnologia, perturbando a relação de significados e suas representações. Os *glitches* interrompem o fluxo de informação, materializando uma dinâmica de conversa entre a máquina e o personagem ou o espectador.

Sendo uma distorção imagética e indo contra os preceitos artísticos harmônicos, o *glitch* causa um distúrbio de maneira imediata, podendo inferir-se que há um estresse inerente ao *glitch*. A falha do sistema perturba o funcionamento da máquina, gerando um descontrole. Tais distorções e falhas podem ser vistas como uma entidade silenciosa – a máquina, que demonstra seu caráter real. De maneira mais evidente talvez seja a presença dos *glitches* nos filmes de terror. Uma explicação para seu uso seria a de que os erros no processamento de dados nas imagens evocam um sentimento de volatilidade, imprevisibilidade. O *glitch* também retoma à uma metanarrativa cinematográfica, em que os espectadores são lembrados da natureza do filme, a utilização dos *glitches* serve para transparecer as filmagens feitas pelos próprios personagens em seu universo diegético fazendo com que o espectador adentre em tal universo e veja os eventos pelo ponto de vista dos personagens, adicionando o suspense e o terror

²⁵ O *nonsense* pode ser traduzido do inglês literalmente como "sem sentido", denotando algo que intencionalmente não possui nexos. O termo é frequentemente usado na literatura para caracterizar as obras de autores como Lewis Carroll e Edward Lear.

²⁶ Nomenclatura para caracterizar o ponto de ruptura entre as narrativas da modernidade em relação à tecnologia (SCONCE apud OLIVIER, 2015, p. 256).

necessário para a confecção de determinadas cenas. Com sua essência na provocação e no desconforto, o *found footage*, (literalmente traduzido como "filme perdido"), um gênero surgido nos anos 1980 em que as cenas são feitas de uma maneira amadora para assemelhar-se a uma filmadora simples, como se os próprios personagens que estivessem filmando os acontecimentos que vivem.

O filme que popularizou o gênero foi *A bruxa de Blair* (Eduardo Sanchez, Daniel Myrick, 1999) possui uma utilização distinta, o *glitch* aparece nas filmagens analógicas caracterizando instantaneamente ao espectador seu caráter de "amadorismo" para suspender a realidade em uma alternativa em que os personagens são de fato reais e foram eles que filmaram. Porém, ao final do filme, *glitches* são utilizados para intensificar o sentido emocional de medo e perigo (MORADI, 2004, p. 46).



Figura 34: *Still* de *A Bruxa de Blair*, Eduardo Sanchez e Daniel Myrick, 1999.

O medo também seria fruto de um distúrbio daquilo que nos é familiar e confortável. A memória funciona como espaços do nosso passado, onde estávamos, sendo espaços físicos da infância que experimentamos e nos moldaram. A estranheza é proveniente de memórias, permeando entre o que realmente foi experimentado e o que, apesar de familiar, não é real. O estresse pode provir do distúrbio ao simulacro, ao nosso mundo de signos. E é entre tal linha tênue que os fantasmas podem emergir. O eletrônico é retratado diversas vezes como uma relação com o oculto, existindo um histórico em que a tecnologia aparenta estar "amaldiçoada", abrigando fantasmas em seus mecanismos (TANNER, 2016, p. 10).

Imagem e som sem substância material, os mundos das telecomunicações mediados eletronicamente evocam o sobrenatural criando seres virtuais que

aparentam não ter forma física. Trazendo esse mundo espectral para o lar, o aparelho de TV pode assumir a aparência de um aparato mal-assombrado. (SCONCE in TANNER, 2016, p.10).

Em *O chamado* (Gore Verbinski, 2002), remake do filme de terror japonês *Ringu* (Hideo Nakata, 1999) é pioneiro em utilizar a tecnologia como representante do monstro em seu filme de terror, visto que todos os eventos se desencadeiam do videocassete amaldiçoado. Na fita, os *glitches* são miméticos das falhas analógicas intrínsecas ao VHS. O filme narra a história de uma mãe na busca de salvar seu filho após ele assistir a uma fita misteriosa, na qual amaldiçoa o espectador a uma sentença de morte do sobrenatural. Rachel descobre a fita decorrente da morte de sua sobrinha, que aparentemente a viu e morreu exatos sete dias depois. A fita carrega efeitos similares ao *found footage*, com várias imagens defeituosas e conteúdo de forte teor psicológico. A dinâmica do filme infere uma relação dual com o analógico e o digital. A figura do monstro é incorporada em um fantasma de uma menina chamada Samara, saindo do equipamento televisivo de forma literal para caçar suas vítimas. A única forma de escapar da maldição é reproduzir uma cópia da fita e manda-la à outra pessoa, ainda que a fita seja um equipamento analógico, a sua reprodução possui elementos do digital visto que a cópia deve ser exatamente igual ao original (JACKSON, 2011, p. 100). A narrativa do filme fia-se na relação com a tecnologia, na qual sua utilização condena os personagens ao mesmo tempo em que é o recurso necessário para salva-los. O monstro do filme não existe sem sua reconstrução através de equipamentos eletrônicos, sendo sua própria imagem algo também distorcido digitalmente, provocando a perturbação não só imageticamente, mas também psicologicamente.



