



Universidade de Brasília  
Faculdade de Comunicação  
Departamento de Audiovisuais e Publicidade

# ERRO & ACASO

*a subversão técnica e imagética na glitch art*

Dario Joffily de Araújo  
10.0027741

Brasília, Distrito Federal, Novembro, 2014



Universidade de Brasília  
Faculdade de Comunicação  
Departamento de Audiovisuais e Publicidade

# ERRO & ACASO

*a subversão técnica e imagética na glitch art*

Dario Joffily de Araújo

10.0027741

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 Publicidade e Propaganda, sob a orientação da Professora Gabriela Pereira de Freitas.

Brasília, Distrito Federal, Novembro, 2014

- Ford! - exclamou ele - Há um número infinito de macacos lá fora querendo falar conosco sobre um roteiro que eles fizeram, uma adaptação do *Hamlet*

**Douglas Adams**

## AGRADECIMENTOS

Ao cheiro do mar.

Aos Brócolis e aos Caramujo por, literal e geneticamente, serem responsáveis por esse que vos fala. Em especial ao Ricardo por suas invenções carinhosas e à Rosiene por suas emoções artísticas; ao Pedro por rir de mim e comigo desde sempre e à Nina por se juntar a nós nessa brincadeira eterna.

À Galinha Pintadinha, por seu *cocó* que une alegria a minha volta. Em especial, ao Lucas e ao Gustavo, por cada noite na qual jogamos, um na cara do outro, verdades e piadas eticamente questionáveis.

Ao suor, por cada projeto iniciado ou, quem diria, finalizado. Em especial, à Bia, por cada conversa sempre repleta de compreensão e companherismo.

À poética, por ter me reconquistado depois de estranho, e ainda incompreendido, afastamento. Em especial, à Lud, por cada gota de lichia, traço de desenho e segundo de presença.

Ao caos, por me permitir hoje discordar daquilo que já defendi tão veementemente. Em especial, aos meus mestres, por cada uma de suas ideias que guardo no peito.

Por fim, preciso lembrar que esse texto é, mais do que todos os caracteres, um ponto final. É conclusão de uma trajetória de cinco anos por uma situação espacial, temporal, social, institucional e sentimental chamada Universidade de Brasília. É em dedicação a cada lugar, momento, pessoa, ideia e emoção experienciada durante tal período que escrevi cada uma das palavras aqui presentes.

## RESUMO

A presente monografia foi elaborada com o intuito de analisar conceitualmente a produção do gênero artístico *glitch art* e suas possíveis correlações teóricas com o estudo das imagens. Tal empreendimento se iniciou a partir da hipótese de que a *glitch art* desenvolve uma crítica subversiva ao contexto tecnológico no qual se insere. No entanto, ao orientarmos nossa pesquisa pelas ideias do teórico tcheco Vilém Flusser, passou-se a compreender como tal crítica não se faz diretamente ao aparelho produtor de imagens, mas sim às instâncias comunicacionais, políticas e culturais que coordenam o modo de se produzir imagens, visando assim instaurar uma concepção imagética dotada de superficialidade. Para a devida compreensão do tema, fez-se necessário considerar as implicações do ruído nos processos de comunicação, em especial, correlacionando-o às noções interpretativas de erro e acaso. Da mesma maneira, apenas através da utilização dos textos e referências da artista e acadêmica Rosa Menkman, fomos capazes de relacionar nosso estudo a diferentes projetos artísticos do gênero aqui compreendido como *glitch art*.

*glitch art*; erro; acaso; subversão; imagem.

## ABSTRACT

*This monograph was created with the intention of analyze conceptually the production of the artistic genre glitch art and its possible theoretical relations with the study of images. Such enterprise was started from the hypothesis that the glitch art develops a subversive critique to the technological environment in which it operates. However, as our research was oriented by the ideas of the czech theorist Vilém Flusser, we began to understand how such critique do not directs itself precisely to the apparatus, responsible for the production of images, but instead to the comunicacional, political and cultural scopes which coordinate the way of producing images, therefore aiming to establish a imagetic conception endowed with superficiality. To the appropriate comprehension of the theme, it was necessary to consider the implications of the noise within the communication process, in special, relating it to the interpretative notions of error and random. In the same way, just through the use of the texts and references of the artist and academic researcher Rosa Menkman, we could relate our study to different artistic projects from the genre here understood as glitch art.*

*glitch art; error; random; subversion; image.*

## SUMÁRIO

|   |    |
|---|----|
| 1. Introdução   | 08 |
| 1.1 Do Tear de Jacquard às Glitch Textiles de Phillip Stearns | 08 |
| 1.2 Da Metodologia à Monografia                               | 12 |
| 2. O Ruído  | 14 |
| 2.1 O Meio Transparente                                       | 14 |
| 2.2 O Glitch  | 19 |
| 2.3 O Erro  | 24 |
| 2.4 O Acaso   | 27 |
| 3. A Subversão  | 31 |
| 3.1 A Imagem  | 31 |
| 3.2 A Entropia  | 37 |
| 3.3 A Crítica   | 41 |
| 4. A Glitch Art   | 44 |
| 4.1 Contexto de Reflexão                                      | 44 |
| 4.2 Momento de Interação                                      | 64 |
| 5. Conclusão  | 92 |

## 1. INTRODUÇÃO

### 1.1 Do Tear de Jacquard às Glitch Textiles de Phillip Stearns

Quando da elaboração do artigo *Compreendendo imagens: percepção, análise e criação* (2013)<sup>1</sup>, o presente autor e sua orientadora engajavam então pesquisa sobre a natureza das imagens, tendo em Vilém Flusser uma de suas principais bases teóricas no intuito de considerar o contexto contemporâneo. Em determinada etapa desse trabalho, se depararam com exemplos de *glitch art*, associada, à época, com a ideia de crítica subversiva ao programa técnico (FLUSSER, 1985). Assim, este autor passou a tê-la como um possível objeto de estudo para expandir sua compreensão das ideias do teórico tcheco naturalizado brasileiro. Essa monografia é resultado direto dessa inquietação.

A proposta aqui empreendida é, então, manter a perspectiva de análise provinda do estudo de imagens na comunicação para considerar as implicações teóricas da *glitch art*. Dada a necessidade inicial do entendimento tanto daquilo que compreendemos como imagem hoje, quanto do que se trata a *glitch art*, faremos aqui um paralelo entre dois materiais textêis elaborados em diferentes momentos da história: o primeiro é a criação do inventor francês Joseph-Marie Jacquard, o segundo é obra do artista estadunidense Phillip Stearns.<sup>2</sup>

Jacquard é conhecido por ser responsável pela invenção do primeiro tear automático que se tem ciência hoje e, de certa forma, é também, como veremos a seguir, conhecido como o primeiro homem a criar uma imagem digital. O que conhecemos como Tear de Jacquard é fruto da tentativa do francês de desenvolver uma máquina que fosse capaz de coordenar sozinha o movimento das agulhas e fios que comporiam um tecido desejado (ASIMOV, 2008, p.434). A dificuldade em tal empreendimento é, precisamente, a de garantir que a máquina fosse capaz de seguir determinado padrão de tecelagem, mesmo não sendo dotada de raciocínio humano, ou seja, a intenção era dar capacidade a um mecanismo técnico de seguir um padrão de movimento sem a constante interferência humana. Para tal, Jacquard basicamente inseriu no sistema mecânico já conhecido de um tear, placas de madeira com pequenos orifícios que seguiam determinada ordem. A intenção era que a agulha do tear fosse capaz de passar pelas aberturas, mas que fosse incapaz de passar pelas áreas inalteradas, assim, o movimento de tecelagem passaria a seguir o padrão estabelecido e limitado por esses cartões de madeira. Bem, hoje reconhecemos sistemas como o desse cartão como o primórdio do *sistema binário* ou *digital*, no qual uma informação inserida previamente define se

---

<sup>1</sup> Disponível em: <[https://www.academia.edu/6279412/Compreendendo\\_imagens\\_percep%C3%A7%C3%A3o\\_an%C3%A1lise\\_e\\_cria%C3%A7%C3%A3o](https://www.academia.edu/6279412/Compreendendo_imagens_percep%C3%A7%C3%A3o_an%C3%A1lise_e_cria%C3%A7%C3%A3o)> Acesso em: 15.10.2014

<sup>2</sup> Disponível em: <<https://www.phillipstearns.wordpress.com/>> Acesso em: 15.10.2014

determinada ação irá ocorrer ou deixar de ocorrer. A definição binária se baseia em duas possibilidades, em um cálculo simples entre dois dígitos. No caso de Jacquard poderíamos perguntar: a agulha irá ser impedida pela madeira ou irá passar pelo buraco? Não ou sim?

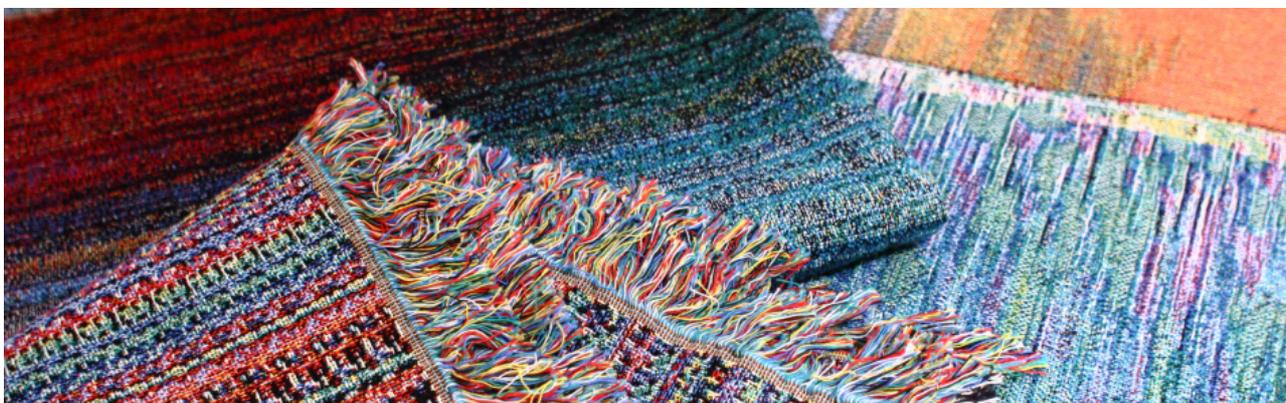
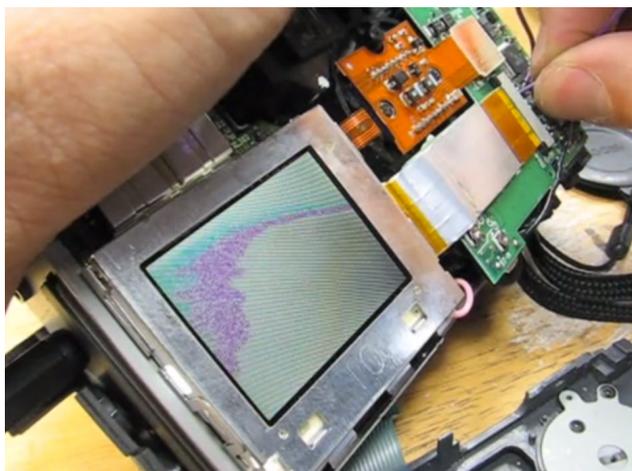
Ora, partamos então de uma definição bastante abrangente, e muito útil a nós, de imagem como “algo que, embora nem sempre remeta ao visível, toma alguns traços emprestados do visual e, de qualquer modo, depende da produção de um sujeito: imaginária ou concreta, a imagem passa por alguém que a produz ou reconhece” (JOLY, 1996, p. 13). Tendo isso em mente, é necessário que concordemos com o fato de que uma parte significativa das imagens com as quais temos contato diariamente parte de uma mediação digital, isto é, são produzidas e reconhecidas por sujeitos em constante contato com sistemas binários. Dos computadores mais avançados às máquinas fotográficas mais baratas, passando pelos vários possíveis tipos de celular, todo sistema informático responde a essa linguagem binária, orientada pela constante questão de qual dígito deve coordenar a próxima etapa de produção: zero ou um? O fato é que os tecidos que Jacquard produzia em 1801 já eram imagens digitais, pois se enquadravam nas duas definições que introduzimos aqui sinteticamente. Eram produções culturais que remetiam ao visual, logo imagens, e eram resultado também da ação mecânica e automatizada do sistema binário desenvolvido pelo francês, logo digitais. Hoje, entretanto, a maioria das imagens digitais não são palpáveis como os tecidos de Jacquard e, sim, dotadas de imaterialidade de difícil compreensão. Como Flusser afirma, são resultado do cálculo e da computação de partes e pontos não manipuláveis e sem dimensão, *pixels, bytes, quanta* (2008, p.18).

Do outro lado do nosso paralelo conceitual, temos Stearns e seu projeto *Glitch Textiles* (2011-2014) cuja intenção é de relacionar a arte digital e a têxtil, de outra forma.<sup>3</sup> Em sua criação, o artista se propôs a abrir fisicamente uma máquina fotográfica digital, doméstica e de baixa qualidade e, tendo certo conhecimento dos componentes de tal dispositivo, conectar de forma não convencional alguns de seus terminais. Assim, o cartão gráfico da máquina passou a interpretar as conexões provocadas por Phillip como a geração de uma imagem. No entanto, as imagens geradas pelo dispositivo nada tinham haver com imagens fotográficas: não eram captações de luz da realidade física e visível, e sim interpretações digitais do uso subversivo do artista, isto é, da atitude rebelde de alterar e fugir da lógica original de funcionamento de tal dispositivo. A partir dessa imagens, criadas pela subversão desse fluxo original de mecanismos, Stearns desenvolveu uma série de tecidos, cobertores e cachecois produzidos por teares mecânicos e automáticos, netos do

---

<sup>3</sup> Disponível em: <<https://www.phillipstearns.wordpress.com/projects/glitch-textiles/>> Acesso em: 15.10.2014

Tear de Jacquard. Em suas palavras, “*glitches* da fria, dura lógica dos circuitos digitais transformados em tecidos suaves, quentes”.<sup>4</sup>



Imagens 1 e 2: *Stills* do vídeo de divulgação de Glitch Textiles.<sup>5</sup>

Imagem 3: Glitch Textiles.<sup>6</sup>

Se fizermos, desde já, o uso da compreensão de *glitch art* como um gênero artístico que lida com a ruptura de fluxos culturais intencionados em dado contexto tecnológico (MENKMAN, 2011) seremos capazes de classificar o trabalho de Stearns como parte desse grupo. Isto é, ele, deliberadamente, cria um mecanismo que vai contra a lógica padrão da máquina fotográfica e, em seguida, busca tornar as imagens criadas, originalmente binárias e impalpáveis, em tecidos, não apenas palpáveis, mas também confortáveis.

Esse paralelo entre Jacquard e Stearns é o melhor reflexo que encontramos para ilustrar a maneira pela qual iremos, ao longo de nossa pesquisa, inserir a *glitch art* no contexto de estudo das imagens, e é a partir de tal paralelo que tentaremos descrever nossa intenção de estudo. Talvez o

<sup>4</sup> “Glitches in the cold, hard logic of digital circuits transformed into soft, warm textiles”. Disponível em: <<http://glitch-textiles.myshopify.com/pages/about>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>5</sup> Disponíveis em: <<https://www.kickstarter.com/projects/phillipstearns/glitch-textiles>> Acesso em: 15.10.2014.

<sup>6</sup> Disponível em: <<http://phillipstearns.wordpress.com/projects/glitch-textiles/>> Acesso em: 15.10.2014.

que pretendamos é fazer uma análise imagética e teórica da *glitch art*: entender o que ela nos diz das imagens com as quais lidamos diariamente. No entanto, por já haver em nós certa herança do pensamento de Flusser, somos obrigados a considerar também as questões técnicas e questionadoras dessa relação: não apenas o que a *glitch art* nos diz sobre as imagens do nosso cotidiano, mas também da forma como nós lidamos com seu contexto tecnológico e da forma como nós deveríamos estar lidando com ele.

Como antecipado já no primeiro parágrafo, mesmo antes do início próprio dessa pesquisa já lidávamos com a hipótese de que a *glitch art* seria uma crítica ao programa, ao *modus operandi* dos dispositivos técnicos com os quais criamos imagens hoje. Em fato, não apenas hoje, pois o programa ao qual Flusser se refere, já estava presente nas primeiras imagens fotográficas analógicas e, também, no cartão de madeira do Tear de Jacquard, havendo em ambos uma implicação técnica para com a imagem final. É possível mesmo haver uma interpretação da teoria de Flusser no sentido de considerar a relação, criada entre o programa e a gênese das imagens, como limitante, já que os criadores de imagens teriam que, constantemente, responder apenas às possibilidades inscritas nesses programas. Tal perspectiva leva a uma ideia da tecnologia como determinante nos processos de criação. Em fato, a hipótese aqui discutida parte então do pressuposto de que Stearns, e qualquer artista *glitch*, desenvolve sua criação orientado principalmente pela inquietação para com a forma como as imagens são criadas segundo a linguagem binária dos aparelhos informáticos, que não permitiriam criações que fossem além dessa linguagem de programação. Assim sendo, nossa hipótese de que a *glitch art concretiza uma crítica ao programa dos aparelhos* nos guiou ao longo da pesquisa e nos possibilitou uma compreensão bem mais aprofundada das ideias de Flusser. Em fato, à nossa conclusão teremos alcançado uma visão contrária a essa hipótese ao entendermos o elogio que Flusser faz à superficialidade enquanto capaz de concretizar uma mudança no contexto mais amplo da criação de imagens.

No entanto, associada a essa hipótese inicial, acabamos por incorporar um complemento estético a ela. Nos referimos à ideia de que o ruído, seja ele como erro, enquanto processo que foge a um padrão técnico esperado, ou como acaso, enquanto processo de causas e conexões desconhecidas, desempenha papel fundamental na criação subversiva da *glitch art*. Tal associação é resultado da recorrente interpretação que se tem de um *glitch* como falha e/ou acidente. Mesmo se tivermos o projeto de Stearns como exemplo, seríamos, sim, capazes de compreender tais imagens como resultado de um processo fora do padrão e/ou de natureza desconhecida, assim sendo uma obra dotada e/ou caracterizada como ruído, em tal fluxo de processos. Ora, será precisamente por

ser um erro e um acaso que a *glitch art* é dotada de capacidade subversiva? Será a obra final dotada de tal capacidade, ou o processo como um todo orientado pelo artista?

Desarte, cremos ser possível sintetizar a questão que nos orientou em nossa pesquisa da seguinte maneira: *como o erro e o acaso criam uma subversão técnica e imagética na glitch art?* Responder ao problema levantado nos permite buscar um objetivo de grande relevância: *entender a relação técnica que temos hoje com as imagens*. Aliada a tal possibilidade, seríamos capazes também de melhor compreender como tal relação está vinculada à nossa liberdade criativa, como a *glitch art* representa papel relevante em tal debate teórico e como e porquê o erro e o acaso são apropriados por ela enquanto recursos estéticos e conceituais.

### 1.1 Da Metodologia à Monografia

Para emprendermos nossa pesquisa adotamos, basicamente, a metodologia bibliográfica. A partir do material já selecionado sobre imagem e de algum conhecimento prévio no pensamento de Flusser, partimos então para a construção de uma base teórica mais extensa que pudesse nos capacitar em nossos estudos sobre a *glitch art*. Desde o início, é preciso destacar que o estudo realizado aqui para compreender a *glitch art* é abrangente e de caráter assumidamente conceitual. Assim, não foi em momento algum nosso desejo analisar questões semióticas, construtivas ou discursivas de obras em particular, mas sim de enxergar a *glitch art* enquanto gênero artístico, portanto como um conjunto socialmente construído de artistas, projetos e relações teórico-conceituais.