Figura 35: O filho de Rachel assiste à fita amaldiçoada, são visíveis *glitches* na tela. *Still* de *O Chamado*, Gore Verbinski, 2002.

A utilização de *glitches* em ambientes lúdicos também é frequente, talvez sendo a maneira mais eficiente para seu impacto. A temática da falha dita o ritmo da narrativa do jogo *SIM - Sara is Missing* (Moonson Lab, 2016) apropria-se do gênero *found footage* adaptando-o para o celular. De maneira mimética, o jogador se encontra no celular de Sara, porém todos os seus dados estão corrompidos. Enquanto exploramos o celular encontrado, o sistema do aparelho eletrônico, chamado IRIS²⁷ é interativo, dando pistas e tentando restaurar os arquivos perdidos. Investigando as mensagens pessoais, vemos que Sara está desaparecida, após um incidente misterioso com uma de suas amigas. Ao vasculhar seus e-mails, infere-se que Sara possui imenso interesse em atividades paranormais, estudando a relação dos aparelhos eletrônicos com a evocação de fantasmas, o que logo remete ao conceito de Vanhanen de fantasmas nas máquinas, citado no começo do presente capítulo. Os acontecimentos do jogo se dão através de uma arborescência de questões, nas quais as respostas definem o final da experiência. O *glitch* aparece em diversos momentos de maneira inesperada ao clicar nos arquivos, provocando sustos. Ao longo do jogo, de maneira abrupta, um desconhecido começa a enviar mensagens à Sara, dentre elas um vídeo, contendo imagens repletas de *glitches* (fig. 32), causando uma sensação de desconforto no jogador e aumentando a credibilidade do ambiente diegético do jogo, visto que é um celular com mal funcionamento, encaixando a estética da falha de maneira extremamente eficiente. A ruptura no fluxo de informação não funciona somente para quebrar a expectativa do jogador, mas também caracteriza a hiper-realidade da simulação de uma narrativa macabra.

²⁷ Abreviação de *Intelligent Recognitive Iconolatry System*, termo que pode ser traduzido do inglês como “Sistema Iconólatra de Reconhecimento Inteligente”.

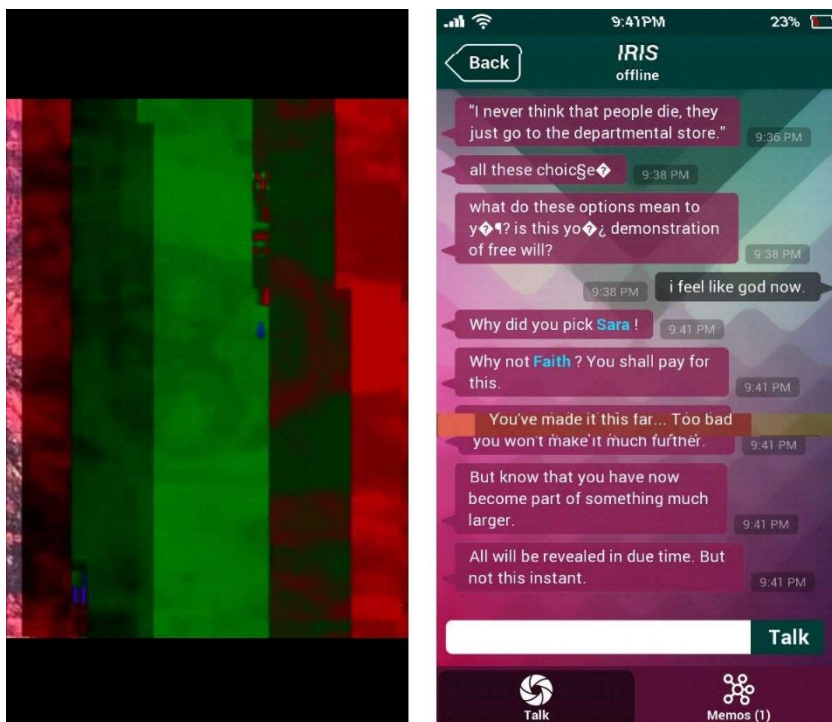


Figura 36: Captura de tela do vídeo enviado ao celular de Sara, *SIM - Sara is Missing*, Moonson Lab, 2016.