De forma semelhante, devemos reforçar que trabalhamos aqui sob a perspectiva de pesquisadores da comunicação vinculados aos estudos de imagens. Por isso, cremos ser preciso frizar que não construímos esse trabalho orientados pelo olhar da história ou crítica de arte, nem mesmo com uma visão da informática ou engenharia. Em fato, cremos que a forma como delimitamos nosso problema de pesquisa e os objetivos visados já demonstram a distinção do caminho que iremos trilhar. Lidamos, sob certa ótica, em uma zona cinza na qual não entendemos as imagens nem apenas como produções poéticas nem apenas como informações transmissíveis. A intenção é precisamente conciliar diferentes perspectivas sob o grande guarda-chuva dos processos comunicativos para que, assim, possamos entender o papel mediador das imagens e da tecnologia no contexto da criação, seja ela poética ou não.

Assim, sob tal perspectiva, iniciamos nossa pesquisa bibliográfica em relação a três principais questões, que orientaram também a estrutura do nosso trabalho: o ruído, a subversão e a

*glitch art*. Para pensarmos essa primeira etapa sobre o ruído, nos utilizamos principalmente de Shannon e Weaver e sua teoria matemática da comunicação (WEAVER, in COHN, 1972), além de outras abordagens nas quais se repetem uma busca ideal de processos comunicativos otimizados, sendo essa busca aqui criticada por nós. Em seguida, iniciamos nossa compreensão dos conceitos de *glitch* e de *glitch art* através de Iman Moradi (2002) e Rosa Menkman (2010, 2011 e 2011) para, assim, avançarmos em nossa análise do *erro*, com a dissertação de mestrado de José Fernandes (2010), e do *acaso*, com a série de textos de Ronaldo Entler (1994, 1995, 1996, 1997 e 2000). Ao adentrarmos na questão da subversão, fomos norteados pelos livros de Vilém Flusser (1985, 2008 e 2010) e também pelas interpretações de Arlindo Machado (1997 e 2001) e Marcos Beccari (2014).

Quanto à *glitch art* em si, em seu contexto histórico e em seu momento atual, seguimos, como já citado, os textos de Moradi e Menkman, sendo necessária a observação de que encontramos relativamente pouco material em português sobre o tema. Além do mestrado de Fernandes, nos utilizamos do artigo de Douglas de Paula, especialmente necessário para compreendermos questão chave ao fechamento da pesquisa, mas, além deles, os demais artigos e textos encontrados acabavam por se distanciar muito do nosso escopo teórico e não foram, assim, incluídos aqui. Além disso, fizemos curioso usufruto da relação da *glitch art* com o cenário tecnológico atual, pois cremos que isso nos permitiu encontrar facilmente muito material disponibilizado *online* sobre artistas e obras aqui mencionadas. Nesse sentido também, demos sempre conscientemente preferência por citarmos, de forma direta, as palavras de cada artista, por vermos nesses discursos a oportunidade de melhor compreendermos as intenções iniciais de cada projeto citado.

Ainda sobre o formato desse trabalho, é preciso apontar, tal qual Fernandes (2010, p.3), que o uso feito, durante toda a pesquisa, das palavras *erro*, *acaso* e de suas possíveis variações é intencionalmente afastado de qualquer juízo de valor. Paralela a essa pontuação, devemos também deixar claro que não traduzimos em momento algum os termos *glitch* ou mesmo *glitch art*. O fizemos por não termos tido contato, em nossa pesquisa bibliográfica, com nenhuma tradução de tais termos ao português e, nem mesmo, a quaisquer outras línguas, o que, em fato, talvez represente uma apropriação da comunidade internacional do termo em inglês.

Levantamos aqui questões que nos permitissem partir de uma mesma compreensão dos objetivos e perspectivas que direcionaram essa pesquisa. Agora, portanto, podemos adentrar seus desdobramentos, a começar pela compreensão do conceito de ruído aplicado à *glitch art* e de seu contexto teórico de criação.

## 2. O RUÍDO

### 2.1 O Meio Transparente

Em sua maioria, os estudos de comunicação enfrentam um debate em torno da noção de mídia. Tal correlação conceitual não é apenas fruto histórico das tentativas iniciais da criação de um saber comunicacional, feitas em momento no qual as grandes mídias de massa surgem e assumem força sociopolítica, como também da própria necessidade de compreender aquilo que se encontra *entre* os participantes dos processos comunicativos. É precisamente da ideia de *aquilo que fica no meio* que provém, etimologicamente, o termo *mídia* (BAITELLO, 2012, p.58).

É preciso ressaltar, então, que o presente trabalho não tem como intenção analisar as diferentes maneiras pelas quais se compreendeu tais noções historicamente, nem mesmo de dissecar as diferenças sutis entre os gêneros de *mídia* e *meios de comunicação*. A proposta, sim, é vinculada à necessidade de, em um primeiro momento, compreender como se fez, e se faz, uso de uma noção idealizada dos meios como propiciadores de relações diretas, sem a geração de interferências. Fazemos isso inspirados e orientados pelas análises de Rosa Menkman<sup>7</sup> (2010, 2011 e 2011), de que “a dominante e contínua busca por um canal sem ruído tendo sido - e sempre será - não mais do que um lamentável, malfadado dogma”<sup>8</sup> (2011, p. 11). Outra questão que se mostra é o uso recorrente do termo *transparência* empregado, segundo a autora, para descrever “a suposição de que a tecnologia pode ser ‘vista através’, ou de que não interfere no processo de enviar ou perceber informações”<sup>9</sup> (2011, p.14).

Claramente, essa inclinação teórica pode ser encontrada com mais ou menos intensidade em grande parte das teorias pioneiras nos estudos da comunicação. Talvez o primeiro grande exemplo disso seria o da teoria hipodérmica que trata da comunicação de massa como uma agulha que se

---

<sup>7</sup> Menkman é um artista, curadora e teórica holandesa de notável influência no contexto atual da *glitch art*. Mestre em Artes, Novos Meios (2006), e Mestre Pesquisadora em Artes, Estudos de Mídia (2009), ambos pela Universidade de Amsterdam, ela segue hoje um Doutorado de Pesquisa, Estudos Culturais, em Goldsmiths, Londres. Além de seus projetos acadêmicos, de alguns textos divulgados de forma independente e de tantos outros para exposições e mostras, Menkman foi selecionada para publicar seu livro *The Glitch Moment(um)* (2011) através da Institute of Network Cultures, sendo essa pesquisa de fundamental importância para nosso trabalho. Ela também concilia sua atuação prática enquanto artista e curadora, tendo exposto e organizado eventos em diversos países da Europa e da América. Entre sua vasta atuação podemos destacar aqui a co-curadoria e organização dos três festivais *GLI.TC/H* (2010, 2011, 2012) que estiveram em Chicago, Amsterdam e Birmingham; a curadoria da exposição *Glitch Moment/ums* (2013) na Furtherfield Gallery, London; e, também, sua residência pelo *Museu de Imagem e Som* em São Paulo (2010). Disponível em: <<https://dl.dropboxusercontent.com/u/98233618/Short%20Resume%20Rosa%20Menkman.pdf>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>8</sup> Tradução do autor. Ao longo desta monografia, quando o original não for encontrado em português, a tradução será sempre do autor e o trecho original será transcrito em nota de rodapé. “The dominant, continuing search for a noiseless channel has been – and will always be – no more than a regrettable, ill-fated dogma”

<sup>9</sup> “the assumption that technology can be “see-through”, or does not intervene into the process of sending or perceiving information”

infiltra sob a pele e atinge diretamente o público, transmitindo a ele opiniões, informações e maneiras de agir previamente definidas (WOLF, 1999, p.28). Ora, hoje já nos é claro como existem inúmeras interferências nesses processos e os estudos subsquentes historicamente tiveram esse papel de complementar e contra-argumentar essa teoria clássica. Entre eles encontra-se o modelo matemático de comunicação de Shannon e Weaver que analisavam a comunicação de um ponto de vista puramente técnico.

A partir dessa perspectiva, própria das ciências exatas, os teóricos faziam uso do termo *informação* para se referir a uma medida da liberdade de escolha das mensagens, ou seja, o usavam para responder à ambição de quantificar a capacidade comunicativa daquilo que possivelmente seria transmitido em determinada circunstância: “a palavra informação não se refere tanto ao que efetivamente *diz*, mas ao que *poderia* dizer” (WEAVER, in COHN, 1972, p.28). A teoria da informação, então, ignorava, aberta e explicitamente, as camadas de significado das mensagens, pois não detinha o interesse de analisá-las individualmente, mas, sim, em seu conjunto e contexto estatístico. Para além disso, os autores estadunidenses seguiam uma concepção funcionalista da comunicação, herança de um cenário pós guerra que visava provocar na população uma conduta previamente determinada pelo detedores dos meios de comunicação. Devido em especial a esse intuito de otimizar os processos comunicacionais pretendendo uma transmissão precisa, a teoria de Shannon e Weaver se apropriou da noção de *ruído* para definir aquilo que foge ao controle da fonte de informação e que, portanto, deve ser combatido em favor de uma comunicação mais pura possível. Em sua análise das origens conceituais presentes na da teoria matemática, Carlos Araújo aponta que:

O conceito de “ruído”, também fundamental, vem da Engenharia, especificamente da Eletrônica, como sendo perturbações e elementos indesejáveis que perturbam o fluxo em um sistema. Todas essas contribuições, porém, são “juntadas”, sintetizadas, numa teoria que é uma teoria matemática (que possui uma metodologia matemática, que utiliza algoritmos, que quantifica todos os elementos e os organiza em fórmulas e equações com cálculos, operações matemáticas, vetores, logaritmos, percentuais, gráficos) voltada para a compreensão de um objeto específico, a comunicação, isto é, os processos de transmissão de informação, de um ponto A a um ponto B, com os objetivos de otimização e maximização do processo, com economia de tempo e custos, eliminação de ruídos e problemas. (ARAÚJO, 2011, p.553)

Assim sendo, podemos compreender a crítica ao fato de que a teoria matemática, em sua análise objetiva e contextual das mensagens, não ignorava apenas o significado delas, mas também seu contexto cultural, sendo esse, em nossa concepção, o responsável pelo julgamento que determina o que é ou não ruído, para além das análises estatísticas.

Para evitarmos também uma única perspectiva alienante em nosso estudo, empreenderemos aqui a compreensão de outras teorias, não necessariamente apenas da comunicação, nas quais

notamos certa intenção de eliminar tais ruídos dos processos de mediação, em especial quando pensadas em contexto visual e estético, cenário mais próximo ao do nosso objeto de estudo. Na escola do design, podemos encontrar o exemplo clássico do ensaio escrito por Beatrice Warde em 1932: *A Taça de Cristal ou a Impressão Deve Ser Invisível* (In: BIERUT, et al. (org.), 2010). Nesse a tipógrafa inglesa defende uma postura neutra na atuação do tipógrafo para que ele e seu próprio trabalho não desempenhem uma perturbação ou distorção indesejável na leitura e legibilidade do material em questão, ou seja, para que a confecção e/ou seleção de tipos não representem elas mesmas um ruído no decurso do contato com o público. Para tal defesa, ela faz uso de uma metáfora comparando uma taça de ouro maciço a uma taça de cristal, esse sim, objeto apropriado e necessário à plena degustação de um vinho, dada à sua translucidez e à sua capacidade de *conter e revelar* seu conteúdo, e não escondê-lo ou deturpá-lo (WARDE, 2010, p.58). Assim, Beatrice pensa o fazer tipográfico tal qual essa taça, portanto, idealmente capaz de não gerar ruídos e interferências na relação do público, sejam enólogos ou leitores, com o destino intencionado, seja a apreciação do vinho ou do texto. Mesmo no título duplo dado ao ensaio, podemos notar como ela leva tal ideia ao extremo e afirma que a impressão<sup>10</sup> deve ser invisível, ou seja, seu ideal é que a mediação do desenho da letra e da formatação do texto deva ser tão purista e funcional que sequer seria notada. Essa noção é, para alguns, uma forma ultrapassada de pensar a atuação dos designers, no entanto é uma teoria clássica e sensivelmente influente nas interpretações que visam minimizar as interferências de qualquer mediação proposta pelo design. Para reforçar sua proposição, a inglesa correlaciona sua ideia ao uso de uma outra metáfora, vastamente mais utilizada na história das teorias visuais: a janela.

A tarefa do tipógrafo de livro é erguer uma janela entre o leitor que está dentro da sala e a paisagem, que é composta pelas palavras do autor. Ele pode instalar uma janela de vidro colorido de uma beleza estonteante, mas que é um desastre como janela; ou seja, ele pode utilizar um tipo soberbo e magnífico como o gótico, que é algo para ser olhado, não para se olhar através dele. Ou pode trabalhar com aquilo que chamo de tipografia transparente ou invisível. (WARDE, In: BIERUT, et al. (org.), 2010, p.60)

A metáfora foi utilizada aqui por Beatrice como um paralelo para a questão tipográfica levantada por ela, mas já nos estudos das pinturas a óleo pós-renascentistas a janela também foi usada para descrever a relação das imagens com a realidade, especialmente devido à sua possibilidade de ilustrar um elevado grau de fidelidade figurativa. Isto é, as imagens representariam

---

<sup>10</sup> Ao se referir à impressão, a autora trata da atuação tipográfica de sua época, na qual era possível pensarmos apenas em textos impressos dada à inexistência de computadores ou veículos digitais que justificassem um raciocínio tipográfico não-impresso. Mesmo que originalmente Beatrice se refira apenas às tecnologias então existentes, a leitura feita usualmente de seu ensaio é de abarcar tal perspectiva também para o desempenho atual de tipógrafos e designers em outras plataformas.

o mundo tão bem, seriam tão fidedignas àquilo que vemos, que elas mesmas seriam como um requadro da realidade. Assim, podemos até interpretar que esse paralelo iria além da noção de *otimização* ou mesmo de *invisível*, pois ele descreveria uma situação na qual sequer há uma mediação: a imagem seria uma janela que se abre diretamente à realidade para que nós possamos interagir com ela. John Berger, crítico de arte inglês, retoma essa noção de maneira bem clara em um de seus ensaios do livro *Modos de Ver* (1980), mas apenas com o intuito de desconstruir tal ideia de *janela à realidade* e apresentar uma interpretação crítica ao contexto sociopolítico da pintura a óleo européia.

As qualidades especiais da pintura a óleo prestavam-se a um sistema especial de convenções para representar o visível. O conjunto dessas convenções constitui o modo de ver inventado pela pintura a óleo. Costuma dizer-se que um quadro a óleo, na sua moldura, é como uma janela imaginária aberta para o mundo. (BERGER, 1980, p.113)

As convenções visuais às quais Berger se refere provém, em sua maioria, do Renascimento, momento histórico no qual surge a pintura a óleo enquanto técnica e enquanto discurso ideológico. Esse discurso pode ser notado no sentido de que a representação *fidel* à realidade empreendida pelos renascentistas é uma escolha de representar a realidade *visível*, ou seja, a realidade tal qual vista pelo nosso olho (AUMONT, 1995, p. 215). Ora, isso tem profunda relação com o discurso político e filosófico a esse momento histórico que, inspirado em Protágoras de Abdera, defendia a máxima humanista de que *o homem é a medida de todas as coisas*, assim a natureza passava a ser representada segundo a medida do olho humano<sup>11</sup>. A metáfora da janela se torna menos consistente a partir dessa perspectiva por notarmos sua tentativa de ignorar a camada ideológica da representação imagética naquele contexto. Em fato, é nesse sentido que Berger inicia sua crítica culminando em sua proposta de que a pintura a óleo européia se assemelha menos a uma janela, que nos abre ao mundo exterior, e mais a um cofre-forte, que nos abre aos bens e posses da classe burguesa dominante, especialmente devido ao fato de que, em sua maioria, as obras encomendadas por tal classe exibem com realismo o contexto de luxo burguês destacando aquilo que os diferenciava das demais classes socio-políticas à época (1980, p.113). De qualquer maneira, a crítica social levantada pelo autor inglês não nos é tão relevante aqui quanto a sua crítica teórica ao modo de ver pós-renascentista que vê na janela a metáfora perfeita do que seria uma representação ideal do real.

---

<sup>11</sup> É interessante pontuar a ressalva de que tal discurso ideológico possui uma relação de mútua causalidade com a técnica da pintura a óleo. Isto é, a criação, adoção e evolução da tinta a óleo, dotada de secagem mais lenta e de cores mais vivas, luminosas e saturadas, possibilitava aos pintores a escolha de uma representação mais próxima ao visível (GOMBRICH, 2000, p.240).

Ainda no campo das representações visuais do real, encontramos em *A Câmara Clara* de Roland Barthes, outra aproximação de tais perspectivas puristas tendo como objeto, dessa vez, a fotografia. Nesse clássico, o autor francês, ao se deparar com uma antiga foto da sua recém falecida mãe, discorre sua hipótese de que a essência mesma da fotografia seria o contato direto com aquilo que ocorrera no passado, assim sendo, o *isso foi*. Sua visão, até certo ponto, parte da premissa técnica e físico-químico da fotografia como uma fixação, por meio de agentes químicos, da luz emanada pelos objetos e captada para o interior da máquina fotográfica. É esse processo da fixação da imagem através do contato com a luz externa que leva Barthes à sua defesa é de que “*a foto é literalmente uma emanção do referente*” (BARTHES, 2004, p.121). Seu ponto de vista trata a inovação científica fotográfica como aquela que permitiu captar a realidade físico-quimicamente, assim, imagem como índice.

Lembro-me de ter guardado por muito tempo, recortada de uma revista, uma fotografia — depois perdida, como todas as coisas muito bem guardadas — que representava uma venda de escravos: o dono, de chapéu, em pé, os escravos, de tanga, sentados. Digo bem: uma fotografia — e não uma gravura; pois meu horror e meu fascínio de criança provinha disso: era *certo* que existira: não se tratava de exatidão, mas de realidade: o historiador não era mais o mediador, a escravidão estava dada sem mediação, o fato estava estabelecido *sem método*. (BARTHES, 2004, p.120)

Em fato, poderíamos interpretar a análise de Barthes como ápice da noção de realidade inserida pela pintura a óleo europeia. Isto é, se compreendeseamos a fotografia como imagem *sem mediação*, como fato *sem método*, teríamos nela a relação perfeita de uma janela para o passado, assim sendo, um enquadramento<sup>12</sup> que nos remete ao *isso foi* que Barthes entende como essência fotográfica. Em fato, o próprio Berger faz certa relação da pintura a óleo com a fotografia dada à capacidade visual de ambas de representar muito bem volumes, texturas e diferentes luminosidades.<sup>13</sup> No entanto, novamente, tomamos posição crítica a tal perspectiva por crermos que a fotografia é sim uma imagem mediada. E não apenas pela máquina fotográfica ou outros tantos dispositivos técnicos envolvidos no processo fotográfico, mas também, e principalmente, pelas pessoas implicadas nesse cenário. Os aparelhos fotográficos tem suas especificações técnicas, o fotógrafo tem suas intenções estéticas e o público terá também suas interpretações subjetivas. Entretanto, tudo isso seria considerado como ruído, segundo essa perspectiva barthesiana, na qual a fotografia é encarada como realidade pura e desprovida de mediação.

---

<sup>12</sup> No sentido de delimitação dos limites de uma imagem, portanto, enquadramento.

<sup>13</sup> Aqui é necessário a ressalva no sentido de que Berger faz essa relação novamente com o intuito de análise social ao pensar o emprego da fotografia a cores em contexto mercadológico e publicitário

Em fato, esse é o paralelo entre as teorias aqui apontadas que nos inquieta: se a mediação deve ser otimizada, transparente, invisível ou, em seu ápice, inexistente, tudo aquilo que se nota como mediação passa a ser uma interferência, dentro dessa visão funcionalista. Assim, por mais pontuais que tais teorias possam parecer, elas têm aqui nesse trabalho o papel de possibilitar uma, mesmo que brevíssima, visão da recorrente intenção teórica de reduzir a influência dos meios nos processos comunicacionais, implicando neles a noção idealista de eliminar a influência do ruído.

É precisamente contra essa ideia que o objeto de estudo desta pesquisa caminha. É ao denotar a presença de uma mediação entre os integrantes de uma dada troca cultural que o ruído se torna relevante teórica e esteticamente. E é dessa relevância que se alimenta a *glitch art*. Entretanto, antes de nos dedicarmos diretamente a ela, devemos compreender um pouco mais do que se trata propriamente o ruído e de suas implicações no contexto que intencionamos adentrar: o glitch.