Figura 37: *Glitches* ao ler as mensagens de Sara, *SIM - Sara is Missing*, Moonson Lab, 2016.

Sendo assim, o efeito visual do *glitch* é a produção de estresse no espectador, dado à perturbação da dinâmica da mensagem causada pelas falhas e ruídos, pela distorção de matérias utilizados regularmente de uma maneira deslocada a uma nova utilização e aos "fantasmas das máquinas", isto é, o indício da perda de autonomia humana provocada pela tecnologia.

Onde antes havia o 'real', agora há apenas uma geração e circulação de praticamente simulações sobrenaturais. Onde antes havia uma consciência humana estável, hoje há apenas fantasmas de subjetividades fragmentadas, descentralizadas, e cada vez mais esquizofrênicas. Onde antes haviam 'profundidade' e 'afeto', hoje há apenas 'superfície'. Onde antes havia 'significado', 'historia', e um sólido conjunto de 'significantes', hoje há apenas uma paisagem amaldiçoada de inconstantes e vazios significados (SCONCE apud TANNER, 2016, p. 4).

4.6. Em videoclipes de música e na publicidade

Ainda que a produção artística seja feita afim de liberar a expressão de um autor ou de uma época, ou seja, a arte tenha propósito, sua significação pode ser completamente esvaziada de significado para tornar-se mero objeto estético. A produção da falha pode ser um processo que sobrepõe a significação de um objeto e seu símbolo, porém e quando nem ao menos o processo carrega questionamentos? A arte *glitch* é utilizada, diversas vezes, como uma

mera estética em si, esvaziada de sentido. Há uma visão de que *glitch* "se tornou um efeito estilístico, um filtro de Instagram, e qualquer arte *glitch* se torna mais sobre o processo do que sobre o conteúdo" (SCOTT in KHAIKIN, 2014, p.2). Pensamento contrastante com o uso de falhas para expressar uma narrativa, para perturbar o simulacro e questionar os signos pré-estabelecidos, desafiando a capacidade de interação e a de provocação emocional entre o espectador e o *glitch*. Porém é uma crítica válida para reconhecer a utilização deliberada de uma estética com o intuito da promoção de produtos da indústria cultural.

Em um mundo que preza pela eficiência tecnológica a todo custo e pelo controle, há de se pensar que o ruído, a interferência, a falha no sistema - o *glitch*, seria algo evitado com veemência. Porém, os artefatos provenientes dos acidentes digitais estão cada vez mais em voga nos produtos audiovisuais midiáticos. Sendo assim, a arte *glitch* possui um caráter ambivalente. O erro digital provoca uma perturbação na dinâmica convencional de observação e expectativa. O *glitch* pode ser utilizado para questionar espaços, abrir novas visões e criticar conceitos pré-estabelecidos. Tais significações caracterizam o porquê do uso de tais falhas por artistas. De maneira contraditória, o *glitch* foi apropriado rapidamente pela indústria cultural, interessada apenas em sua estética e não em sua significação, abandonando sua criticidade, se tornando antagonista de si mesmo (KANE, 2014, p. 1).



Figura 38: Still de *Welcome to Heartbreak*, Nabil Elderkin, 2009.

Por exemplo, o clipe *Welcome to Heartbreak* (Nabil Elderkin, 2009) do rapper Kanye West. O vídeo evoca também uma simulação de “estética amadora”, ainda que não seja. A questão repousa sobre uma estética oriunda de movimentos da contracultura, com uma crítica intrínseca à sociedade do consumo mesmo em suas técnicas de criação. Tal crítica deve-se ao

fato de ser utilizada como referência aos produtos da cultura *mainstream*. A arte *glitch* recai sobre o mesmo conceito que Marcel Duchamp criticava: a arte sendo um produto *ready-made*. O artista utiliza o *glitch* para desmistificar a perfeição, de maneira antagônica ao processo de banalização do significado, em que tudo está resolvido caso esteja "em ordem". Contudo, ainda que os *glitches* sirvam para a desorientação do espectador, seu efeito pode ser o contrário: demandando uma interação daquele que o observa, pode ter um efeito hipnótico, sendo utilizado como mero artifício visual para capturar atenção. Ainda que o vídeo realizado por Elderkin possua um objetivo visual que se associa com a música, há uma ausência de significado em seus *glitches*. Os exemplos são diversos, permeando campos do design, da arte, da publicidade, etc. Dentre eles, há o vídeo *Original is never finished* (Johannes Leonardo, 2017), propaganda feita para a marca Adidas, utiliza a estética *glitch* em um comercial vibrante com diversos jovens criadores ao som da música "My Way" de Frank Sinatra. Afim de mudar a direção original da marca, a propaganda foi feita para refletir as esferas criativas para provar que é possível ser original e a criação é constante. O objetivo de uma multinacional é o lucro, sendo a propaganda comercial uma tentativa de destacar-se no mercado. O *datamoshing* utilizado em uma cena, serve apenas como transição (fig. 35) da fotógrafa Petra Collins tirando uma *selfie* para o quadro "O Nascimento de Vênus" (1483, Sandro Boticelli). Ao usar *glitches-alikes* em seu vídeo, a marca aproxima-se da cultura jovem, da cultura da internet: o *glitch* é um artifício estético para o espetáculo.