## 2.2 O Glitch

Desde a teorização de Shannon e Weaver passou-se a adotar o termo ruído (*noise*, em inglês) para englobar a todos os gêneros de interferência possíveis nos processos de comunicação.

No processo de transmissão do sinal, é infelizmente característico que certas coisas não pretendidas pela fonte de informação sejam acrescidas ao sinal. Esses acréscimos inúteis podem ser distorções de som (na telefonia, por exemplo), estática (no rádio), distorções na forma ou tons de uma imagem (televisão), erros de transmissão (telegrafia ou *fac-simile*). Todas essas alterações no sinal podem ser chamadas de ruído. (WEAVER, in COHN, 1972, p.28)

No entanto, os exemplos citados por Weaver acima fazem mais referência a processos de um universo técnico analógico, enquanto nosso objeto de estudo se encontra, majoritariamente, em ambiente digital. É precisamente assim que, ao retomar a teoria de Weaver, Rosa Menkman cita suas próprias categorias de classificação de ruído no universo técnico digital:

Na teoria da informação, o ruído possui um conjunto muito específico de conotações, ou mesmo regras. Nessa teoria, o ruído tem sido isolado às diferentes ocasiões nas quais a noção linear e estática de transmissão de informações é interrompida. No contexto digital, essas interrupções podem ser divididas em glitch, codificação/decodificação (dos quais, no contexto digital, a compressão é a forma mais comum) e artefatos de feedback. (MENKMAN, In: LOVINK e MILES (eds.), 2011, p. 339)<sup>14</sup>

Como Menkman cita brevemente aqui, e aprofunda em seu livro *The Glitch Moment(um)* (2013), o principal processo de codificação/decodificação digital é o da compressão, no qual arquivos são sintetizados digitalmente a um novo formato, como ZIP ou RAR, para que

---

<sup>14</sup> “In information theory, noise possesses a very specific set of connotations, or even rules. In this theory, noise has been isolated to the different occasions in which the static, linear notion of transmitting information is interrupted. In the digital, these interruptions can be subdivided into glitch, encoding/decoding (of which in digital compression is the most ordinary form) and feedback artifacts”

representem menos *bytes* de informação no momento de transmissão. Após a transferência, facilitada pela menor quantidade de *bytes*, o arquivo deveria voltar a representar a mesma quantidade de informação. Se algo inesperado ocorre no meio dessa cadeia de processos, parte da informação pode ser perdida ou alterada, e então haveria o ruído do tipo codificação/decodificação (MENKMAN, 2011, p.15).

Já no caso do *feedback*, ocorre um processo circular no qual uma informação transmitida retorna à fonte emissora alterando a cadeia subsequente de emissões (MENKMAN, 2011, p.26). O melhor exemplo para esse tipo de ruído é o som de estática gerado por um microfone que passa a amplificar a si mesmo.

Por fim, existe o *glitch*. Segundo o The American Heritage® Dictionary of the English Language, o termo possui sua primeira aparição no inglês em 1962 nas anotações do astronauta John Glenn que, junto a sua equipe, o usou “*para descrever alguns dos nossos problemas*”, dessa forma, seu sentido técnico seria de que “*literalmente, um glitch é um aumento ou mudança na voltagem de uma corrente elétrica*” (GLENN, *apud* MORADI, 2004, p.9). No entanto, Menkman, e da mesma forma nosso estudo, compreende o *glitch* como um tipo de ruído cuja origem ainda se desconhece e que, portanto, foge às outras classificações:

**Quando a fonte do artefato de ruído não é (ainda) conhecida, o ruído se torna intrigante.** No domínio digital, esse tipo de ruído é frequentemente referido como “glitch”. Glitch, uma ocorrência inesperada, resultado não intencionado, ou quebra ou interrupção em um sistema, não pode ser singularmente codificado, o que é precisamente sua força conceitual e sua contribuição dinâmica para a teoria da mídia. A partir de uma perspectiva informacional (ou tecnológica), o glitch é compreendido melhor como uma ruptura de (um dos) fluxos de informação formalizados em um sistema tecnológico. (MENKMAN, 2011, p.26, grifo nosso) <sup>15</sup>

Em fato, apesar da descrição técnica de *glitch*, a última sentença da citação anterior nos aponta para a compreensão mais abrangente, e não apenas tecnicista, do *glitch* que Menkman demonstra defender ao afirmar:

Eu descrevo o “glitch” como uma ruptura (real e/ou simulada) de um fluxo esperado ou convencional de informações ou significados dentro de sistemas de comunicação (digital) que **resulta em um acidente ou erro percebido**. Um glitch ocorre na ocasião na qual há uma ausência de (esperada) funcionalidade, seja ela entendida em um sentido

---

<sup>15</sup> “When the source of the noise artifact is not (yet) known, the noise becomes puzzling. In the digital realm, this kind of noise is often referred to as ‘glitch’. Glitch, an unexpected occurrence, unintended result, or break or disruption in a system, cannot be singularly codified, which is precisely its conceptual strength and dynamical contribution to media theory. From an informational (or technological) perspective, the glitch is best considered as a break from (one of) the protocolized data flows within a technological system”.

técnico ou social. Portanto, um glitch, como eu o vejo, não é sempre estritamente o resultado de uma má funcionalidade técnica. (MENKMAN, 2011, p.9, grifo nosso) <sup>16</sup>

É somente a partir dessas definições que podemos nos referir propriamente à *glitch art* enquanto um gênero artístico e, portanto, como construção social e não categoria definitiva (MENKMAN, 2011, p.56)<sup>17</sup>. Procuraremos, assim, lidar com o *glitch* e buscar inseri-lo em ambiente com possibilidades de discussão teórica, estética e cultural de maior profundidade, concebendo, dessa forma, a *glitch art*. Em palavras mais precisas, “no domínio digital, o que passou a ser conhecido como glitch art lida com a dimensão digital do erro, do acidente e do desastre de diferentes ângulos, de dentro de um contexto mais amplo de significado cultural” (MENKMAN, 2011, p.32).<sup>18</sup>

Para esse empreendimento usaremos principalmente os textos de Menkman, cuja relevância no cenário atual da *glitch art* já foi defendida, em diálogo também às ideias de Iman Moradi (2004, 2008), um dos pioneiros nos estudos acadêmicos de *glitches* visuais. Há em nossa bibliografia também o ensaio *Topology of error: digital art and the glitch [b+m+n]* (2002)<sup>19</sup>, escrito conjuntamente por Belinda Barnet, Maja Kuzmanovic e Nik Gaffney, e publicado na coleção *online*<sup>20</sup> de documentos da FoAM<sup>21</sup>, rede internacional de laboratórios de pesquisa cultural. O texto tem como particularidade a época na qual foi escrito: no início dos anos 2000 praticamente não haviam artistas, menos ainda teóricos, que lidavam diretamente com o conceito de *glitch art*. Em fato, a maioria dos textos aos quais tivemos contato apontam a figura de Ant Scott<sup>22</sup> como o primeiro artista a adotar a *glitch art* em seu escopo projetual ao criar um blog no qual figuravam suas experiências estéticas. Como afirma em entrevista:

---

<sup>16</sup> “I describe the ‘glitch’ as a (actual and/or simulated) break from an expected or conventional flow of information or meaning within (digital) communication systems that results in a perceived accident or error. A glitch occurs on the occasion where there is an absence of (expected) functionality, whether understood in a technical or social sense. Therefore, a glitch, as I see it, is not always strictly a result of a technical malfunction”.

<sup>17</sup> Tanto tais definições como a própria concepção de *glitch art* enquanto gênero serão retomadas ao longo do trabalho, dada sua importância e complexidade. É preciso apontar também que, mesmo compreendendo sua original abrangência, utilizamos a expressão *glitch art* ao longo desse trabalho para nos referirmos às obras que detenham cunho visual explícito, em detrimento de outra categoria à qual iremos nos referir como *glitch music*, referida ao uso do glitch sonoro em ambiente musical. Tal restrição é aqui feita formalmente mas não deve ser vista como arbitrária, dada que tal separação parece ser consensual nos estudos de glitch.

<sup>18</sup> “in the digital realm, what has come to be known as glitch art deals with the digital dimension of error, accident and disaster from different angles, within a larger context of cultural meaning”

<sup>19</sup> Disponível em: <[http://lib.fo.am/digital\\_art\\_and\\_the\\_glitch](http://lib.fo.am/digital_art_and_the_glitch)> Acesso em: 15.10.2014

<sup>20</sup> Disponível em: <<http://lib.fo.am/>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>21</sup> Disponível em: <<http://fo.am/>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>22</sup> Disponível em: <<http://beflix.com/>> Acesso em: 15.10.2014. Site inacessível.

Eu me deparei com *glitch art* propriamente dita com os primeiros computadores caseiros nos anos 1980. Por exemplo, eu me acostumei a escrever códigos na linguagem *assembler* para exibir a memória do computador como *pixels* coloridos e passar por ela toda, o que era fascinante e lindo. Eu me senti fazendo alguma coisa terrivelmente subversivo que ninguém mais sabia sobre. Claro eu não pensei ‘isso é *glitch art*’, era apenas um pouco de diversão, mas depois eu nunca mais esqueci. Avançando 20 anos para 2001, eu decidi começar um blog sobre *glitch art* baseado em duas coisas: Primeiro, parecia meio estranho que ninguém mais tinha um site sobre *glitches*. Segundo, eu tinha pegado recentemente um livro chamado *O Computador na Arte* de Jasia Reichardt de um sebo in Bristol, e achei exemplos muito inspiradores de arte computacional *straight-edged* dos anos 1960. (SCOTT, 2008) <sup>23</sup>

Ao longo dos anos subsequentes, Ant Scott, também conhecido pelo apelido Tony ou pelo codinome Belfix, prosseguiu seu trabalho, tendo tido papel de grande relevância para a construção e o estabelecimento de um cenário da *glitch art*. Entre os projetos e parcerias que realizou podemos destacar o *Glitch Browser* (2005), ao qual voltaremos a tratar, projetado junto ao próprio Iman Moradi e ao brasileiro Dimitre Lima, e também a organização do livro *Glitch: Designing Imperfection* (2009), junto a Iman Moradi, Joe Gilmore e Christopher Murphy. Mais recentemente, Scott tem se distanciado do contexto puramente digital para combinar os aspectos estéticos da *glitch art* com a pintura e outras técnicas mais analógicas. Curiosamente, ele participou também de um dos primeiros eventos sobre o tema, o *Glitch Festival and Symposium* (2002) em Oslo, Noruega ao qual Menkman atribui o surgimento de textos como o publicado pelo FoAM já em 2002.<sup>24</sup>

Agora, no entanto, iremos retomar as questões teóricas às quais tratávamos antes para tentarmos compreender como se dá o processo de classificação de um *glitch*, ou seja, a concepção relativizante da qual tratávamos que se baseia na falta de compreensão dos motivos que levam à quebra do fluxo esperado de informações. Para isso, iremos inserir em nosso debate o conceito de *arché* de Jean-Marie Schaeffer, concebido por ele em *A imagem precária: sobre o dispositivo fotográfico* (1996) para se referir ao processo mesmo da *gênese* da imagem fotográfica.

---

<sup>23</sup> “I came across proper glitch art with the early home computers of the 1980s. For example, I got to grips with writing some assembler code to display the memory as coloured pixels and scroll through it, which was fascinating and beautiful. It felt like I was doing something terribly subversive that no-one else knew about. Of course I didn't think 'this is glitch art', it was just a bit of fun, but I never forgot it. Fast-forward twenty years to 2001, I decided to start a glitch art blog on the basis of two things: First, it seemed odd that no-one else had a site about glitches. Second, I had recently picked up a book called *The Computer In Art* by Jasia Reichardt from a second-hand bookshop in Bristol, and I found the examples of straight-edged austere computer art from the 1960s very inspiring”. Disponível em: <[http://www.virose.pt/vector/x\\_06/leal\\_scott.html](http://www.virose.pt/vector/x_06/leal_scott.html)> Acesso em: 15.10.2014

<sup>24</sup> Disponível em: <<http://rosa-menkman.blogspot.com.br/2012/09/a-personal-history-on-my-usage-of-term.html>> Acesso em: 15.10.2014

Ele propõe que a identidade da fotografia está diretamente vinculada à *arché*<sup>25</sup>, isto é, à origem da fotografia em seu contexto de criação. Assim, aquilo que nos permite entender uma imagem fotográfica enquanto *imagem fotográfica* é a consciência que temos de sua *arché*, ou seja, a compreensão da maneira pela qual essa imagem fora concebida e formada em seu encadeamento produtivo, sendo esse profundamente relacionado ao dispositivo fotográfico. Em fato, não devemos fazer leitura determinista da relação da tecnologia fotográfica com a produção imagética, como o próprio Schaeffer ressalta:

Para evitar qualquer mal-entendido: a importância que dou à análise da materialidade do dispositivo fotográfico não provém de uma visão reducionista, mas é motivada unicamente pelo fato de que o estatuto pragmático da imagem baseia-se em uma tematização dessa materialidade como fundamento de sua especificidade. É ela, por exemplo, que fornece o critério de discriminação que nos permite distinguir a imagem fotográfica da imagem pictórica (SCHAEFFER, 1996, p.14)

A partir disso, Schaeffer nos aponta que o caráter fotográfico de índice, o da relação material e causal entre fotografia e referente que Barthes defende, só passa a existir em plenitude quando se possui o conhecimento do processo responsável pela formação dessa imagem: “é necessário ainda ter o conhecimento do *arché*: uma fotografia funciona como uma imagem indicial, contanto que se saiba que se trata de uma fotografia e o que esse fato implica” (1996, p.38). Ou seja, só se faz possível entender inteiramente a fotografia como *captação do real* a partir do momento que entendemos que ela é a fixação da luz refletida no interior do aparelho fotográfico.

No entanto, não é nossa intenção aqui nos aprofundarmos na teoria explorada por Schaeffer para descrever a relação dos signos presentes na fotografia, mas sim de fazer uso de seu conceito de forma mais abrangente, tal qual Jacques Aumont o fez em seu livro *A imagem* (1995). Quando Aumont se refere ao conceito de *arché*, ele o faz não apenas em relação à fotografia e esse caráter técnico da questão, mas sim para descrever toda e qualquer relação com imagens incluindo também uma perspectiva mais socio-cultural. Assim, ao tratar da *arché*, o teórico francês se refera à gênese de qualquer imagem e à subseqüente necessidade de compreensão dessa origem para uma possível absorção de suas especificidades, já que para ele tais relações demandam saberes específicos.

De fato, na condição de objeto socializado, convencionalizado e por assim dizer codificado — e não só objeto visível —, a imagem possui um modo de emprego que seu consumidor, o espectador, supostamente conhece. Como todo artefato social, a imagem funciona apenas em proveito de um hipotético saber do espectador. (AUMONT, 1995, p.163)

---

<sup>25</sup> O termo *arché* parece fazer referência ao grego *archetypum*, ligado à ideia de “princípio de tudo o que existe” e que origina palavras no português como arquétipo e arqueologia. Há, no entanto, nas traduções às quais tivemos contato discordância quanto ao gênero do termo, pois Eleonora e Denise Bottmann (SCHAEFFER, 1996) traduziram *arché* como uma palavra masculina, enquanto para Estela Abreu e Cláudio Santoro (AUMONT, 1995), a palavra é feminina. Aqui faremos opção de uso do termo *arché* no feminino por já haveremos feito apropriação anterior do texto de Aumont.

Ora, o que intencionamos aqui é abranger ainda mais o uso de Aumont do conceito de Schaeffer: iremos nos referir à *arché* para descrever também a situação específica da gênese de um *glitch*. No entanto, curiosamente, o que nos permite classificar um ruído como *glitch* é precisamente o fato de que sua *arché* é tecnicamente desconhecida. Fazemos então apropriação quase oposta à original: apenas por *não* compreendermos plenamente a *arché* do *glitch* que ele assume suas características. Assim, caso passemos a entender os motivos pelos quais um *glitch* se forma, ele se tornaria apenas uma falha no dispositivo de interação, algo a ser classificado, superado e/ou esquecido. Ao se valer do desconhecimento e da surpresa, o *glitch* instaura no público uma falta de reação: por não sabermos o que aconteceu no surgimento de um *glitch*, também não sabemos como lidar com ele. Dessa forma, o *glitch* pode vir a representar uma tomada de consciência do(s) dispositivo(s) envolvido(s) no processo ao qual estamos inseridos. Nesse debate se insere o conceito de *moment(um)* de Menkman, ao qual iremos nos referir posteriormente.

Em suma, a falha é um fenômeno a ser superado, enquanto o glitch é incorporado mais a fundo em processos tecnológicos e interpretativos. Assim, quando o *glitch* se abre para o reino das conotações simbólicas e metafóricas, a interrupção muda de uma realidade estritamente informática ou tecnológica, para um fenômeno pós-processual mais complexo a ser reconhecido.  
(MENKMAN, 2011, p.27) <sup>26</sup>

Apesar dessa compreensão, nos é necessário também avaliar aquilo que surge ao público como possível interpretação da *arché* ao *glitch*, ou seja, compreendermos as noções utilizadas na percepção das pessoas em seu contato com a *glitch art*. Aqui optamos por tratar de duas dessas concepções para analisarmos e prosseguirmos com nossa aprofundação teórica: a do erro e a do acaso.

### 2.3 O Erro

Desde sua primeira aparição, o termo *glitch* se destina a conceituar um erro, uma falha, uma incorreção, como vimos anteriormente a partir das definições de Menkman. Ora, torna-se necessário, então, compreender o que é um erro antes de prosseguirmos em nosso estudo, não apenas por uma questão metodológica, mas também para buscarmos certo distanciamento do julgamento de valor por vezes vinculado à palavra. Para tal, faremos uso especialmente da dissertação de mestrado de José Carlos Fernandes *A Estética do Erro Digital* defendida na

---

<sup>26</sup> “In short, failure is a phenomenon to overcome, while a glitch is incorporated further into technological or interpretive processes. Accordingly, when the glitch opens up to the realm of symbolic or metaphorical connotations, the interruption shifts from being a strictly informational or technological actuality, into a more complex post-procedural phenomenon to be reckoned with”.

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo em 2010. Em seu trabalho, Fernandes expõe uma breve análise da noção de tecnologia através das ideias de Aristóteles, Heidegger e Stiegler e é através da definição deste último que ele passa a compreender a tecnologia como “*toda organização da matéria por seres humanos com um propósito*” (FERNANDES, 2010, p. 9). É essa noção de *propósito* que garantiria a possibilidade às pessoas de caracterizar alguns dos processos do objeto técnico como *erro*, precisamente por fugir da função original ao qual foi concebido. Precisamente por isso afirma-se que:

Se observarmos um dispositivo digital em estado de erro tentando eliminar dele toda conotação humana – contemplá-lo, por assim dizer, “em estado da natureza”, como se fosse um fenômeno natural – não conseguiremos encontrar nada que distinga sua operação da operação considerada normal: muitas vezes não há sequer uma perda de complexidade, e operações físicas (em especial eletrônicas e elétricas) continuam ocorrendo segundo a mesma lógica de antes. O estado de erro existe apenas em função do interesse humano no dispositivo; isto é, de sua função. (FERNANDES, 2010, p.9)

É preciso, claro, prosseguir em sua linha de raciocínio e compreendermos como tal perspectiva distanciada é apenas idealizada. Segundo ele, tal perspectiva é impossível a nós, já que somos incapazes de observar um dispositivo com tal distância e imparcialidade, de forma a eliminar do processo qualquer “conotação humana”. Por isso, não devemos nos entregar a uma visão simplista do *interesse humano* ao ignorarmos os dispositivos aos quais esse mesmo interesse se insere. Sejamos mais claros: nesse momento, para compreender os mecanismos mais amplos que envolvem as interações tecnológicas e o julgamento humano, Fernandes passa a empregar, em sua dissertação as ideias de Vilém Flusser<sup>27</sup>. Esse trata da relação com a técnica especialmente através de *aparelhos*, sendo o primeiro deles, no caso dos aparelhos voltados à produção de imagens, a máquina fotográfica (FLUSSER, 1985). Tais dispositivos técnicos, segundo Flusser, são previamente programados, portanto, seus processos de funcionamento já contém, desde sua confecção, todas as possíveis dinâmicas de *input* e *output*, ou seja, todas as virtualidades tanto de insumo e como de retorno. Assim sendo, como reforça Fernandes, já que o dispositivo técnico está previamente preparado e programado para todas suas possibilidades de aplicação e funcionamento, até mesmo o *erro* já estaria contido no programa aparelhístico (2010, p.11). Dessa forma, ao se valer das ideias de Flusser e, por isso, defender que mesmos os desempenhos equivocados dos aparelhos estão inscritos em seu programa, Fernandes acaba por, novamente, questionar uma visão puramente tecnicista da questão, pois, segundo essa perspectiva, o dispositivo técnico continuaria a desempenhar e seguir as funções inscritas em seu programa.