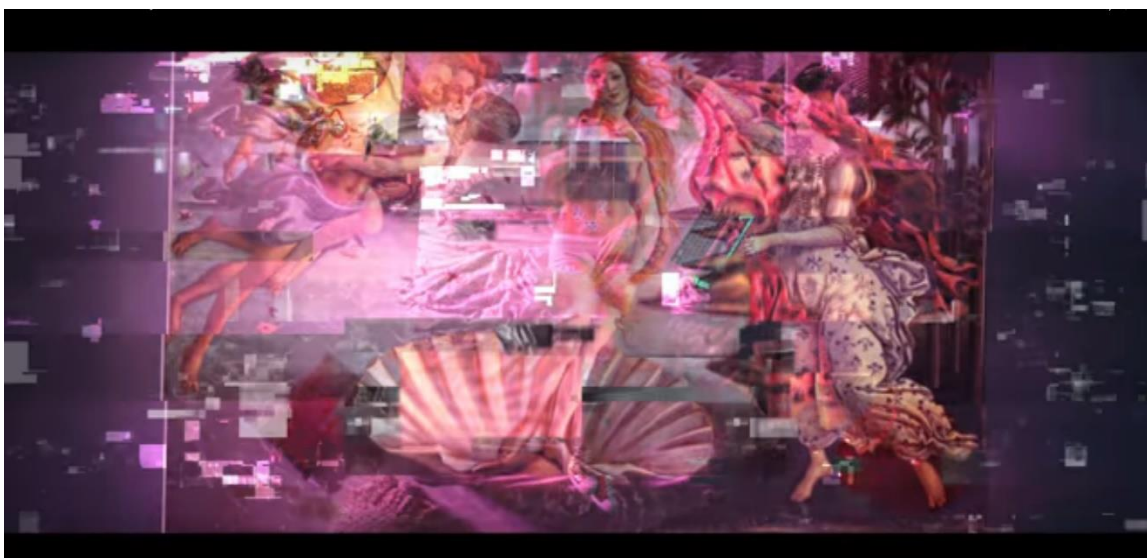


Figura 39: *Datamoshing* de transição. Still de *Original is never finished*, Johannes Leonardo, 2017.

Uma vez que uma estética é estrategicamente classificada de maneira submissa à

convenção e produtividade, ela perde seu caráter transgressor, se tornando esteticamente confortável; conceito que aplicado à arte *glitch* perturba todo o seu sentido original de ser uma falha no sistema, fazendo com que a subversão tivesse um caráter meramente publicitário. Ainda assim, muito dos artistas que trabalham o *glitch* ainda o utilizam de maneira engajada à crítica.

Contudo, não podemos dizer que tais utilizações não se correlacionam à crítica subversiva do *glitch*. A música se encontra no álbum “*808’s and Heartbreaks*” (2008), o quarto álbum do rapper desafiou as convenções do hip-hop contemporâneo. Suas letras são carregadas de teor íntimo e emocional, sendo extremamente sentimentais, sendo muitas vezes cantadas, não se limitando ao ritmo do rap. As músicas falam sobre experiências com a dor, expressando o sentimento do artista após o rompimento com sua noiva e o falecimento de sua mãe.

O álbum pode ser visto como uma reflexão crítica da masculinidade negra no contexto da fama do hip-hop. Ele disserta sobre dois temas principais: tristeza e vulnerabilidade face à perda; vazio e isolamento como consequências do sucesso. West questiona as “representações hipermasculinas do homem negro na música popular americana” (HAWKINS, 2017, p. 285). Na música *Welcome to Heartbreak*, a acentuação rítmica é acentuada com a explosão de cor das imagens modificadas pelo *datamoshing* que, enquanto são distorcidas, o arranjo instrumental também possui distorções de nível, introduzindo a voz de West com *autotune*²⁸. A música trata de nostalgia, arranjos familiares, um desejo pela paternidade: tudo o que o artista anseia, mas não tem. O vazio de sua vida é ritmado por uma voz mecânica e distorcida que reverbera ecos e que esconde sua voz, colocando uma máscara no real. As imagens carregam uma textura densa e explosiva. Em um determinado momento, um plano médio de West contra um fundo escuro é caracterizado pela dispersão gradual dos efeitos do *datamoshing* (HAWKINS, 2017, p.295). O som sintetizado complementa a aura em ondas de cores que flutuam na tela. A escolha do diretor para usar os efeitos *glitches* contrastam o violino que ritma a música, em busca de expressar que não só as imagens e os sons são distorcidos, como a vida do artista. Ora, estaria então a celebridade, imagem culminante do espetáculo do simulacro, tentando romper com seu papel pré-estabelecido? No entanto, ainda que haja relação com a crítica intrínseca do movimento, seu uso é extremamente óbvio, apagando o caráter subversivo da arte.

²⁸ *Software* criado em 1997 pela empresa *Antares Audio Technologies*, utilizado para a mudança de tons em performances vocais e instrumentais, utilizado também para distorcer a voz e torna-la robótica, como foi utilizado no álbum em questão.

E é precisamente o que a arte burguesa recusa; ela teima em considerar ingênuos os seus consumidores, para os quais é preciso mastigar a obra e indicar exageradamente sua intenção, receando que ela não seja suficientemente compreendida. (BARTHES, 2001, p. 110).

Antecedente ao clipe de Kanye West (2009), o artista Paul B. Davis planejava uma exposição em Londres com trabalhos utilizando a estética da falha em vídeos em seu trabalho *Compression Study #1 (Untitled data mashup)*. Dois meses antes da abertura, Davis recebe diversos e-mails comparando seu trabalho com o clipe, praticamente como um plágio. O artista viu sua crítica esvair já que a linguagem que ele utilizava, o *glitch*, para criticar o conteúdo da cultura de massa se tornara também um produto da cultura de massa. A afirmação de Scott que o *glitch* tornou-se um filtro, isto é, um mero recurso visual, é clara através dos diversos aplicativos de celular²⁹ aplicam o *glitch-alike* para gerar o efeito estilístico em selfies. Ainda que um produto estereotipado possa causar um sentimento de “afeto” no espectador (JOFILLY, 2014, p. 71), a redução do *glitch* a um efeito estético pode esvaziar sua significação, alienados de processos criativos e intenções críticas.

²⁹Aplicativos disponíveis na AppStore e na GoogleStore tais como o GLTCH, IGlitch, Glitch Wizard, etc.

5. CONCLUSÃO

Rosa Menkman defende, ainda que com desconfiança, a função crítica do *glitch* especialmente com a emergência de novas tecnologias (KANE, 2014, p.15). Isto é, capacidade do *glitch* em criticar depende dos artistas em significá-lo, especialmente correlacionando a estética com a cultura, política, sociedade e tecnologia.

Em *Vernacular of file formats: and edit guide for databen compression design* (2010)³⁰, Menkman descreve sua preocupação com a crescente popularidade do *glitch* desenhado, criticando a simplicidade que a estética ganhou, a sua falta de significação.

Glitches são quentes. Está longe daquilo que vemos na MTV, no Flickr, na boate ou na livraria. Enquanto o livro de bebedor de café *Glitch: designing imperfection* introduz o design da estética do *glitch* para mundo dos designers bebedores de *latte*, e o Kanye West utiliza o *glitch* para cantar sua vida amorosa imperfeita, o estranho, tímido e fisicamente feio celebra em sua cabeceira *Glitched: Nerdcore for life*. (MENKMAN, 2010, p.1).

O trecho ironiza a utilização do livro de Iman Moradi, *Glitch: designing imperfection* (2009), dizendo que aqueles que trabalham com um design burguês, com imagens claras, com a indústria cultural aprenderam a usar o *glitch*; acompanhado com uma idolatria do dito alternativo, sendo “*Nerdcore for Life*” (Dan Lamoureux, 2008), um documentário sobre a cultura nerd no hip-hop.

O *Glitch* se transformou de frio para quente. Não é mais que um papel de embrulho de chiclete vibrantemente colorido que não pede nenhum envolvimento ou oferece nenhum estímulo. Dentro eu encontro a goma que ando mastigando, esperando encontrar alguma nova explosão de gosto. Mas quanto mais eu mastigo, menos gosto tem. O design do *glitch* preenche uma média, um estereótipo imperfeito, um filtro ou uma commodity que ecoa um padrão estilo 'meio é a mensagem'. (MENKMAN, 2010, p.1)