No entanto, há uma virada conceitual nessas ideias de Flusser que é ainda mais valiosas a

---

<sup>27</sup> Teórico tcheco naturalizado brasileiro (1920-1991) cujos estudos constituem parte essencial desse trabalho.

Fernandes. Para o teórico tcheco, os aparelhos técnicos e seus programas, responsáveis pela criação de imagens junto às pessoas, estão inseridos em meta-aparelhos e meta-programas aos quais os próprios produtores de imagens também se inserem. Isto é, Flusser passa a compreender os contextos comunicacionais, políticos, econômicos, sociais e culturais que coordenam a sociedade na qual se cria imagens como meta-aparelhos que também possuem suas virtualidades inscritas em meta-programas. É a partir dessa compreensão mais ampla do contexto tecnológico atual de Flusser que Fernandes passa a compreender como também o próprio erro não apenas já faria parte do programa dos aparelhos técnicos criadores de imagens, como nossa interpretação daquilo que é (ou não) um erro se inseriria e responderia ao meta-programa comunicacional-político-econômico-social-cultural.

Assim, uma iniciativa para solucionar a questão, em busca de uma compreensão totalizante do erro, seria a de ir em busca da raiz de tais programas e meta-programas para nela compreender a razão pela qual os julgamentos e procedimentos subsequentes se dão, pois, nela teríamos a resposta da pergunta relativa à forma como os aparelhos e meta-aparelhos coordenam tais processos. Porém, o intuito de perseguir esses programas e meta-programas em busca de uma raiz fundante é uma tentativa já realizada em diferentes áreas do conhecimento e parece ser busca em vão, a menos que optemos por respostas metafísicas (FLUSSER, 2008, p.45). Precisamente para explicar tal dinâmica, Flusser se vale da curiosa metáfora da “cebola de algodão”, na qual descreve que, ao buscarmos um meta-programa original que coordenaria todos os programas subsequentes, um meta-emissor que fosse responsável por toda a comunicação social, estaríamos descascando as camadas de uma cebola imaterial para, em seu interior, encontrarmos *nada*. Assim, ele emprega tal descrição para tentar deixar claro que não há programa inicial, não há programador responsável por toda a cadeia de virtualidades já inseridas umas dentro das outras, não há “*nos centros da sociedade emergente (...) ninguém nem nada. Essa ‘descoberta’ é sumamente desagradável*” (2008, p.99).

Como antecipado, as ideias de Flusser são essenciais para este trabalho e serão retomadas com mais clareza e profundidade nos capítulos seguintes, sendo aqui citadas brevemente com o intuito de permitir-nos compreender o uso que Fernandes fez das ideias dele no sentido de concluir que “o erro, como a operação normal, é definido pelos programas e meta-programas do dispositivo” (FERNANDES, 2010, p. 11). Para além desse debate, Fernandes, já em sua introdução, nos apresenta as três principais categorias de erro que emprega ao longo de seu trabalho e que nós faremos também uso aqui:

1. O erro como negação: o erro, provocado ou celebrado, como uma rejeição da máquina e daquilo que ela representa.

2. O erro como revelação: o erro como um estado que permite um conhecimento privilegiado da máquina e de nossa relação com ela.
3. O erro generativo: o erro como uma condição em que a máquina produz um *output* imprevisível. (FERNANDES, 2010, p.3)

Cada categoria dessa nos permite diferentes interpretações e análises de um *glitch* e, ainda mais, da *glitch art*. Em especial a terceira nos encaminhará, já agora, a outro conceito chave na nossa discussão: o acaso.

#### 2.4 O Acaso

À primeira vista um *glitch* nos parece aleatório, caótico e indiscriminado. Mas, como já citamos em Fernandes, “operações físicas (em especial eletrônicas e elétricas) continuam ocorrendo segundo a mesma lógica de antes” (2010, p.9), a máquina então segue seu caminho e nada parece interferir em sua lógica de trabalho. Na investida de compreendermos essa outra classificação do nosso objeto, enquanto elemento caótico em meio a ordens binárias, utilizaremos aqui as noções trazidas por Ronaldo Entler em seu mestrado *A Fotografia e o Acaso* (1994) e em seu doutorado *Poéticas do Acaso: acidentes e encontros na criação artística* (2000), além de alguns outros ensaios desenvolvidos por ele ao longo de sua trajetória de pesquisa sobre o tema, em especial os figurados no seu site *Arte Acaso*<sup>28</sup>.

Em *Definições de acaso* (1997)<sup>29</sup>, Entler enumera diferentes termos que empregamos para suscitar a ideia de acaso como sorte, azar, acidente, coincidência, aleatório, caos, destino, mas, por mais que cada palavra tenha sua própria origem e conotação, “se buscamos uma síntese, o que todas as suas definições parecem ter em comum, algo que portanto pode lhe definir uma essência, é o fato de que o acaso é sempre denominado a partir da impossibilidade de localizar as determinações de um fenômeno” (ENTLER, 1997).

Ora, tal definição parece explicar categoricamente a situação sobre a qual nos debruçamos. À ocorrência de um *glitch* o que menos dispomos é de uma compreensão de suas causas. É precisamente por *não* as compreendermos que um *glitch* é um *glitch*. Essa resposta inesperada e imprevisível da máquina, adequada à categoria de *erro generativo* de Fernandes, soa apenas como inesperada e imprevisível por nossa falta de conhecimento de todos os processos técnicos inseridos no programa em questão. Vale aqui, então, a menção a outro conceito de Flusser: o de caixa-preta (1985). A definição de caixa-preta abrange as etapas dos processos de um aparelho que são demasiadamente complexas à plena compreensão humana, permitindo, e ao mesmo tempo

<sup>28</sup> Disponível em: <<http://www.iconica.com.br/artecaso/>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>29</sup> Disponível em: <[http://www.iconica.com.br/artecaso/artigos/ronaldo\\_entler\\_definicao.html](http://www.iconica.com.br/artecaso/artigos/ronaldo_entler_definicao.html)> Acesso em: 15.10.2014

obrigando, que as pessoas comuns se limitem a lidar com os *inputs* e *outputs* do dispositivo em questão. Assim, a população pode utilizar cotidianamente a tecnologia sem se preocupar com cada mecanismo técnico e informático cujas explicações fogem completamente ao conhecimento médio. O que nos garante poder usufruir da tecnologia, sem necessariamente compreender seu funcionamento interno, é a interface que media nossa relação com a caixa-preta e é ela que surpreende o usuário ao responder de forma inesperada (BARNET, et al., 2002)<sup>30</sup>. Assim, nossa falta de conhecimento de como aquilo se deu pode parecer descrever um *glitch*.

Entretanto, cremos ser preciso ir mais a fundo. Entler, ao prosseguir sobre esse desconhecimento de causas, distingue três categorias diferentes de acaso nas quais: “as causas do fenômeno são desconhecidas, as causas do fenômeno são desconexas, ou o fenômeno não possui causa” (1997). Tentemos ilustrar tais categorias de Entler através de nossos próprios exemplos:

1. consideramos um rolar de dados como acaso por desconhecermos como cada movimento e interação física pode influenciar sobre o resultado desse jogo;
2. consideramos o encontro despreendido de dois conhecidos na rua como acaso pois os motivos que levam cada um deles a estar naquele local e horário são desconectados;
3. consideramos os mecanismos quânticos como acaso por não haver na física quântica causas lógicas aos seus processos.

Bem, o que havíamos visto em primeiro momento, em relação ao acaso como falta de compreensão humana de dada situação, se ajusta precisamente à primeira categoria e, até certo ponto, à segunda, mas talvez não desempenhe papel tão adequado para a terceira. Pontuamos tal diferença levando em consideração o contexto científico das descobertas e questionamentos da física quântica que, historicamente, representam uma súbita ruptura nos paradigmas da ciência em sua busca por compreensão da realidade. Isto é, a física quântica se insere de alguma maneira em nossa discussão por ser o ramo do conhecimento humano atual que mais se interpõe à definição de acaso como falta de compreensão humana, precisamente por se contrapor à ideia de que é possível ao homem estabelecer as causas de um fenômeno. Para compreendermos essa afirmação iremos, tal qual Entler faz em sua sequência lógica, adentrar em uma compreensão superficial do paradigma quântico.

Boa parte da questão conceitual por trás da física quântica faz referência ao fato de que um de seus princípios básicos é de que é impossível determinar, ao mesmo tempo, a velocidade e a

---

<sup>30</sup> O exemplo citado pelos autores do texto *Topology of error* (2002) é em relação à interface gráfica de computadores e sites, seus botões, setas, textos e menus. Porém podemos utilizar o mesmo paralelo para descrever tantas outras relações com dispositivos técnicos, como entre fotógrafos e máquinas fotográficas, por exemplo, mediada por configurações como velocidade, exposição, momento do clique, escolha de materiais, etc.

localização de uma partícula, pois ao medir uma das grandezas a outra se altera, mas de forma desproporcional e independente (ENTLER, 1997). Essa falta de correlação matemática desempenha papel questionador no âmbito das ciências clássicas da física e da química precisamente por se dar na base fundante de ambas: o universo infinitesimal das partículas subatômicas.

Ao ponderarmos que “um sistema quântico se determina sem razão, ou se se quer, em razão de uma ‘propensão’ interna que não aceita qualquer determinação” ou ainda que “não é necessário, em mecânica quântica, afirmar que o acaso fundamental reside nos átomos em si mesmos, mas antes, no tanto em que eles se manifestam para nós” (LESTIENNE, *apud* ENTLER, 1997), podemos ter a noção de que, por fugir a qualquer lógica racional de explicação, a física quântica também se caracteriza historicamente como marco na crítica de muitas das tradições epistemológicas da própria instituição da Ciência, nos levando a considerá-la como ápice do embate teórico entre dois extremos do estudo de como a compreensão humana pode se aproximar da realidade: o determinismo e o indeterminismo.<sup>31</sup>

Se valendo da metáfora de Popper em *Indeterminismo e liberdade humana* (POPPER, 1965 In: MILLER, 1997), poderíamos caracterizar o determinismo como uma compreensão do universo tal qual um relógio, onde todos as engrenagens são perfeitamente alinhadas e lubrificadas em uma sequência de fatores correlacionados, compreensíveis e lógicos. Enquanto isso, o indeterminismo se caracterizaria como uma interpretação da realidade como nuvem, onde partículas dispersas colidem e interferem em suas trajetórias de forma caótica, desordenada e imprevisível. As três categorias anteriormente trazidas por Entler não nos direcionam especificamente a uma ou outra corrente de pensamento. Poderíamos tanto interpretar que o acaso é resultado da nossa ainda falta de compreensão de um universo em que tudo possui suas causas (cujas relações existem e aguardam serem descobertas, portanto raciocínio determinista relativo à primeira categoria), ou também que o acaso é resultado da sequência indiscriminada de fatores (cuja compreensão foge ao conhecimento humano pura e simplesmente por não existir, portanto raciocínio indeterminista relativo à terceira categoria).

Como Entler afirma, as descobertas físicas às quais nos referimos nos colocam a questão fundamental, ainda não esclarecida, da impossibilidade da determinação dos fenômenos quânticos: “trata-se simplesmente de uma oposição às pretensões do determinismo, porque as causas

---

<sup>31</sup> É importante ressaltar que aqui estamos adentrando duas discussões relativamente distantes da comunicação e das artes, cujas especificidades e implicações são vastas. Não é nossa intenção adentrar a fundo na questão quântica ou mesmo na oposição entre deterministas e indeterministas, mas cremos ser sim necessário perpassá-las para prosseguir em nossas considerações sobre o acaso.

definitivamente não estão disponíveis, ou de uma negação da ideia de determinação, porque as causas de fato não existem?” (ENTLER, 1997).

Ora, ambas as opções levantadas na citação anterior consideram uma resposta indeterminista à questão quântica. A diferença sutil é que na primeira o determinismo seria impossível, pois jamais seríamos capazes de compreender todos os mecanismos do universo, enquanto a segunda afirma que o determinismo seria impossível porque não há mecanismos de causas no universo. Exatamente por isso que a física quântica surge como grande argumento favorável ao indeterminismo e, conseqüentemente, em favor da liberdade humana. Isto se dá devido ao fato de que o maior perigo, e alvo de críticas, do determinismo não tenha sido sua ideia fundante de determinação das causas sistêmicas, mas sim suas interpretações e conseqüências extremistas que colocam em cheque mesmo a noção de decisão livre de cada pessoa. Para ilustrar isso, podemos nos referir então à figura de uma inteligência superior que hoje conhecemos como *Demônio de Laplace*, em referência clara ao físico e matemático francês Laplace, grande defensor determinista. Ele, juntamente aos deterministas mais convictos, se refere a tal figura para defender que:

uma inteligência superior que pudesse conhecer a posição de todos os corpos e todas as forças que atuam no universo num determinado momento, poderia prever a posição desses corpos em qualquer momento sugerido, do passado ou do futuro. (ENTLER, 1997)

A ideia de um encadeamento total de todos os elementos do universo, isto é, a descrição da realidade como relógio no qual todas as peças seguem lógica racional e na qual não existem conexões desprovidas de motivação funcionalista implica também em um encadeamento total das pessoas, ideologias e atitudes. Assim, na descrição determinista da realidade o acaso se tornaria sinônimo de imprecisão e incompetência, enquanto não haveria liberdade humana: todas as decisões pessoais não passariam de conseqüências que respondem a causas infinitamente passadas, da mesma forma que seriam também causas que suscitam conseqüências infinitamente futuras, sendo todos esses fatos calculáveis. Os indeterministas assumem, então, a batalha teórica em favor da liberdade humana para distanciá-la do frio cálculo numérico e defender que a ciência e o universo se dão de tal forma que nos seja possível usufruir do livre arbítrio. Como mostra o físico David Ruelle, a ironia também pode assumir tal papel libertador:

Em que momento a moeda decide cair de um lado e não do outro? Se nos colocarmos no quadro do determinismo clássico, o estado do Universo num instante determina seu instante em qualquer instante posterior. Portanto, o lado em que cairá a moeda é determinado no momento da criação do Universo! (RUELLE *apud* ENTLER, 1997)

Ora, busquemos sintetizar nossa posição para que seja possível retornarmos ao rumo deste trabalho. Tal qual Popper, nossa intenção é encontrar algo que esteja no meio dos relógios e das

nuvens, algo que não nos obrigue a tomar partido extremo entre deterministas e indeterministas. Para tal, faremos uso do esclarecimento feito por Entler em *Poéticas do Acaso* (2000, p.24), ao afirmar que as três categorias de acaso citadas não definem tipos distintos de fenômenos, mas sim interpretações filosóficas diferenciadas daquilo que concebe-se como acaso:

na primeira, não é possível conceber qualquer isolamento entre os fenômenos, a não ser como um lapso do conhecimento humano. Na segunda, não apenas é legítimo, mas é necessário delimitar contextos fenomenológicos, o que nos permite apontar cruzamentos de ações independentes, interferências de algo sobre um outro. Na terceira, não há nada além de uma total independência entre os fenômenos, nenhuma conexão é possível. (ENTLER, 2000, p.24)

Assim sendo, adotaremos a segunda maneira de ver os fatos, com o intuito de evitarmos retomar o embate filosófico entre relógios e nuvens. Isto é, entenderemos o acaso como um fenômeno resultado do cruzamento de outros dois fenômenos cujas causas são desconexas entre si, assim, portanto, o acaso seria a intercepção de dois contextos de origens independentes. Da mesma maneira, e igualmente apoiados pela leitura que Entler faz da teoria do caos (2000, p. 79), poderemos, sim, nos valer do determinismo para buscar as origens desses fenômenos, como também nos valeremos do indeterminismo para nos desvincular categoricamente da pretensão de uma previsibilidade universal. O fazemos por compreendermos que os fenômenos devem ser observados considerando seus contextos particulares e seus possíveis cruzamentos.

Tais elocubrações técnicas, físicas e filosóficas, empreendidas nesses últimos dois subitens desse capítulo, foram feitas por nós para que possamos deliberar sobre a *arché* de um *glitch* e entender a complexidade do uso dos conceitos de *erro* e *acaso* para descrevê-la. Voltaremos ao emprego desses termos ao longo do trabalho, em especial em nossa conclusão, mas antes devemos destinar nossa pesquisa para um outro rumo teórico relativo aos conceitos que nos orientam em nossa perspectiva das intenções político-culturais da *glitch art*, o de subversão crítica.

### 3. A SUBVERSÃO

#### 3.1 A Imagem Técnica

Aproveitando os conceitos já inseridos nessa discussão, podemos definir sinteticamente a imagem técnica de Flusser como produto da interação entre indivíduo e aparelho — esse, um objeto técnico composto centralmente por caixa-preta, em que a compreensão humana não adentra de forma plena. Novamente uma sintetização como esta não nos basta e nos é preciso explorar as propostas teóricas desenvolvidas por ele em *Filosofia da Caixa Preta: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia* (1985) e em *O Universo das Imagens Técnicas: Elogio da Superficialidade* (2008).

Em ambos, Flusser faz uso de um modelo fenomenológico da história da cultura criado por ele para descrever a trilha da abstração humana que é por vezes referenciado por ele como modelo *tridimensionalidade/bidimensionalidade/unidimensionalidade/zerodimensionalidade*. Como o próprio Flusser alerta, essa visão dos fatos foi elaborada por ele com o intuito de empreender uma compreensão das imagens e não como teoria geral e, assim sendo, assume uma visão linear e simplificada da história ocidental (2008, p.19) e, agora, iremos tentar descrever aqui tal modelo para que possamos avançar nas propostas conceituais construídas pelo teórico tcheco.

Segundo o autor, em origem, nós estamos inseridos no espaço-tempo mas, pela possibilidade de utilizarmos nossas mãos para manipular a realidade, e conseqüentemente todos os seres e objetos volumosos presentes nela, conseguimos, por vezes, abstrair o tempo para transformamos o mundo em circunstâncias subjetivas, assim criamos a *cultura*. Em seguida, nossa visão assume papel de abstrair a espacialidade em superfícies que nos servem de modelo para a realidade espacial, fixamos circunstâncias em cenas, ou seja, criamos as *imagens*. Com o tempo, tais imagens assumem papel limitante, tornam-se mediações opacas<sup>32</sup> para com a realidade que ofuscam e substituem as circunstâncias primeiras. Para combater tal opacidade rasgamos as superfícies e as decomparamos em linhas, passamos a conceber conceitualmente as circunstâncias imaginadas, descrevemos processos sequenciais, lineares e históricos, criamos a *escrita*. Em último momento, a escrita também assume papel mitificador e nos distancia da realidade, a ciência e a história entram em crise devido a seus conceitos por demais abstratos, passamos a calcular partes, pontos, partículas, *quanta*, bits, pixels, criamos a *computação*.

É devido a esses subsequentes momentos de intensa mudança — da cultura à imagem, à escrita e à computação — nos quais se repete um processo de abstração da realidade e de interação ativa para com ela, que Flusser se referencia a seu modelo como o da *tridimensionalidade/bidimensionalidade/unidimensionalidade/zerodimensionalidade*. O modelo, portanto, segue uma tendência humana de abstrair o mundo em cultura (tridimensionalidade), a cultura em imagem (bidimensionalidade), a imagem em escrita (unidimensionalidade) e a escrita em computação (zero ou nulodimensionalidade). Esse caminho de abstração responde a outra inquietação de Flusser, à

---

<sup>32</sup> Aqui, quando se refere à opacidade, Flusser diz respeito à característica de uma mediação que deixa de intermediar diretamente nosso vínculo com a realidade e passa a representar um possível obstáculo nessa relação. Tal definição se aproxima muito da noção que apresentamos de ruído e da crítica dos meios transparentes. Nos referimos ao fato de que, nessa etapa de sua teoria, Flusser descreve como as imagens passam a ser adoradas enquanto mágicas: deixam de ser lidas como interpretações e representação da realidade e passam a ser adoradas por elas mesmas enquanto realidade mágica. Em fato, uma leitura breve pode dar a ideia de que Flusser parte de uma perspectiva da compreensão dos meios como transparentes, perspectiva essa já muito criticada aqui. No entanto, como veremos ao longo das próximas páginas, o pensamento do teórico tcheco avança em uma compreensão da opacidade, que nós cremos ser, muito mais adequada aos estudos das mediações culturais.

qual nos dedicaremos futuramente, que é a tentativa humana de modificar o mundo ativamente e de produzir com isso informações novas. Agora, a partir dessa breve descrição, podemos, como pretendido por ele, empreender uma compreensão das imagens técnicas.

Tanto as imagens técnicas como nós nos situamos na última circunstância da cadeia do modelo, ou seja, nesse ambiente nulodimensional, e somos todos resultado da inserção dos aparelhos na sociedade. Esses objetos se diferenciam, segundo Flusser, por terem, inerentes a si, a escrita. Para ele, é a escrita, em sua aplicação científica e teórica, que orienta esses dispositivos técnicos em seu funcionamento através do programa inscrito nele. Ou seja, ao afirmar que existe escrita dentro dos aparelhos, Flusser se referencia precisamente à noção que já introduzimos anteriormente de programa, a teoria escrita que insere virtualidades em aparelho. Por exemplo, é a inserção de teorias científicas ópticas e químicas que permitem ao aparelho fotográfico a fixação de uma imagem sob papel fotosensível, pois é o programa dessas teorias científicas que alimenta o aparelho de possibilidades de *input* e *output* antes impensáveis ao homem. Antes das teorias científicas hoje inscritas em uma máquina fotográfica, antes de haver uma associação entre a invenção da *camera obscura* e a descoberta dos sais de prata, a fotografia não era possível. “*Pois é isto a imagem técnica: virtualidades concretizadas e tornadas visíveis*” (FLUSSER, 2008, p.29).

Em fato, se nos recordarmos do conceito já introduzido de meta-programa de Flusser quando tratávamos da leitura feita por Fernandes, podemos pensar até que, após tais avanços da óptica e da química, a fotografia passa a ser não apenas possível tecnicamente, como mesmo uma virtualidade do meta-programa científico e cultural. Isto é, no contexto histórico da criação das primeiras máquinas fotográficas, já se detinha o conhecimento da *camera obscura* e a química avançava em suas pesquisas de elementos que reagem à luz. Portanto, se aproximava do momento no qual seria possível aliar essas duas<sup>33</sup> capacidades humanas de lidar com a realidade em um processo de fixação da luz refletida dentro de uma *camera obscura*. Assim, o meta-aparelho científico e cultural seria capaz de permutar a realidade dos fatos de forma a concretizar a criação do aparelho fotográfico. Não por acaso tantas diferentes formas de fotografar surgiram na mesma época e em diferentes lugares.

Ora, mas se afirmamos inicialmente que a fotografia, enquanto imagem técnica, se situa em ambiente nulodimensional, podemos nos questionar: que há de nulodimensional em uma fotografia? Ela não é superfície, tal qual toda imagem? Sim, ela é superfície, mas não uma superfície tal qual a imagem tradicional. E a diferença, precisamente, se encontra em sua *arché*. Imagens tradicionais

---

<sup>33</sup> Claro que, novamente, fazemos leitura simplificada da questão, pois compreendemos que as duas questões técnicas referidas são primordiais ao processo fotográfico.

são criadas visando abstrair circunstâncias em cenas, partem do espaço para a superfície, de três para duas dimensões. Imagens técnicas são criadas visando concretizar virtualidades em cenas, partem dos pontos para a superfície, de nenhuma para duas dimensões (FLUSSER, 2008, p.35), ou seja, vislumbram captar uma possibilidade de imagem e transformá-la em superfície.

É na *arché* que a imagem tradicional se direciona para as cenas, da mesma forma que é em sua *arché* que a imagem técnica se direciona para seu programa, de onde retira a virtualidade a ser concretizada. Aqui é necessário atenção. Como dito, o programa contém as virtualidades do aparelho, todas suas possíveis futurações de *output* de acordo com as regras e teorias que o compõe. Assim, o aparelho, por seguir o programa, concretiza virtualidades, mas *apenas aquelas virtualidades*. Ele é limitado, e nós também o somos por lidarmos com ele. Fotógrafo algum é capaz de tirar uma foto que sua máquina fotográfica não consiga criar. O programa, no caso, fotográfico, limita aparelho e operador, a menos que haja empenho em ir contra esse programa. A tal empenho, objeto central nesse estudo, dedicaremos melhor análise futuramente. Por hora, devemos retomar a compreensão de como se dá nossa relação com as imagens descrita por Flusser e de como se forma a oposição entre idolatria e iconoclastia, para, só então, definirmos nossa crítica a ambas, em defesa da opacidade e da superficialidade.

A idolatria é movimento mágico de compreensão das imagens enquanto realidade, no qual as esculturas de argila e as pinturas rupestres (aqui, lembremo-nos, tratamos então de período anterior à escrita, pré-histórico) tomam força de ícone e assumem papel metafísico. Enquanto mediadores da realidade, tornam-se obstáculos por serem dotadas de opacidade.

Imagens têm o propósito de representar o mundo. Mas, ao fazê-lo, entropem-se entre mundo e homem. Seu propósito é serem mapas do mundo, mas passam a ser biombos. O homem, ao invés de se servir das imagens em função do mundo, passa a viver em função de imagens. Não mais decifra as cenas da imagem como significados do mundo, mas o próprio mundo vai sendo vivenciado como conjunto de cenas. Tal inversão da função das imagens é idolatria. Para o idólatra – o homem que vive magicamente –, a realidade reflete imagens. (FLUSSER, 1985, p.7)

Como antecipado, uma leitura rápida dessa descrição pode nos dar a ideia de que entramos em contradição e passamos a defender a ideia de um meio transparente, o que não é de forma alguma a interpretação que queremos. Não assumimos aqui papel favorável ou não à idolatria pré-histórica, isto é, não desejamos defender que nossa relação para com as imagens deva ser a de adoração mágica pré-histórica completamente dotada de opacidade, nem mesmo desejamos retornar à perspectiva idealista da transparência das mediações, característica ao século passado. Em fato, o debate específico de defesa ou oposição à idolatria é praticamente infrutífero já que grande parte da força idólatra se desvaneceu com os séculos de teorias iconoclastas. No entanto, aqui novamente é

preciso fazer uma leitura crítica da nossa postura por ser uma análise simplificada linear da história ocidental. Não apenas porque os processos históricos ligados às religiões e ao conhecimento são completamente diferentes no Oriente, mas também por ainda existirem no Ocidente, segundo essa separação igualmente simplista do planeta, culturas e formas de lidar com a realidade que se enquadram na forma de pensar idólatra, ou mesmo que não se enquadram em nenhuma das duas. De qualquer maneira, para nos aprofundarmos em tal questão seria preciso adentrarmos em estudos antropológicos e etnográficos de diferentes ambientes socio-culturais, o que não é o caminho que seguiremos.

Tendo feita essa ressalva, podemos retomar a nossa linha de raciocínio para avaliar como as teorias iconoclastas, essas sim, caminham em sentido oposto à idolatria, criticando a imagem e seus efeitos sobre a humanidade enquanto mediadoras opacas. A crítica, no entanto, não se faz de forma sutil. Como Arlindo Machado nos aponta em seu texto *O quarto iconoclasmo* (2001), temos, desde a tradição filosófica grega de Platão, passando por muitas linhas de pensamento monoteístas, essa oposição ferrenha à imagem e à representação figurativa, ao ponto de, em alguns momentos, chegarem a ser banidas e proibidas, por receio que estas se tornem ícones, que por sua intenção de “cópia do real” se interponham entre as pessoas e o mundo ideal e sagrado de suas crenças.<sup>34</sup>

Essas crenças, vale apontar, são conceitos e, como conceitos, são resultados da abstração humana subsequente às imagens: a escrita. É ela o resultado prático do primeiro movimento iconoclasta, aquele que lutava em favor de uma nova relação com a realidade sem a opacidade então gerada pela idolatria. Ora, novamente, não é nossa intenção aqui criticar a invenção da escrita por sua intenção enquanto meio que busca uma otimização da relação humana com a realidade. Não empenhamos crítica à otimização trazida pela escrita, ou mesmo pela computação em outro contexto séculos depois, empenhamos crítica à idealização desses processos. Isto é, a intenção é criticar o iconoclasmo enquanto necessidade de uma resposta binária que prefere negar e abolir imagens ao invés de assumir suas potencialidades enquanto um meio que é, também, opaco.

Assumimos essa postura crítica ao iconoclasmo enquanto tendência filosófica por vermos nele relação direta com as teorias apresentadas no primeiro capítulo e que defendem um meio transparente e desprovido de interferência. Em fato, a questão é que vemos no próprio fundamento do iconoclasmo a origem de qualquer gênero de idolatria: ao negar uma mediação por sua opacidade, no caso negar as imagens, passamos a buscar uma outra mediação com a realidade por

---

<sup>34</sup> Podemos encontrar mesmo muitas passagens na Bíblia a proibir o uso de imagens para adoração, como em Êxodo 20:3-4 “Não terás outros deuses além de mim. Não farás para ti nenhum ídolo, nenhuma imagem de qualquer coisa no céu, na terra, ou nas águas debaixo da terra”.

veremos nela a possibilidade de total transparência, no caso a escrita. No entanto a história mostra que a própria escrita era dotada de sua opacidade: Flusser menciona as crises da História, da Ciência e da Religião enquanto instituições fundamentalmente apoiadas na escrita e que viram suas estruturas ruírem pela demasiada confiança dada a ela. Criticar a falta de transparência dos meios nos direciona à adoração de um outro meio, cuja opacidade podemos até não ser capazes de notar por algum tempo, mas que, ainda assim, existe. A proposta então é assumir o caráter opaco das mediações humanas e aceitar que é impossível negá-lo.

Ora, podemos retomar os exemplos citados para deixar isso mais claro. Se referir à pintura renascentista como *janela da realidade*, é dar a ela caráter de mediação tão ideal, que ela pode muito bem assumir função de realidade aos observadores. Pensar o design enquanto *taça de cristal* é ignorar os obstáculos que ele mesmo cria com a intenção de retirar obstáculos da nossa frente.<sup>35</sup> Se admitirmos a opacidade das imagens, se admitirmos mesmo a opacidade de todas nossas mediações com a realidade, poderemos tirar proveito de nossas produções e interagir com elas sem o receio de cairmos na dualidade idólatra-iconoclasta.

Entretanto, se retomarmos a teoria fotográfica do *isto foi* barthesiano iremos nos deparar com nova problemática. Isso se dá porque a crítica feita à idolatria (da imagem) tradicional difere também da que deve ser feita à idolatria (da imagem) técnica. Para entender isso é preciso retomarmos a *arché* da fotografia e retomarmos o gesto produtor de imagens técnicas. Como descrito, a criação de imagens técnicas provém da atitude de unir e calcular pontos em vista da concretização de virtualidades em superfície. A máquina fotográfica associa os elementos nulodimensionais em seu interior para criar imagem bidimensional. No entanto, Flusser nos alerta:

O gesto não pode alcançar sua meta, porque para fabricar superfícies a partir de pontos seria preciso uma infinidade de pontos. De modo que as imagens técnicas não são superfícies efetivas, mas superfícies aparentes, superfícies cheias de intervalos. Imagens técnicas enganam o olho para que o olho não perceba os intervalos. São *trompe l'oeil*. (FLUSSER, 2008, p.35)

Deste ponto de vista, a crítica que pode ser feita a Barthes é de que a fotografia não nos *aponta* para a realidade, como pretendido pelas imagens tradicionais, ela não é referente ao que existe no mundo "*lá fora*". O que Flusser defende é que as imagens técnicas não apontam para a realidade porque apontam para si próprias, para o programa que as gera e para aquilo que pode-se construir a partir delas. Novamente, as imagens técnicas não sintetizam três dimensões em duas, não abstraem do mundo para criar superfícies. As imagens técnicas compõem dimensão nenhuma

---

<sup>35</sup> FLUSSER, Vilém. Design: obstáculo para a remoção de obstáculos? In: FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado*. Cosac Naify: São Paulo, 2010. pp.193-198

em duas, elas mesmas criam mundos a partir do abismo nulodimensional. Esse abismo não é apenas resultado da decomposição em partes do que é a linha escrita, mas também da compreensão desmistificada de que sempre caminhamos, e sempre caminharemos, rumo à morte, ao ocaso, à entropia<sup>36</sup>. De certa forma, para o autor, as imagens técnicas seriam rotas de fuga rumo à liberdade:

Isto é, estamos começando a negar o abismo. Estamos opondo ao nada lá fora e ao nada cá dentro o nosso poder de produzir algo. Estamos começando a tecer imagens com os pontos do nada lá fora, e a tecer redes informativas com os bits de informação do nada cá dentro. Tais tecidos são a nossa resposta ao abismo, porque nós os encobrimos com eles. A sociedade telemática<sup>37</sup>, essa sociedade de gente livre que produz informações imagísticas e imaginárias em diálogo cósmico, será superfície imaginária que flutuará sobre o abismo — superfície cheia de buracos pelos quais o nada penetrará, mas superfície não obstante. Esta a nossa liberdade: opormos ao concreto estúpido do nada da morte a rede frágil e imaginária da liberdade. (FLUSSER, 2008, p.132)

Ora, então podemos dizer que, a partir sua *arché*, a imagem-técnica contém a opacidade e, por se assumir enquanto superfície, não apenas vai em oposição às noções de transparência do meio, como também encobre o abismo filosófico ao qual a humanidade intenta fugir. É, para nós, precisa e literalmente, superfície a ser elogiada, tal como defendido por Flusser. Agora, para prosseguirmos em nossa análise sobre a questão da subversão em Flusser, dois pontos serão aprofundados: o primeiro é acerca desse abismo e de como a entropia é chave para a análise da liberdade e criatividade humana; o segundo é de que forma devemos lidar com imagens técnicas e como devemos, ou não, nos opor a nova idolatria, em favor dessa mesma liberdade e criatividade humana. Ambos são elementos chave em nossa discussão da *glitch art* pois nos possibilitarão entender como a entropia é utilizada por esse gênero artístico em seu favor para que esse possa construir um caminho crítico rumo à liberdade em meio a padrões políticos, comunicacionais, estéticos e culturais limitantes.

### 3.2 A Entropia

A entropia é um conceito físico relacionado à segunda lei da termodinâmica estabelecido por Rudolf Clausius em 1850. Dado os conhecimentos da primeira lei da conservação da energia, o físico tentou compreender o que levava um sistema a não manter toda a sua energia como potencial de trabalho. Isto é, apesar da primeira lei definir que a energia se conserva em um dado sistema, era notável que qualquer sistema perdia parte de sua energia útil e assim perdia também seu potencial

---

<sup>36</sup> Ocaso é um termo que descreve o declínio, o enfraquecimento que leva ao fim, enquanto entropia descreve uma medida física de variação irreversível naturalmente em um sistema.

<sup>37</sup> Quando trata de sociedade telemática, Flusser se refere à sociedade que poderia se formar a partir do contexto social de imagens técnicas com as quais ele teve contato. A ideia de sociedade que Flusser supõe, suas implicações e também algumas das diferenças entre essa possível futuração e a nossa situação atual, será melhor explorada mais à frente em momento no qual possamos devidamente correlaciona-la à *glitch art*.

de trabalho. Clausius notou então que essa energia perdida era convertida em calor dentro do sistema, como por exemplo o calor resultante do atrito das rodas de uma bicicleta. No entanto, o processo de conversão dessa energia, inicialmente útil, em calor é irreversível. Assim, ele estabeleceu a segunda lei para descrever essa tendência constante da conversão de qualquer tipo de energia em troca de calor.

O calor criado, no entanto, altera a forma original do sistema devido à agitação das partículas que o compõe. A essa medida do grau de desorganização físico-químico de um sistema, Clausius chamou de entropia, sendo ela então o resultado irreversível desse movimento contínuo. Em fato, tal observação possibilitou a ele estabelecer que esta não era apenas uma tendência sistêmica, mas universal. O próprio universo segue um caminho inexorável rumo àquilo que é mais provável: a morte térmica do universo reflexo de sua uniformização. Como nos esclarece o bioquímico e escritor de ficção científica Isaac Asimov:

Clausius estabeleceu assim a segunda lei da termodinâmica, pela qual a quantidade de entropia sempre cresce no universo e algum dia alcançará um máximo, quando não haverá mais qualquer energia útil e a desordem será total. Essa afirmação soa pessimista, mas como provavelmente ainda terão que transcorrer muitos trilhões de anos para a eliminação de toda a energia do universo, não podemos considerá-la como assunto de preocupação imediata. (ASIMOV, 2008, p.543)

Por mais que Asimov não a considere *assunto de preocupação imediata*, é interessante notar como a entropia se torna noção valiosa para filósofos de diferentes áreas e também para escritores de ficção, inclusive ele mesmo. No conto de ficção científica de 1956 *A Última Pergunta*, que é, nas palavras de Asimov, “o meu favorito”, dois técnicos de informática questionam a um computador de grande capacidade cognitiva se “a quantidade total de entropia no universo pode ser revertida?”. Ao longo da narrativa, somos apresentados às mudanças pelas quais a humanidade e esse computador sofrem durante trilhões de anos, período no qual, em diferentes momentos, diversos personagens formulam a mesma pergunta à inteligência artificial do computador. Próximo ao fim do conto, a humanidade, que um dia foi constituída por pessoas como nós, se funde à inteligência artificial, que um dia fora aquele primeiro computador, enquanto o universo decai em caos e assume sua entropia máxima. Mesmo após o fim dos tempos, o “computador” prossegue em sua análise de dados e tomadas de decisões que levam à conclusão do conto: “E AC disse: ‘Faça-se a luz!’ E fez-se a luz”.<sup>38</sup>

Em suma o que Asimov questiona é a irreversibilidade do processo de desorganização do universo estabelecida pela segunda lei da termodinâmica. A relação entre essa indagação físico-

---

<sup>38</sup> ASIMOV, 1956. Disponível em: <<http://stoa.usp.br/lucianovf/files/2609/14554/A+%C3%BA%ltima+pergunta.pdf>> Acesso em: 15.10.2014, p.14

filosófica e nosso estudo se faz clara quando pensamos que a entropia, ao tender à *uniformização* universal, tende também à perda de forma, à *desinformação* (FLUSSER, 2008, p.30). Podemos mesmo notar isso em outras palavras no glossário que abre o texto *Filosofia da Caixa Preta*, onde Flusser define *entropia* enquanto “*tendência a situações cada vez mais prováveis*” e *informação* enquanto “*situação pouco-provável*” (1985, p.5), opondo, claramente, os conceitos de entropia e informação.

Prosseguindo em seu raciocínio, Flusser considera cada ser humano como agente contrário à desinformação entrópica. Mesmo antes de ser consciente da morte térmica, ou mesmo que nunca venha a ter contato com a segunda lei, cada pessoa é consciente do esquecimento e da própria morte, por isso busca criar, preservar e propagar o conhecimento adquirido. “*‘Informar’ é a resposta que o homem lança contra a morte*” (2008, p.32). Com o mesmo olhar podemos compreender cada produto humano durante toda a história da abstração como projeto de gerar informação nova. A cultura, a imagem tradicional, a escrita e a computação são todos processos que visariam, dentro dessa concepção social, semelhante intuito de informar a realidade que nos cerca, mesmo que hoje sejamos plenamente conscientes de que, em escala universal é projeto inviável.