A célebre frase de Marshall McLuhan em *Os meios de comunicação como extensões do homem* (1974, p. 21) é uma metáfora para a sociedade contemporânea, na qual os meios que carregam a mensagem são mais importantes que a própria mensagem. A mensagem em si não é importante, e sim como ela é veiculada, sendo a transformação a partir da mídia em si (MCLUHAN, 1974, p. 21). Sendo assim, Menkman relaciona o *glitch* sendo um mero filtro, assim como Davis, em que seu mero estético inferioriza os efeitos da sua crítica embutida. A popularização dos artefatos digitais causou a exploração do *datamoshing* e *databending* pela indústria de massa em vídeos de música adentrando às mídias populares, influenciando outros

³⁰ Disponível em: < <http://rosa-menkman.blogspot.com.br/2010/08/vernacular-of-file-formats-2-workshop.html>>. Acesso em: 17/06/2017.

indivíduos a pesquisar sobre as técnicas e criarem. A técnica utilizada para criticar a cultura popular foi adotada pela cultura popular.

Assim como Duchamp virou um ícone da arte moderna, sendo considerado um dos cânones ao lado daqueles que o mesmo criticava, a arte *glitch* começou a ser institucionalizada, com trabalhos em museus, como foi o caso do vídeo-arte “*Monster Movie*” (2005)³¹ de Takeshi Murata, que entrou em uma exposição no Museu de Arte Moderna de Nova Iorque em 2010 (MENKMAN, 2011, p. 56). Utilizando o termo de Moradi, o *glitch* fora domesticado, perdendo sua base de destruição de algo, a falha se tornara o correto.

Porém, tais eventos e fenômenos também pode se enquadrar no *glitch* como um gênero. A palavra é proveniente do latim com o sentido de “categoria”, designando a ideia de um “conceito generalista que agrega em si todas as particularidades e características que um grupo, classe, seres, coisas têm em comum”³². Desde o século XVII, o termo é utilizado para caracterizar uma categoria de obras que têm “caracteres comuns” (AUMONT, 2001, p. 141). O gênero pode ser considerado algo além de mera categorização, sendo construções sociais baseadas em um consenso. Ou, ainda, sendo um processo.

A natureza semelhante do processo no gênero se manifesta sendo uma interação entre três níveis: o nível de expectativa, o nível de corpus genérico e o nível de 'regras' ou 'normas' que governam ambos. [...] os elementos e convenções de um gênero sempre é ao ser interpretado ao invés de realmente ser; e todo corpus genérico sempre é expandido. (NEALE, 1990, p.56)

Os gêneros possuem uma unidade organizada, sendo ela a maneira que o espectador o observa, isto é, a significação que ele atribui. A arte *glitch* possui constante temática na ruptura de processos, na perturbação da mensagem, no preenchimento de vazios de significação subvertendo o produto original. É uma reflexão constante da tecnologia e suas convenções, reinterpretando a materialidade, associando-se com delírios e temores. Retomando ao simulacro de Baudrillard, o *glitch* causa um distúrbio nos signos e em sua significação ilusória, em busca de descobrir o que há para além da hiper-realidade. Segundo o autor, o consumo possui um caráter fetichista. Elemento que se associa com o *glitch*, visto que ele aviva uma questão de desejo.

O apogeu da tecnologia, embora objeto de anseio, não é possível de ser alcançado, visto que a cada segundo, pesquisas avançam e tecnologias mudam. Por consequência, os

³¹ Conforme mencionado no início desta monografia.

³² Retirada da definição de "Gênero" no Dicionário Online de Português. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br>>. Acesso em: 18/06/2017

aparelhos eletrônicos possuem hoje uma obsolescência programada para nutrir o desejo da sociedade em constantemente trocar seus objetos, ter algo melhor. Tal manipulação do consumidor conecta-se com a fetichização da imperfeição nostálgica que a arte *glitch* proporciona (MENKMAN, 2011, p. 58). No Instagram³³, diversos usuários imitam os efeitos de câmeras analógicas como descolorações ou *flares*³⁴ afins de ter uma estética "alternativa". Tal efeito reverbera no *glitch*, transformando-o em um mero signo do simulacro. A comunicação e as mídias deixam seu caráter de compartilhamento de informação para obter um caráter de dominação (ALTMAN apud MENKMAN, 2011, p.59). Sendo o significado precedente da classificação, o gênero precisa de categorias demarcadas, o que acaba por limitando suas significações. Para Menkman, a arte *glitch* se encontra em um paradoxo e em um *momentum* indefinível.