A questão que se segue é a compreensão do caminho contrário à entropia, o das informações novas. Estamos cercados cotidianamente dessas improbabilidades, e não apenas por cultura, mas também por outros seres vivos. A própria evolução natural é exemplo de como, apesar da segunda lei, existem processos que constituem engajamento contrário, mas todos repletos de improbabilidade. Para exemplificar a improbabilidade inerente aos seres vivos, Flusser toma o cérebro humano (2008, p. 125) como exemplo para analisá-lo enquanto produto orgânico de tal complexidade: seria muito mais simples compreender sua razão de existir a partir de uma postura mítica do que assumir como certo a sequência absurdamente improvável de situações e combinações que levariam à sua construção lenta, gradual e, principalmente, natural. Sua afirmativa é precisamente de tentar justificar como poderíamos observar um cérebro sem identificar nele uma intenção metafísica de qualquer ser superior a nós. Aqui nos é válido reforçar a opção que tomamos de seguir a leitura feita por Entler da teoria do caos para, através desse encadeamento teórico, podermos buscar as causas de uma origem sem cairmos na pretensão de eterna previsibilidade característica, e principal alvo de críticas, ao determinismo. A partir dessa perspectiva dos fatos pretende-se defender que, por mais improvável que seja, o cérebro humano é resultado de uma absurdamente longa série de circunstâncias e eventos desconectados, de associações químico-físicas e de contextos competitivos que resultam nesse órgão surpreendentemente complexo. Dessa forma,

é possível pensarmos que a formação do cérebro humano não segue um plano divino, mas sim acontece por ação daquilo que chamamos de acaso.

Essa diferença, muito cara a nós nesse trabalho, é a que possibilita a liberdade humana, pois o único plano concreto de futuro não é profecia divina de realização, mas sim probabilidade definitiva de desinformação. É esse o abismo ao qual nos referimos em etapa anterior e é rumo a ele que a humanidade se empenha em evitar, ao criar ferramentas que nos ajudam a informar o mundo.

A deliberação de opor-se ao nada pela produção de informações é o engajamento do 'artista'. No instante mesmo em que a decisão é tomada, a vertigem da queda rumo ao abismo se substitui por outra vertigem: a da aventura do imprevisível, do improvável. (FLUSSER, 2008, p.132)

Como bem se refere Flusser, o artista é possivelmente o melhor exemplo do empenho informativo humano. Não pretendemos adentrar em outro debate complexo como o da definição de arte, mas nos é interessante ver a relação que Flusser cria entre o fazer artístico e o jogo que é criado com os aparelhos. Enquanto o teórico define aparelho como *“brinquedo que simula um tipo de pensamento”* (1985, p.5) e jogar com brinquedo como *“atividade que tem fim em si mesmo”* (1985, p.5), ele também afirma que uma das definições de arte é *“um fazer limitado por regras que são modificadas pelo fazer mesmo”* (2008, p.133). A questão que se segue é: como cada artista deve lidar com o programa do aparelho ao qual está em contato? E é nessa questão que pretendemos adentrar agora.

Entretanto, antes de darmos tal prosseguimento, é válido um último apontamento. A morte térmica, a plena realização entrópica, pode ser entendida também como ápice dos dois conceitos previamente discutidos: erro e acaso. Erro pois a humanidade haveria falhado em seu projeto de informar o mundo e a desinformação reinaria enquanto nada mais poderia responder às intenções do pensamento humano funcionalista: tudo seria erro. Acaso pois todo o universo teria se conglomerado em conjunto informe de energia e matéria e qualquer tentativa de explicar as razões particulares que levaram a tal situação caótica do universo não poderiam se adequar à compreensão humana: tudo seria acaso.

Talvez, precisamente por isso, o conto de Asimov nos seja tão peculiarmente válido, por se opor, mesmo que ficcionalmente, a ambas as visões. Inicialmente porque a inteligência artificial descrita teria sido capaz de reinformar todo o universo após seu ocaso: um dispositivo técnico criado pela humanidade teria desempenhado perfeitamente sua função de informar o universo, assim, não haveria erro. Em seguida, já que a realização de reinformar o universo teria se dado justamente pela aquisição de conhecimento universal dos fatos, tal computador teria sido capaz de encontrar e compreender a ordem (a qual hoje nós não temos condições sequer de afirmar existir)

em cenário de pleno caos: esse mesmo dispositivo teria sido capaz de provar a inexistência de fatos sem causa ou sem razão, assim, não haveria acaso.

Dessa forma, a pergunta chave, que apenas agora pode ser formulada mas que ainda não pode ser respondida, é: a *glitch art*, dentro dessa concepção que a aproxima do erro e do acaso, segue tendência entrópica ou gera informação nova? Em fato, tal questionamento é, em nossa perspectiva, complementar à pergunta levantada logo antes, sobre a forma como deveria se dar a relação entre artista e programa aparelhístico. Segundo a lógica dos argumentos até aqui, uma resposta seria a de que é impossível à arte criar informação nova se estiver limitada às virtualidades inscritas em cada aparelho, já que essas seriam, por pressuposto, informações já consideradas pelo programa. Daí então surgiria a intenção subversiva e crítica à qual nossas hipóteses iniciais apontavam. No entanto, devemos investigar a questão da crítica de Flusser com mais profundidade para, então, compreendermos a necessidade do *elogio à superficialidade*.

### 3.3 A Crítica

Como já introduzido no início deste trabalho, partimos da hipótese de que o gênero artístico *glitch art*, por lidar com o *glitch* enquanto mecanismo a interromper o fluxo de informação numa sociedade cada vez mais mediada por imagens técnicas, carregaria, em si, uma crítica ao programa que o compõe. Tanto as razões dessa hipótese, como suas falhas, reconhecidas ao fim dessa pesquisa, serão melhor aprofundadas adiante, quando teremos maior compreensão tanto dos conceitos que usamos para sua análise, como do objeto ao qual nossa pesquisa se detém. Por hora, temos a tarefa essencial, e controversa, de tentar entender o que Flusser propõe como crítica ao programa.

Tal caminho é apontado por Flusser repetidas vezes em ambas obras citadas. Sua compreensão inicial é de que se faz necessário, para uma adequada relação com as imagens técnicas, desvelar aquilo que a caixa-preta dos aparelhos nos oculta. “*Toda crítica da imagem técnica deve visar o branqueamento dessa caixa*” (1985, p.11). Apenas dessa forma poderíamos decifrar imagens técnicas e nos distanciar da nova idolatria, à qual ele se refere:

A tarefa da crítica de imagens técnicas é pois precisamente a de des-ocultar os programas por detrás das imagens. A luta entre os programas mostra a intenção produtora humana. Se não conseguimos aquele deciframento, as imagens técnicas se tornarão opacas e darão origem a nova idolatria, a idolatria mais densa que a das imagens tradicionais antes da invenção da escrita. De modo que a recepção das imagens técnicas exige de nós consciência que resista ao fascínio mágico que delas emana e ao comportamento mágico-ritual que provocam. O novo nível de consciência, produtor de techno-imagens, exige nível correspondente no receptor da imagem. (2008, p.36)

Isso resulta, em boa parte, do fato de que os aparelhos, por concretizarem virtualidades, criariam apenas imagens possíveis, ou melhor, imagens *prováveis*. Mas, como recém analisado, a intenção humana é a de se empenhar contra a entropia, de informar, portanto, de criar o *improvável*, e daqui podemos pensar que surge a crítica de Flusser.

Precisamente, tal contradição inerente às imagens técnicas desafia os produtores das imagens. O seu desafio é o de fazer imagens que sejam pouco prováveis do ponto de vista do programa dos aparelhos. O seu desafio é o de agir contra o programa dos aparelhos no "interior" do próprio programa (...) Mas, tais como programados, os aparelhos não servem para produzir imagens informativas. É, pois, preciso utilizar os aparelhos contra seus programas. É preciso lutar contra a sua automaticidade. (2008, p. 34)

Ora, a ideia de automaticidade implica, entretanto, na já citada metáfora da cebola de algodão: programas de aparelhos que respondem a meta-programas de meta-aparelhos em subsequente cadeia infinita de relações. Como não é possível ir à origem dos programas, nem mesmo parece lógico criticar apenas sua primeira camada de atuação, qual deve ser a postura a evitar nova idolatria?

Assim se insere o elogio da superficialidade em sua plenitude. É a ele que Flusser nos encaminha ao longo de seu livro e possivelmente é a ele que se refere quando fala de *consciência* por parte dos receptores. Tornemos mais claro: como já explorado, a nova idolatria difere da idolatria antiga pela própria origem das imagens técnicas. As tecno-imagens não abstraem a realidade em superfície, mas concretizam o abstrato em superfície. Assim, não há realidade por detrás da imagem técnica para que sua opacidade intervenha em nossa relação com o mundo. A menos que tenhamos a visão distorcida de que há.

Se crermos nas tecno-imagens como meio transparente, se tivermos a ilusão de que as imagens técnicas são tal qual as imagens tradicionais intencionavam ser, aí sim teremos idolatria. Uma idolatria ilógica em sua essência, como acabamos de ver. A solução proposta por Flusser é então pensar numa filosofia das imagens, a partir, inicialmente, do olhar a uma possível filosofia da fotografia (1985) e a consequente tomada de consciência da superficialidade dessas imagens e das implicações de tal modelo à sociedade (2008).

É necessário, entretanto, um adendo importante. Quando Flusser passa a imaginar a *sociedade telemática*, ele a descreve enquanto sociedade construída coletiva e informaticamente através da criação dialógica de imagens técnicas. Novamente estamos tentando sintetizar ideias que ele constrói ao longo de todo o livro com o intuito de munir nosso trabalho dos conceitos e ideias que Flusser empregou em defesa de compreensão das imagens técnicas.

Se, no entanto, participamos ativamente do diálogo telemático produtor dessas imagens, se recebemos as imagens em atitude engajada, temos com essas imagens a vivência da ruptura dos programas culturais vigentes. (...) A telemática se apresenta subjetivamente enquanto técnica que permite sintetizar informações que rompem com os programas vigentes; para poder fazê-lo, exige preparação longa e penosa de memórias artificiais e humanas. (2008, p.156)

Ora, em fato, a citação anterior nos permite apontar que, ao final, existe sim um rompimento de programas, mas não com o programa fotográfico, como poderia se pensar de início, e sim com o meta-programa cultural que redefine nossas futuras relações com imagens. Claramente, esse não é um empenho solitário. Há muito não cabe mais a noção de artista isolado e iluminado por um milagre criador (2008, p. 139). É necessário diálogo, tanto entre pessoas de diferentes áreas de conhecimento, como entre pessoas e aparelhos. É nesse sentido que lemos Arlindo Machado em seu artigo *Repensando Flusser e as imagens técnicas* (2001), quando esse nos apresenta uma série de artistas que, diante de dúvida semelhante à nossa, se empenham a co-criar junto a programadores, engenheiros e, claro, computadores e robôs.

Nesse momento, é válido complementarmos a nossa concepção de imagem técnica. Tal qual previsto por Flusser (2008, p.152), já acreditamos estar em um contexto no qual a “imagem técnica” é sinônimo de “imagem sintética”, tanto que, neste trabalho, sequer fazemos distinção no emprego desses dois termos. A própria fotografia, exemplo primordial de imagem técnica, hoje assume característica digital e melhor se enquadra na definição que Flusser dá às imagens sintéticas:

superfícies ("terminais") sobre as quais aparecem situações informativas criadas por diálogo entre memórias artificiais (computadores, por exemplo) e memórias humanas munidas de instrumentos inteligentes (plotters, por exemplo). Tal diálogo recorre a códigos (linguagens) pontuais, por exemplo, "numéricos"; as imagens que vão surgindo podem ser vistas como traduções de código de zero-dimensionalidade para código de bidimensionalidade (...) Como as imagens sintéticas são experiências concretas, posso afirmar que elas tomam concreto o inteiramente abstrato. (2008, p.150)

É precisamente ao criarmos novas superfícies, dialógica e coletivamente, que finalmente concretizamos novas realidades, estas sim capazes de interpor parte dessa infinita cadeia de caixas pretas à qual estamos ligados diariamente e de nos distanciar da interpretação idólatra. No entanto, restará a dúvida: teríamos assim embranquecido ou não a caixa-preta?

Como estabelece Flusser, “*sem circunlocuções: a filosofia da fotografia trata de recolocar o problema da liberdade em parâmetros inteiramente novos*” (1985, p.40). Em fato, é possível pensar que, ao questionarmos as determinações presentes no emprego de aparelhos em nosso cotidiano, nos deparamos com embate filosófico semelhante ao do determinismo vs. indeterminismo, no qual continuamos ainda a ter a liberdade humana como prêmio do jogo. Esse caso, entretanto, se diferencia do ocorrido em século anterior por estarmos inseridos em novo contexto no qual novos elementos nos colocam diariamente novas questões. Devido às descobertas e aos questionamentos

da teoria quântica, não temos mais a física clássica como um agente determinante da nossa realidade, e talvez, por isso, devemos aos *quanta*<sup>39</sup> certo agradecimento, mas agora temos programas e meta-programas de aparelhos e meta-aparelhos inseridos em nosso cotidiano e que poderiam estar nos limitando às virtualidades inscritas neles. Por outro lado, ainda não atingimos a visão de inferno de Flusser: não compomos sociedade telemática, nem somos “*cérebros de corpo atrofiado*” (2008, p.190), mas já estamos inseridos em contexto *iconofágico*<sup>40</sup> e já nos parece incoerente imaginar situação livre da mediação de imagens técnicas. Pairamos no limbo (pós) histórico onde ainda nos cabe questionar nossa situação.

Como já afirmado anteriormente, não intencionamos nem somos capazes de dar resposta satisfatória à questão determinismo *vs* indeterminismo. Mas temos sim, no limbo existente entre tais questionamentos, a oportunidade e o objetivo de usar a *glitch art* enquanto objeto de análise. Assim, independente de quem esteja certo entre os teóricos deterministas e indeterministas, tentaremos encontrar nesse gênero artístico exemplos das possíveis experiências estéticas e políticas que se engajam hoje a favor da liberdade criativa por meio das imagens técnicas e de sua possível crítica subversiva.

## 4. A GLITCH ART

### 4.1 Contexto para Reflexão

Como já antecipado, esse estudo não se constitui como crítica artística ou análise teórica de história da arte, nem, portanto, se encaixa plenamente em seus métodos, debates e procedimentos. Temos aqui uma perspectiva da teoria das imagens e nosso escopo teórico, profundamente baseado na obra de Flusser, assim o demonstra. No entanto, não podemos ignorar os antecedentes históricos, estéticos e conceituais que podem ser detectados ao pensarmos na *glitch art*, tal qual propõe Menkman, enquanto gênero artístico.

Antes mesmo de iniciarmos tal retrospectiva de influências, é preciso haver a ciência de que, paralelo ao movimento visual da *glitch art*, existe o universo da *glitch music*. A correlação entre ambos os gêneros é grande e boa parte dos estudos visuais tem hoje também como base o avanço anterior dos estudos sonoros de *glitch*. Essa observação é feita aqui com dois principais intuitos. O primeiro é deixar claro, por mais repetitivos que estejamos sendo, nossa intenção de análise

---

<sup>39</sup> Conceito da mecânica quântica que descreve certos pacotes de energia emitidos por partículas subatômicas.

<sup>40</sup> Usamos aqui o conceito de *iconofagia* de Norval Baitello Jr. que se refere à presença abundante de imagens técnicas em nosso cotidiano, pois, para ele, “a enfermidade do nosso tempo é o descontrole das imagens externas ou exógenas que (...) coíbem sua adequada metabolização, seu processamento, sua leitura apropriada” (BAITELLO, 2012, p.107).

imagética, o que nos leva a não nos aprofundarmos em estudos musicais do ruído e do *glitch* nos gêneros musicais. O segundo, e esse sim mais relevante, é de reforçar a gritante diferença na quantidade de material de e sobre cada tema, dado que o *glitch* e o *noise* se tornaram relevantes dentro da comunidade musical décadas antes de um desenvolvimento marcante da *glitch art* no âmbito visual.

Essa diferença de espectro pode ser notada de diferentes maneiras. Iman Moradi, em *Glitch Aesthetics*<sup>41</sup>, cita já ao início de seu texto que “enquanto *Glitch Music* tem experienciado uma maior quantidade de exposição, outras formas de *Glitch Art* tem permanecido mais obscuras. Algumas não foram conceitualizadas como arte de nenhuma maneira” (MOTHERBOARD *apud* MORADI, 2004, p.1)<sup>42</sup>. Em fato, posteriormente, Moradi levanta a reflexão de que a *glitch music*, devido à sua constante influência, acabaria por ofuscar o desenvolvimento da *glitch art* e interferiria em seu desenvolvimento independente, mesmo em parcerias, nas quais parecia ser comum os aspectos visuais do *glitch* serem feitos apenas decorativamente e em resposta às composições musicais (2004, p.67).

De forma semelhante, Menkman sintetiza sua opinião ao afirmar que “por mais de 20 anos, *glitch sounds* tem sido consumidos e estandarizados na cultura musical contemporânea. Apenas recentemente uma tendência similar está se cristalizando em torno das ferramentas de geração de visual *glitch*” (2011, p.47)<sup>43</sup>. Entretanto, ela também acrescenta ao debate com um dos seus mapas criados a partir da visualização de dados retirados de certas plataformas *online* para compreender a rede de vínculos entre agentes e interessados em *glitch art*. O terceiro mapeamento, localizado abaixo, foi feito a partir da pesquisa das palavras “*glitch*” e “*artist*” em listas de interesse na mídia social *Twitter*<sup>44</sup>, tendo sido apresentados no mapa apenas aqueles atores que tenham figurado em ao menos duas listas (2011, p.61).

---

<sup>41</sup> Dissertação de 2004 feita para a conclusão do curso de graduação *Design Multimídia* em Huddersfield, Inglaterra, considerada como um dos primeiros trabalhos acadêmicos sobre o tema da *glitch art*.

<sup>42</sup> “while *Glitch Music* has experienced a greater amount of exposure, other forms of *Glitch Art* have remained more obscure. Some have not been conceptualised as art at all”

<sup>43</sup> “for more than 20 years now, *glitch sounds* have been consumed and standardized in contemporary music culture. Only recently a similar trend is crystalizing itself around visual *glitch-generation tools*”

<sup>44</sup> Para descrever o uso de tal plataforma, Menkman afirma que “criar listas no *Twitter* é um ato de organização social – isso implica na inclusão (ou exclusão) ativa de contatos dentro de uma rede ou contexto” (2011, p.62) [Making *Twitter* lists is an act of social organizing – it entails the active including (or excluding) of contacts within a particular stream or network]



sendo que a matéria mais recente<sup>47</sup> trata de música que sequer poderia se enquadrar na categoria de *glitch music*. Por outro lado, a segunda matéria trata da parceria entre Brian Eno e o poeta Rick Holland, para o álbum *Drums Between the Bells* (2011), e a música não apenas segue mais o estilo *glitch*, como sua letra também trata do tema, tendo como destaque o verso que diz “Existe um glitch no sistema fora do fluxo cerebral”<sup>48 49</sup>.

Tendo sido feita essa observação, podemos então retomar nossa linha de raciocínio para listar certas criações estéticas ligadas à história das artes plásticas que podem ser consideradas como antecedentes e precursoras ao pensamento proposto pela *glitch art*. Moradi, em seu capítulo *Visual history of glitches* (2004, pp.19-27), aponta nas obras do pontilhista Georges Seurat (1859-1891), entre outros mestres do impressionismo, a maneira de compor suas telas com uma preocupação perceptual e detalhista à incidência da luz sobre a realidade e a seus componentes mínimos, no caso, pontos de uma única cor, o que se relaciona claramente à imagem digital, formada por *pixels*, unidades mínimas de cor e de luz.