Contudo, é inegável a dinâmica de participação que o *glitch* demanda. O *glitch* visto sob a ótica comunicacional é um ruído, porém, diferentemente do conceito clássico de mensagem de Shannon (1948), a falha na mensagem é mais importante que a mensagem em si. O *glitch* subverte os códigos convencionais informacionais, necessitando sua decodificação para ser compreendido, fazendo com que o espectador seja participante da obra. Ao analisar as obras audiovisuais que incluem o *glitch*, todas possuem cinematografias que, ao serem acompanhadas da estética do erro, tornam-se muito mais complexas e reflexivas. A observação do *glitch* nos produtos audiovisuais estabeleceu certos pontos em comuns entre as obras:

- Praticamente todas lidam com a tecnologia em uma posição defensiva, existe um temor ao eletrônico.
- O *glitch* é constantemente ligado ao estresse, à confusão; é um elemento visual mimético das sinapses falhas, representando o delírio.
- O *glitch* possui em si uma crítica subversiva ao uso da tecnologia e a maneira que se dá o consumo na sociedade contemporânea.
- O *glitch* também remete aos efeitos visuais das antigas formas de tecnologia, criando uma empatia nostálgica no espectador, podendo ser utilizado como índice do passado.

A arte *glitch* faz com que o espectador não só participe de temas complexos, mas também narrativas de uma subcultura que apresenta consideráveis desafios cognitivos

³³ Aplicativo de compartilhamento de fotos.

³⁴ Efeito estético quando a luz incide sobre a lente, provocando raios de luz sobre a imagem.

(MENKMAN, 2011, p.59).

Sua utilização no audiovisual ainda é tímida, fazendo com que ainda seja muito cedo para delimitar sua significação em um gênero específico. Porém, a arte *glitch* revela aspectos importantes da relação entre a sociedade e a tecnologia. Os *glitches* são constantemente utilizados para não só provocar inquietação, mas também para simbolizá-la. Sendo assim, a arte *glitch* está ainda em evolução, mas é representativa de um momento marcante em nossa sociedade.

Desta forma, a arte *glitch* como uma das composições visuais chaves do momento atual é evidente. A partir da análise do contexto em que se insere a arte *glitch* e suas utilizações, é notável seu caráter mutável, sua estética está em constante construção. Metamorfose dependente de um eterno feedback entre espectador e obra; isto é, participante e obra.

Sendo falha, o convencional seria o certo, mas é no erro que se abriga o correto.

6. BIBLIOGRAFIA

ADORNO, Theodor W. **Teoria Estética**. Lisboa: Edições 70, 2008.

ALMOND, Richard. **Fading Mnemonics and digital decay**. Londres: University of Westminster, 2009.

BARTHES, Roland. **Mitologias**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, v. 11, 2001.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'água, 1991.

BAZIN, André. **O cinema - Ensaios**. Brasília: Editora Brasiliense, 1991.

BERRY, David. et al. **New Aesthetic, New Anxieties**. Rotterdam: Unstable Media, 2012.

BETANCOURT, Michael. **Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics**. Reino Unido: Taylor & Francis Ltd, 2016.

BLUMENKRANZ, Anna. **Instrumentalising the Accident - Critical Methodologies in Glitch Art**. Goldsmiths: University of London, 2012. Dissertação de MA Interactive Media.

CASCONE, Kim. **The Aesthetics of Failure: “Post-Digital” Tendencies in Contemporary Computer Music**. Disponível em: <http://mitpress.mit.edu/journals/COMJ/CMJ24_4Cascone.pdf>. Acesso em 18 jun. 2016.

CLONINGER, Curt. et al. in. **GLI.TC/H READER[ROR] 2011**. Japão: Unsorted books, p. 23-40, 2011.

DANNER, Fernando. **A dimensão estética em Theodor W. Adorno**. Thaumazein,

Santa Maria, v. 3, p. 1-14, 2008. Disponível em: <<http://www.periodicos.unifra.br/index.php/thaumazein/article/viewFile/204/pdf>>. Acesso em 10/06/2017.

FAES, Annunziata. **The error of errors: politics, community and humor in glitch art**. Chicago: The School of the Art Institute of Chicago, 2015. Disponível em:

Mhttps://www.academia.edu/19756123/The_Error_of_Errors_Politics_Community_and_Humor_in_Glitch_Art>. Acesso em: 02 mai. 2017.

FERREIRA, Wilson. **O caos semiótico**. São Paulo: Editora Terra, 1996.

GAZANA, Cleber. **Glitch Art: A Arte Visual do Erro Digital**. In: Poéticas Visuais, v.5, n.1, 2014, Bauru: UNESP, p.67-82.

GAZANA, Cleber. **Glitch art: estética do erro digital**. In: Compartilhamentos na Arte: Redes e Conexões, 2015, Santa Maria: ANPAP. Disponível em: <http://anpap.org.br/anais/2015/comites/cpa/cleber_gazana.pdf>. Acesso em: 19 jun. 2017.

GAZINHATO, Danilo. **Olhares semióticos sobre a comunicação visual: Os recentes estudos dos signos visuais nos materiais publicitários**. Intercom, Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Santos, 2007. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R1719-1.pdf>>. Acesso em: 14/06/2017.