Por sua vez, Moradi denota nas vanguardas artísticas pós-impressionistas, em especial no cubismo, a particularidade de fragmentar a figuração e recompô-la de forma distinta. Para tal, Moradi cita brevemente os trabalhos de grandes figuras como Pablo Picasso (1881-1973), Georges Braque (1882-1963) e Juan Gris (1887-1927). Além deles, encontramos no capítulo o trabalho de Jackson Pollock (1912-1956), talvez a maior figura da *action painting* e do expressionismo abstrato estadunidense<sup>50</sup>, e também de Pieter Mondrian (1872-1944), pintor holandês neoplasticista reconhecido especialmente por suas obras abstratas e composições geométricas, pintadas com um equilíbrio assimétrico particular e especial, mas com níveis de imperfeição em suas pinceladas e traços, como bem aponta Moradi.

---

<sup>47</sup> COHEN, Ian. 2012. Disponível em <<http://pitchfork.com/reviews/tracks/14566-glitch/>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>48</sup> “There is a glitch in the system outside the brain flow”

<sup>49</sup> NEYLAND, Nick. 2011. Disponível em <<http://pitchfork.com/reviews/tracks/12177-glitch/>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>50</sup> Em especial Pollock, cujas obras questionam os limites técnicos da noção de pintura de forma incrivelmente expressiva e abstrata, como a própria classificação sugere, parece a nós uma figura de grande valor à *glitch art*. Seu nome é recorrente nas defesas por um fazer artístico cujo processo incluía o acaso em seu escopo teórico e prático, como podemos notar mesmo em nossa própria pesquisa. Mas mais do que isso, é possível correlacionar como Pollock dispõe de forma supostamente aleatória em suas obras o seu material de trabalho, a tinta, enquanto na *glitch art* também ocorre a disposição supostamente aleatória de seu próprio material de trabalho: *pixels* e *bytes*. Talvez o melhor exemplo que temos em mão é o projeto de GIFs do artista multidisciplinar e músico Yoshihide Sodeoka, o *Pollock GIF* (2013). Em cada um dos GIFs, o artista, de grande renome na escola japonesa de *glitch art*, traz movimento aos *pixels* de imagens abstratas nos remetendo não apenas às obras de principal renome de Pollock, como mesmo à noção de *action painting*. Tal qual o mestre estadunidense fizera, os nomes dessas obras são numerados, assim o projeto conta desde o GIF *Number 90* ao *Number 99*. Disponível em <<http://www.sodeoka.com/GIF-Net/Pollock-GIF-Number-90-99>> Acesso em: 15.10.2014.

É importante, nesse momento, retomarmos um tema anterior ao apontar como a produção de tais vanguardas, suas reconstruções, abstrações e experiências visuais foram, e ainda são, interpretadas por muitos como caóticas e aleatórias, mesmo que não faltem estudos que as apontem como obras meticulosamente pensadas e planejadas, inclusive pela assimilação, intencional ou não, de diferentes níveis de acidente. Entretanto, a própria noção de acidente, plenamente vinculada à discussão já trazida sobre acaso, é utilizada por muitos como um julgamento de valor, como se a inserção de elementos que fogem do espectro de controle de cada artista tornasse a obra menos pessoal ou relevante. Como já dito, ao pensarmos no acidente e no acaso no ambiente artísitco, podemos encontrar um grande espectro de estudos particulares, mas faremos uso aqui novamente do trabalho de Entler que afirma:

A finalidade expressiva da arte tem sido a justificativa para se esperar que a obra seja sempre o produto de uma intenção. O acaso, por sua vez, intimamente ligado a interferências externas, seria *a priori* um obstáculo para a expressividade. (...) Em outras palavras, isso significa que a expressividade não se dá apenas a partir de formas produzidas voluntariamente, mas também a partir daquelas simplesmente encontradas e aceitas, independentemente de suas funções originais. Além disso, o acaso pode trazer possibilidades que a vontade arbitrária do artista jamais poderia considerar. (ENTLER, In: BRAGA, et al. (org.), 1995, p. 256)

Como já muito explorado nesse trabalho, compreendemos que o acaso, enquanto noção de fatos que se interligam mesmo tendo origens desconectadas e geradoras de efeito final inesperado, é essencial à *glitch art*, dada sua característica de incompreensão plena dos processos vinculados à *arché* de um *glitch*. Por isso, vemos como valioso o empenho de Entler, e de tantos outros estudiosos, de defender a decisão revolucionária de artistas de vanguarda de abraçar o acidente e o aleatório em suas produções.<sup>51</sup> Em fato, Entler sintetiza muito bem o tema central da questão ao afirmar que “*controle e acaso já não são mais pólos definidores de qualidade, mas ferramentas que dialogam na busca de novas possibilidades estéticas*” (ENTLER, in SAMAIN, 1998, p.283), sendo esse, portanto, o intuito e o caminho teórico e estético que interpretaremos para a adoção do acaso em quaisquer produções artísticas.

Após as vanguardas modernistas, encontramos na década de 60 uma série de produções artísticas essenciais para a construção do que entendemos hoje como arte contemporânea e como arte conceitual. Entre tantos movimentos, com mais ou menos força enquanto conjunto,

---

<sup>51</sup> Mais uma vez, faz-se necessário nota para apontar que sintetizamos aqui uma questão complexa. Talvez o maior exemplo disso seja a própria defesa de Pollock, sobre sua obra e em detrimento do acidente, ao afirmar “Eu não uso o acidente. Eu nego o acidente. Não há acidente, como não há começo nem fim” [*I don't use the accident. I deny the accident. There is no accident, just as there is no beginning and no end*”]. (POLLOCK *apud* MENKMAN, 2011, p.65). Novamente, quem afirma isso é um dos pintores modernistas de maior renome dos Estados Unidos e que deliberadamente jogava tinta sobre suas telas, mas que defendia ter controle sobre seus movimentos e, conseqüentemente, sobre suas criações. Como não seremos capazes de esgotar esse tema, nem mesmo é a intenção deste trabalho, temos aqui apenas o cuidado de apontar quão profunda é a discussão.

destacaremos aqui o Fluxus, movimento que teve como “pai” George Maciunas, artista lituano e autor do Manifesto Fluxus de 1963, que deu origem ao grupo e que passou a guiar suas produções futuras em sua rejeição ao fazer artístico tradicional e à crescente comercialidade do mercado de arte (2002, p.14). Como sintetiza o texto de abertura do catálogo da exposição “*O que é Fluxus? O que não é! O porquê.*”, realizada no Centro Cultural Banco do Brasil no Rio de Janeiro e em Brasília em 2002 e tendo como curador e editor Jon Hendricks:

Fluxus foi um movimento artístico e cultural de arte multimídia de vanguarda. Desempenhou papel fundamental para toda a produção artística posterior à sua explosiva existência, que se deu a partir da primeira metade dos anos 60 até o final dos anos 70, com o falecimento do artista lituano George Maciunas, seu criador. Herdeiro das vanguardas históricas - da LEF soviética ao dadaísmo -, trouxe a filosofia zen-budista, o happening e o entrecruzamento de linguagens para a arte. (HENDRICKS, ed., 2002, p.11)

Na compilação feita por Hendricks, encontramos ensaios teóricos, textos históricos de artistas Fluxus e cartas trocadas com Maciunas. Podemos notar, entretanto, que o título da mostra, bem como a seleção de textos e obras denota uma visão bem restritiva de Hendricks no que tange aquilo que seria ou não Fluxus, sempre havendo uma predileção por distinguir as produções realmente alinhadas aos ideais de Maciunas. Tais ideais já demonstravam sua força e distinção no Manifesto Fluxus, no qual se afirma a intenção de “Promover uma enchente e uma maré revolucionária na arte, promover arte viva, anti-arte, promover REALIDADE NÃO ARTÍSTICA a ser entendida por todos, não somente críticos, diletantes e profissionais” (MACIUNAS, *in* HENDRICKS ed., 2002, p.94, grifo do autor).

Entre as dezenas de artistas que participaram do movimento, é a produção de Nam June Paik e Wolf Vostell que destacaremos aqui. Suas experiências realizadas em instalações e *happenings* com vídeos e televisões, meios de comunicação em destaque à época, são, talvez, as mais facilmente identificáveis como antecessoras à *glitch art*. Não apenas por serem fundantes para a vídeo-arte, outro segmento de produção artística de forte diálogo com nosso tema, mas também por dialogarem com as próprias noções de tecnologia, multimídia e ruído aqui patentes.

Prova disso é a primeira grande exposição de Nam June Paik, coreano naturalizado estadunidense, na Galeria Parnass em Wuppertal, Alemanha: “o título dessa exposição de 1963 diz muito: «Exposição de Música - Eletrônica Televisão» significa a transição do Paik compositor que veio para a Alemanha estudar música para o Paik pai da vídeo arte”. (DANIELS, 2004)<sup>52</sup>. É nessa mostra que Paik inicia suas experiências com televisões com mais de uma dezena de aparelhos

---

<sup>52</sup> “the title of this 1963 exhibition says a great deal: «Exposition of Music - Electronic Television» stands for Paik's transition from Paik the composer who came to Germany to study music to Paik the father of video art”. Disponível em: < [http://www.medienkunstnetz.de/themes/image-sound\\_relations/sound\\_vision/12/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/image-sound_relations/sound_vision/12/) > Acesso em: 15.10.2014

distorcidos de diferentes formas, incluindo desde fitas de áudio a serem lidas como fitas de vídeo, como também microfones acoplados às TVs dando ao público a possibilidade de alterar a imagem aparente com sua própria voz.<sup>53</sup> É notável nessas obras, na trajetória de Paik junto ao Fluxus e também em sua relação com John Cage<sup>54</sup>, uma preocupação com a sinestesia, a correlação entre artes e mesmo música eletrônica, em significativa ascensão à época. O discurso ao qual Paik se alinhava pode ser percebido mesmo em seu poslúdio para a exposição:

Bom, mas enfim, se você vir minha televisão, veja-a por mais de 30 minutos.

(...)

A frustração permanece uma frustração.

NÃO existe catarse.

(8)

Não espere de minha televisão: choque, Expressionismo, Romantismo, clímax, surpresa, etc..... coisas que causaram grande elogio às minhas composições anteriores. Na Galerie Parnass, uma cabeça de touro causou mais sensação do que 13 aparelhos de televisão. Talvez seja necessário 10 anos para que as pessoas possam perceber a diferença delicada entre 13 "distorções" diferentes (?), como era o caso de se perceber a diferença delicada entre tantos tipos diferentes de "ruídos" (?) na área de música eletrônica. (PAIK, *in* HENDRICKS ed., 2002, p.11)<sup>55</sup>

Como também afirma o texto na *Medien Kunst Netz*, Paik foi um dos primeiros entusiastas a comprar uma câmera de vídeo e iniciar experiências videográficas com essa. Uma de suas obras muito reconhecidas nesse sentido foi a *TV-Buddah* (1974), uma instalação na qual uma estátua de Buda era posicionada frente a uma câmera, que a filmava, e a uma TV, que exibia aquilo que estava sendo filmado. As possíveis leituras da obra apontam no caminho do diálogo entre o ocidente e o oriente, bem como para a relação passado e presente (MEDIA ART NET, 2005)<sup>56</sup>. Mas, em fato, talvez a obra mais citada de Paik em correlação à *glitch art* seja a *Magnet TV* (1968), na qual Paik

---

<sup>53</sup> Ambas as obras citadas, respectivamente, "Kuba TV" e "tv with microphone", bem como muitas outras produções do período, podem ser hoje enquadradas no conceito de *databending*, que é a troca de dados de seu contexto original, música de fita ou som de microfone, para novo contexto, imagem televisiva, com resultados imprevisíveis.

<sup>54</sup> John Cage foi um artista estadunidense muito influente do período citado. Realizou performances musicais utilizando-se de instrumentos e também de utensílios domésticos e também desenvolveu um sistema de composição musical que fazia uso das moedas da tradição milenar chinesa i-ching. Em uma de suas obras mais conhecidas hoje, a composição 4'33" (1952), cuja execução é precisamente a não emissão de nenhum som por parte de quem a apresenta, Cage demonstra seu forte empenho de questionar muitas das suposições do que deveria ser a música e a arte como um todo.

<sup>55</sup> [Tradução para o português do original em inglês presente no próprio livro e feita sob coordenação de Camilo Prates e pela equipe Mariana Cardoso, Francisco N. Negrão e Erika Ludman]

Anyway, if you see my TV, please, see it more than 30 minutes.

(...)

The frustration remains as the frustration.

There is NO catharsis.

(8)

Don't expect from my TV: Shock., Expressionism., Romanticism, Climax., Surprise-, etc ..... for which my precious compositions had the honour to be praised. In Galerie Parnass, one bull's head made more sensation than 13 TV sets. May-be one needs 10 years to be able to perceive delicate difference of 13 different "distortions" (?), as it was so in perceiving the delicate difference of many kinds of "noises" (?) in the field of electronic music.

<sup>56</sup> Disponível em: <<http://www.medienkunstnetz.de/works/tv-buddha/>> Acesso em: 15.10.2014

instala um grande ímã em cima de um aparelho de televisão usado, alterando o caminho dos elétrons no circuito interno do dispositivo. Assim, a imagem intencionada originalmente para ser exibida é completamente alterada a cada movimentação do ímã.



Imagem 5: *Kuba Tv*, Nam June Paik, 1963.<sup>57</sup>

Imagem 6: *Magnet TV*, Nam June Paik, 1965.<sup>58</sup>

Além das obras de Paik, é interessante notarmos também o trabalho de Wolf Vostell, que defende ter iniciado experiências com aparelhos televisivos já antes, em 1958, mesmo que tais dados não sejam confirmados por outros historiadores (DANIELS, 2004). Apesar das controvérsias, incluindo desacordos e certa competitividade com Paik e Maciunas, Vostell deteve valiosa importância para a história da vídeo arte. Em duas de suas principais mostras, *Television Décollage*, em New York no ano de 1963, e *Electronic Dé-coll/age, Happening Room*, em 1968 na Bienal de Veneza, Vostell expôs televisores corrompidos e/ou passíveis de interação com o público, além de outros elementos multimídias que compunham a instalação, como os motores ligados a objetos que se arrastavam no chão de vidro, respectivamente. Sobre sua *TV Dé-coll/age for Millions*, ele afirma:

3 minutos de programa de tv borrado. porque a estação de radiodifusão deliberadamente havia borrado a qualidade de transmissão do filme, milhões de espectadores levaram três minutos para notar que seu aparelho de tv não está defeituoso. (presumivelmente milhões de pessoas vão se atrapalhar com seus aparelhos de tv e tentar ajustar a imagem.). (VOSTELL *apud* MEDIA ART NET, 2004)<sup>59</sup>

<sup>57</sup> Disponível em: <<http://www.medienkunstnetz.de/works/kuba-tv/>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>58</sup> Disponível em: <<http://www.medienkunstnetz.de/works/magnet-tv/>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>59</sup> “3 minutes of blurred tv programme. because the broadcasting station has deliberately blurred the transmission quality of the film, millions of viewers take three minutes to notice that their tv set is not defective. (presumably millions of people will fumble with their tv sets and try to adjust the picture.)” Disponível em: <<http://www.medienkunstnetz.de/works/tv-decollage-fuer-millionen/>> Acesso em 15.10.2014

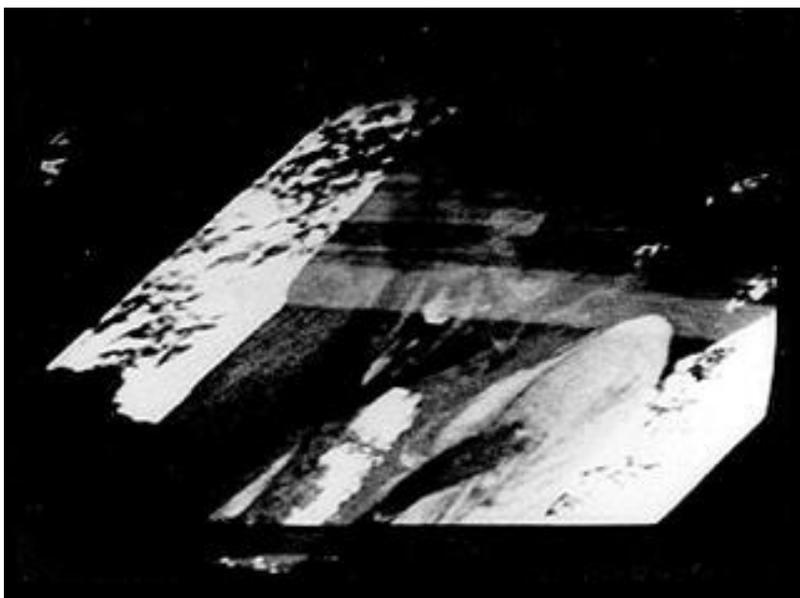


Imagem 7: *TV Dé-coll/age for Millions*, Wolf Vostell, 1959-1963.<sup>60</sup>

Imagem 8: *Electronic Dé-coll/age, Happening Room*, Wolf Vostell, 1968.<sup>61</sup>

Para compreendermos um pouco melhor a noção de vídeo arte e suas correlações, nos valeremos aqui do capítulo *O vídeo e sua linguagem* de Arlindo Machado, presente em seu livro *Pré-Cinemas & Pós-Cinemas* (1997). Nele, Machado nos traz um interessante debate sobre a construção de uma linguagem própria ao vídeo, mas não no sentido normativo, como defenderiam alguns, e sim em uma visão ampla e inclusiva das possibilidades já, e ainda não totalmente, exploradas pela vídeo arte. Seu maior argumento, muito valioso para a atual fase desse estudo, são as diversas possibilidades que a vídeo arte já traz em si mesma e que continuam a crescer de acordo com a criação de novas perspectivas, sendo elas, exatamente, resultado da elaboração de novos projetos. Como ele aponta, e como as obras Fluxus demonstram fortemente, parte desse vasto horizonte de produção videográfica é devido à profunda correlação com o cinema, o teatro, a literatura, o rádio, a computação gráfica e tantas outras áreas:

Sabemos, pelo simples exame retrospectivo da história desse meio de expressão, que o vídeo é um sistema híbrido (...) Esse talvez seja justamente o ponto-chave da questão. O discurso videográfico é impuro por natureza, ele reprocessa formas de expressão colocadas em circulação por outros meios, atribuindo-lhes novos valores, e a sua "especificidade", se houver, está sobretudo na solução peculiar que ele dá ao problema da síntese de todas essas contribuições. (MACHADO, 1997, p.190)

Paralela à construção projetual e artística que trazia novas mídias para seu escopo de trabalho, podemos notar também artistas cujas obras de pintura, meio tradicionalmente visto como clássico, passaram a incluir em si características visuais de outros meios. Nesse sentido Moradi nos

<sup>60</sup> Disponível em: <<http://www.medienkunstnetz.de/works/tv-decollage-fuer-millionen/>> Acesso em 15.10.2014

<sup>61</sup> Disponível em: <<http://www.medienkunstnetz.de/works/elektronische-decollage/>> Acesso em 15.10.2014

aponta dois casos particulares, sendo o primeiro deles o trabalho de Gerhard Richter<sup>62</sup>, pintor alemão cujas pinturas figurativas incluíam forte referência à captação imagética da fotografia e à transmissão videográfica da TV. Como afirma Moradi, ele “demonstra uma atenção meticulosa em recriar o estilo do imaginário televisivo no quadro, precisamente ao transmitir as linhas de varredura, a distorção de cor e o desfoque das lentes” (2004, p.25).<sup>63</sup>



Imagem 9: *Administrative Building*, Gerhard Richter, 1964.<sup>64</sup>

Imagem 10: *Ballet Dancers*, Gerhard Richter, 1966.<sup>65</sup>

Além de Richter, Moradi nos aponta a obra bem mais recente de Dan Hays, artista londrino que descobriu outro Dan Hays, esse estadunidense e residente no Colorado, cujo site continha fotos e vídeos em baixa qualidade da paisagem de Rocky Mountain. Após receber a concessão de seu homônimo, Dan iniciou em 1999 o projeto *Colorado Impressions* para o qual passou a pintar telas a óleo com as imagens feitas pelo outro Dan<sup>66</sup>. As pinturas, mesmo que pintadas a óleo, transmitem a sensação do ruído característico à compressão digital. Além de Hays, encontramos em nossa pesquisa ao menos outros dois artistas que usam do ruído digital como recurso visual às suas pinturas, sendo eles o suíço Andy Denzler<sup>67</sup> e o britânico Milo Hartnoll<sup>68</sup>.