GELMIS, Joseph. **The film director as superstar**. Nova Iorque: Double Day&Company, 1970, p. 89-104.

GREIMAS, Algirdas Julien; COURTÉS, Joseph. **Dicionário de Semiótica**. São Paulo: Cultrix, 1979.

HAWKINS, Stan. **The Routledge Research Companion to Popular Music and Gender**. Reino Unido: Routledge, 2017, p. 285-299.

KANE, Carolyn. **Compression Aesthetics: Glitch From the Avant-Garde to Kanye West**. In *Visible Culture*, Rochester, v. 21, p.1-17, 2014. Disponível em: <<http://ivc.lib.rochester.edu/wp-content/uploads/2014/10/Kane-Compression-Aesthetics.pdf>>. Acesso em: 15/06/2017.

KHAIKIN, Lital. **The Radical Capacity of Glitch Art: Expression through an Aesthetic Rooted in Error**. *Redefine Mag.* ed. Fev., 2014. Disponível em: <<http://www.redefinemag.com/2014/glitch-art-expression-through-an-aesthetic-rooted-in-error/>>. Acesso em: 17/06/2016.

LEEDER, Murray, et al. **Cinematic Ghosts: Haunting and Spectrality from Silent Cinema to the Digital Era**. Reino Unido: Bloomsbury, 2015.

MACHADO, Irene. **Escola de semiótica: a experiência de Tártu: Moscou para o estudo da cultura**. São Paulo: Ateliê, 2003.

MARKS, Laura. **Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002.

MCLUHAN, Marshall, O meio é a Mensagem. In: **Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem**, São Paulo: Cultrix, 1969, p. 21-37.

MORADI, Iman. **GLTCH Aesthetics**. 2004.

MORADI, Iman. et al. **Glitch: Designing Imperfection**. Mark Batty Publisher, 2009.

OLIVIER, Marc. **Gothic Glitch in Cinematic Ghosts**, in *Cinematic Ghosts*:

Haunting and Spectrality from Silent Cinema to the Digital Era. Reino Unido: Bloomsbury, 2015., p. 253-270.

PARENTE, André. **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**, São Paulo: Editora 34, 1997.

RAHDE, Maria Beatriz Furtado. **Comunicação visual e imaginários culturais iconográficos do contemporâneo**. In: Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, v.13/13, Porto Alegre: PUC-RS, 2006.

ROCHA, Maria Eduarda da Mota. **Do “mito” ao “simulacro”: a crítica da mídia, de Barthes a Baudrillard**. Revista Galáxia, São Paulo, n. 10, p. 117-128, dez. 2005.

SANTAELLA, Lucia. **O que é semiótica**. Brasília: Editora Brasiliense, 1995.

SCONCE Jeffrey. **Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television**. Madison: University of Wisconsin, v.2, 1995.

SOTIRAKI, Virginia. **Glitch Art Narratives - An investigation of the relation between noise and meaning**. Lund, 2014. 57 f. Tese (MA in Visual Culture) - Department of Arts and Cultural Sciences, LUND University, 2014.

TANNER, Grafton. **Babbling Corpse: Vaporwave and The Commodification of Ghosts**. Georgia: Zero Books, 2016.

THIRY-CHERQUES, Hermano Roberto. **Baudrillard: trabalho e hiper-realidade**. RAE electron., São Paulo, v. 9, n. 1, Junho 2010. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1676-56482010000100008&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 10/06/2017.

VANHANNEN, Janne. **Loving the Ghost in the machine**. Disponível em: <<https://journals.uvic.ca/index.php/ctheory/article/viewFile/14588/5748>>. CTHEORY, University of Victoria, 2001 Acesso em: 13/06/2017.

FILMOGRAFIA

2001: UMA odisséia no espaço, Stanley Kubrick, 1968. 148 min.

2046, Wong Kar-Wai, 2004. 129 min.

A BRUXA de Blair, Eduardo Sanchez, Daniel Myrick, 1999. 89 min.

ARMAGEDDON, Michael Bay, 1998. 150 min.

CLUBE da Luta, David Fincher, 1999. 139 min.

DONNIE Darko, Richard Kelly, 2001. 113 min.

MINORITY Report, Steven Spielberg, 2002. 145 min.

O CHAMADO, Gore Verbinski, 2002. 115 min.

ORIGINAL is never finished, Johannes Leonardo, 2017. 1 min.

UM erro é um erro, David O'Reilly, 2013. 12 min.

VIDEODROME, David Cronenberg, 1983. 87 min.

WELCOME to Heartbreak, Nabil Elderkin, 2009. 4 min.