<sup>62</sup> Disponível em: <<https://www.gerhard-richter.com/>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>63</sup> “shows meticulous attention to recreating the style of TV imagery on canvas, right down to conveying scan lines, colour distortion and lens blurring”

<sup>64</sup> Disponível em: < <https://www.gerhard-richter.com/en/art/paintings/photo-paintings/buildings-5/administrative-building-5511> > Acesso em: 15.10.2014

<sup>65</sup> Disponível em: < <https://www.gerhard-richter.com/en/art/paintings/photo-paintings/women-27/ballet-dancers-5759> > Acesso em: 15.10.2014

<sup>66</sup> Disponível em: <<http://danhays.org/>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>67</sup> Disponível em: <<http://www.andydenzler.com/>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>68</sup> Disponível em: <<http://milohartnoll.tumblr.com/>> Acesso em: 15.10.2014



Imagem 11: *Colorado Impression 11b (after Dan Hays, Colorado)*, Dan Hays, 2002.<sup>69</sup>

Imagem 12: *West Coast VI*, Andy Denzler, 2008.<sup>70</sup>

Imagem 13: *James 3kb*, Milo Hartnoll, 2013.<sup>71</sup>

<sup>69</sup> Disponível em: <<http://www.tate.org.uk/art/artworks/hays-colorado-impression-11b-after-dan-hays-colorado-t07946>>  
Acesso em: 15.10.2014

<sup>70</sup> Disponível em: <<http://www.andydenzler.com/paintings/2010-distorted-fragments/2ccea72f6156ae6113d398c67ed5f69c/5/>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>71</sup> Disponível em: <<http://milohartnoll.tumblr.com/post/44572681468/james-3kb-70cm-x-50cm-oil-painting-of>>  
Acesso em: 15.10.2014

Tendo tais trabalhos em mente, iremos empreender agora algumas considerações sobre os aspectos visuais e culturais do ruído digital. É precisamente nesse sentido que poderíamos fazer leitura do texto *A Vernacular of File Formats: a guide to databend compreesion design* criado por Rosa Menkman em 2010. Nele encontramos explicações técnicas dos diferentes formatos de arquivo de imagem digital e também das possibilidades visuais que cada um carrega ao pensá-los no contexto de manipulação visando a criação de um *glitch*<sup>72</sup>. O interessante é que, apesar das especificidades detalhadas por Menkman para cada formato, é possível breve generalização no sentido de entender que a maioria das imagens digitais segue lógica ocidental de ordem de leitura em sua estrutura de programação. Ou seja, a linguagem informática que determina a maneira pela qual uma imagem deve ser criada e/ou lida digitalmente, o faz descrevendo inicialmente as informações que compõe a imagem no topo superior esquerdo, avançando assim à direita até o limite da imagem e então prosseguindo para uma linha inferior que adotará mesma prática. Assim, fica notável como ocorre desorganização horizontal nas imagens, inclusive, por vezes, afetando também a aparência das linhas inferiores. Dado que as linguagens informáticas foram criadas em contexto ocidental de escrita, essa característica na constituição das imagens digitais, delimita à *glitch art* não apenas uma caracterísitca estética, como também correlação com toda a cultura visual associada à escrita ocidental.



Imagem 14: Foto original. Imagem do autor.

Imagem 15: Foto alterada diretamente no código fonte com a adição de um “.” resultando na diferença apresentada. Imagem do autor.

<sup>72</sup> O texto citado foi criado em meio a cenário que discutia precisamente o valor de um *glitch* intencionalmente criado de acordo com métodos pré estabelecidos. Tal debate é chave para a compreensão do posicionamento teórico de Menkman e, portanto, será retomado com mais profundidade e contextualização à frente.

Há entretanto outras formas de estrutura para as imagens digitais, associando as informações por cores ou blocos<sup>73</sup>, e o texto de Menkman nos apresenta muito bem as diferentes possibilidades. A generalização feita aqui ocorre menos como descrição técnica de uma imagem digital, e mais como uma avaliação visual que suscita associações estéticas, como o paralelo visual que pode ser feita entre a corrupção horizontal, comum às imagens digitais na *glitch art*, e o movimento de ondulação horizontal nas imagens virtuais refletidas na água, tema recorrente às telas impressionistas de Claude Monet.



Imagem 16: *Vétheuil in Summer*; Claude Monet, 1880.<sup>74</sup>

Outra analogia estética e cultural regularmente feita com a *glitch art* é a da relação nostálgica criada por alguns para com erros em dispositivos do cotidiano. Como descreve Moradi, no seu artigo *Seeking Perfect Imperfection: A Personal Retrospective on Glitch Art* (2008) na publicação online *vector* do associação cultural Virose, sediada na cidade do Porto:

*Glitches* nos lembram o tempo no qual as coisas funcionavam imperfeitamente. Eles nos recordam os artefatos da nossa infância. Um grande número de pessoas com quem eu falei ao longo dos anos, expressam uma saudade de um tempo no qual nosso uso da tecnologia tolerava o que hoje nós classificamos como imperfeição. Parece que uma proporção das nossas memórias usando produtos eletrônicos são entrelaçados com a espera pelas coisas carregarem, intermitentes falhas e formas interessantes de mal funcionamento, usualmente manifestadas visualmente (...) Um *Glitch* pode tornar uma

<sup>73</sup> No caso específico da imagem 15, o próprio exemplo, alterado por nós através do código, mostra blocos quadrados de *pixels* que parecem constituir precisamente a área na qual houve a alteração do código e que, mesmo assim, seguem a lógica de leitura ocidental.

<sup>74</sup> Disponível em: <<http://www.metmuseum.org/collection/the-collection-online/search/437111?rpp=30&pg=1&ft=monet&pos=26>> Acesso em: 15.10.2014

atividade inerentemente previsível em uma incerta e excitante, arte performática. (MORADI *in* VECTOR, 2008)<sup>75</sup>

Podemos notar essa intenção nostálgica em diferentes empreendimentos estéticos da atualidade, em especial na fotografia, como aponta Menkman, onde vimos surgir nos últimos anos uma retomada do analógico e de suas intrínsecas imperfeições (2011, p.57). São inúmeros os filtros e *apps* que simulam e imitam distorções de lentes e de estilos de revelação, visando um aspecto retro, além da própria empresa Lomography, que traz à fotografia analógica também características de acaso, hibridismo e experimentação<sup>76</sup>. Menkman, de fato, ainda defende uma associação entre a nostalgia e o costume industrial moderno da obsolescência programada, na qual a criação de produtos comerciais já considera as limitações intrínsecas a eles que levariam os consumidores a adquirir novos produtos no futuro. Sobre isso, Rosa afirma que:

Enquanto a obsolescência e o reavivamento nostálgico das mídias imperfeitas costumavam ser relacionadas de perto ao fator de tempo (linear), esse fator é agora mais desorganizado, transformando o anacronismo *uncanny* ou as tendências vanguardistas do *post-procedural glitch* em um *fetich*: algo que é ('agora') entendido como um sinal de (qualquer) tempo ('legal'). Essa aparente reunião do hiperciclo (a chegada, adoção e distribuição social de tecnologias específicas) com novas tecnologias desenhadas para a obsolescência resulta no *glitch* por si mesmo sendo progressivamente entendido como um artefato retro e nostálgico. (MENKMAN, 2011, p.57)<sup>77</sup>

A associação proposta é de que o avanço tecnológico seria sempre interrompido pelos resultados práticos da obsolescência programada. Assim, o que teria sido considerado um erro é corrigido em geração de dispositivos subsequente, dando àqueles acontecimentos *errados* uma relação direta com aquele período no tempo. Após o avanço tecnológico, mesmo que truncado, qualquer retomada aos resultados estéticos presentes nos erros de aparelhos ultrapassados, poderia ser lida como atitude nostálgica. Apesar de ser necessário considerá-la, a essa altura já nos é claro que a leitura puramente nostálgica do uso do erro pela *glitch art* seria leitura superficial. Em fato, a própria Menkman faz uso dessa interpretação para criticar o processo de fetichização pelo qual a

---

<sup>75</sup> “ Glitches remind us of a time when things worked imperfectly. They remind us of artefacts from our childhood. Quite a number of people I have spoken to over the years, express a longing for a time when our use of technology tolerated what we now class as imperfection, It seems a proportion of our memories of using consumer electronics are intertwined with accounts of waiting for things to load, intermittent crashes and interesting forms of malfunction, usually manifested visually (...) A Glitch can turn an inherently predictable activity into an uncertain exciting, performable art.”

<sup>76</sup> Disponível em: <<http://www.lomography.com/>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>77</sup> “While the obsolescence and nostalgic revival of imperfect media used to be closely connected to the factor of (linear) time, this factor is now more disorganized, transforming the uncanny anachronism or avant-garde tendencies of post-procedural glitch into a fetish: something that is ('now') understood as a sign of (any 'cool') time. This apparent coming together of the hype cycle (the arrival, adoption and social distribution of specific technologies) with new technologies' designed-for obsolescence, results in glitch itself being increasingly understood as retro-nostalgic artifacts”.

*glitch art* tem passado nos últimos anos. Essa crítica, no entanto, é chave para compreendermos sua posição teórica frente à *glitch art* e antes de chegarmos a seu cerne, temos ainda outras questões a considerar.

Uma dessas questões é compreendermos que, além de todas as referências históricas e estéticas às quais associamos a *glitch art*, talvez a mais intrinsecamente presente em seu escopo prático e teórico é a daquilo que concebemos como *arte digital*. Claramente, não seremos capazes aqui de empreender análise devidamente aprofundada de sua história, agentes e influenciadores, mas cremos, sim, ser preciso avaliarmos que a *glitch art* emerge desse contexto artístico historicamente recente em diálogo, também, com as referências estéticas e históricas já levantadas aqui que, como dito, também se valeram das potencialidades artísticas do ruído.

Assim, se pensarmos na *glitch art* como um gênero artístico envolto no contexto da arte digital, devemos levantar a questão de sobre o quê exatamente vem a ser a arte digital. Aqui usaremos a noção abrangente apresentada a nós em *Topology of error* (2002):

Vamos evitar uma discussão essencialmente inútil. Nós podemos distinguir arte digital da arte desenvolvida em outros meios por sua intrínseca dependência em computadores para sua realização.

A questão da arte digital é que ela leva a tecnologia a sério, ela deve levar a tecnologia a sério, porque é o computador que realiza o sinal ao qual nós estamos chamando de arte. E a natureza do computador, da tecnologia, é que ela falha. Programas perdem a memória, sistemas quebram, informação é adulterada à medida de que está diante do cursor. (BARNET, et al., 2002)<sup>78</sup>

Ora, essa definição é incrivelmente abrangente e pode, certamente, ser criticada nesse sentido. No entanto, dada nossas intenções teóricas aqui já explicitadas algumas vezes, compreendemos seu valor no sentido de nos possibilitar, precisamente, uma visão ampliada do contexto da arte digital. Em especial devido ao fato de vermos na arte digital uma classificação, como a citação aponta, técnica, isto é, não intencionamos distinguir a arte digital por sua temática, mas pelos meios que se emprega para se concretizar. É uma distinção tão abrangente, sutil e discutível como a que há entre desenho, pintura e escultura, distinções que em fato foram fortemente questionadas pelo próprio fazer artístico das vanguardas do século XX e ainda são permanentemente postas pela arte contemporânea.

Podemos mesmo retomar o trabalho do pintor Milo Hartnoll que reduz fotografias em seu computador até que essas adquiram o ruído próprio da compressão digital para, só então, se utilizar

---

<sup>78</sup> “Let's avoid an essentially pointless discussion. We can distinguish digital art from art pursued in another medium by the intrinsic dependence on computers for its realisation.

The thing about digital art is that it takes its technology seriously, it must take its technology seriously, because it is the computer which realises the signal we are calling art. And the nature of the computer, of technology, is that it breaks down. Programs run out of memory, systems crash, information is garbled as it falls before the cursor.”

dessas imagens corrompidas como modelo para suas telas: suas obras, mesmo sendo pinturas a óleo, são arte digital? Até certo ponto cremos que sim, já que eles dependem também de computadores e de suas linguagens informáticas para sua plena realização. De forma semelhante, é preciso notar como há na arte digital a entrelaçação de diferentes meios técnicos que ainda se enquadram no contexto computacional: a *game art* e a *net art*<sup>79</sup> lidam com a informática de formas diferentes, mas são igualmente próximas e o diálogo com as duas é incrivelmente recorrente. O que defendemos aqui é que nossa resposta para o que é a arte digital é sim abrangente por compreendermos que é a partir dessa noção ampliada que podemos abarcar a multiplicidade de formas de atuação em diálogo com as tecnologias informáticas tanto por parte da arte digital, como por parte de um dos seus gêneros, a *glitch art*.

É também nesse sentido que devemos fazer outra observação sobre a citação selecionada. Quando os autores afirmam a natureza falha do computador, não cremos que a leitura correta seja de que o fazem com a leitura de que necessariamente toda arte digital implica em *glitch art*. Eles mesmos chegam a afirmar mais à frente no texto que “não vou dizer que toda arte digital é sobre ruído, vírus, erros, o *glitch*, porque não é. Mas os projetos que me inspiraram, dos quais eu compus minha própria ‘história do erro’, a maioria certamente são” (BARNET, et al., 2002)<sup>80</sup>.

Assim o que notamos é que existe, por parte dos autores de *Topology of error*, a intenção de apontar mesmo na origem da arte digital alguma relação direta à *glitch art*. Em fato, por mais que defendamos aqui que a arte digital compreende sim um espectro maior e repleto de multiplicidade, e de que a *glitch art* é fruto histórico e estético também de outras correntes, a defesa feita por eles faz certo sentido. Não apenas por questões teóricas, dada a inerente imperfeição dos dispositivos técnicos, como já vimos com Fernandes, mas, especialmente, questões práticas, pois alguns dos primeiros e mais marcantes projetos de arte digital são hoje consideradas como primórdios da, e também como primordias à, *glitch art*. Nos referimos nesse aspecto às obras do coletivo Jodi, formado pelo holandês Joan Heemskerk e pelo belga Dirk Paesmans.

A primeira obra de Jodi a receber grande destaque foi o [www.wwwwwww.Jodi.org](http://www.wwwwwww.Jodi.org) (1995)<sup>81</sup>, um site que foge completamente dos padrões de layout e organização de uma página *online* comum

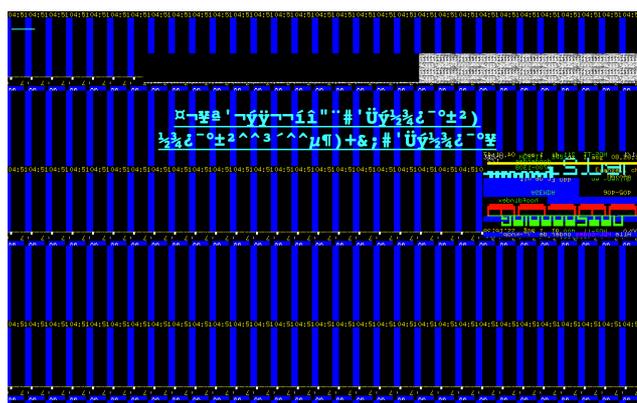
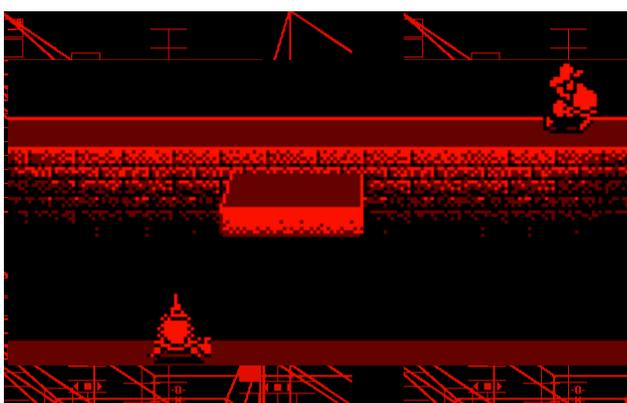
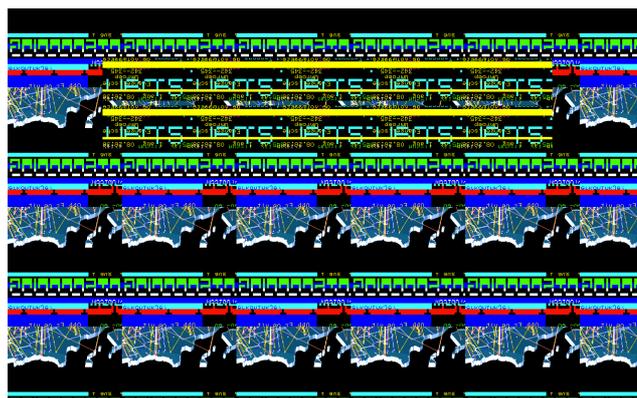
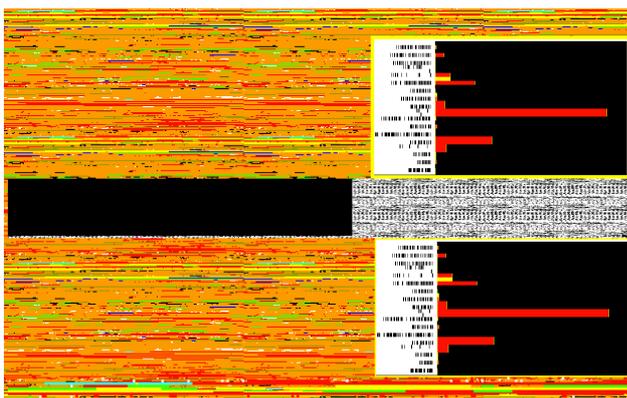
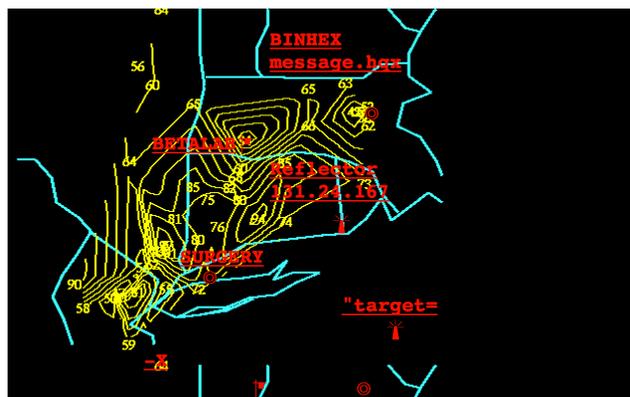
---

<sup>79</sup> Respectivamente, podemos ter visão igualmente abrangente para entende-las como a arte que lida com jogos e videogames e a arte que lida com a rede mundial de computadores, a internet. Curiosamente, como mencionado por Fernandes, “conta-se que a expressão “Net Art” nasceu de um erro, quando o artista esloveno Vuk Cosic encontrou a expressão *net.art* em meio aos caracteres incoerentes de um e-mail corrompido.(JANA & TRIBE, 2006)” (2010, p.15).

<sup>80</sup> I'm not going to say that all digital art is about noise, viruses, error, the glitch, because it's not. But the projects which have inspired me, from which I have composed my own personal 'history of error', most certainly are.

<sup>81</sup> Disponível em: < <http://www.wwwwwww.Jodi.org/> > Acesso em: 15.10.2014

e que leva o usuário a navegar por diferentes subpáginas que apresentam a mesma liberdade em apresentar imagens e texto de forma completamente distinta à usual. Por sua vez o 404.Jodi.org (1996?)<sup>82</sup>, assume diretamente a ideia de erro ao jogar com o Erro 404, diagnóstico dado ao usuário que busca acessar uma página da *web* que não está disponível ao servidor. Nesse projeto, Jodi encaminha o público a uma sequência de páginas de conteúdo incompreensível que se assemelham ao processo de um vírus em ação em um computador (JACKSON, 2011, p.73).



Imagens 17 a 22: Capturas de tela de [www.jodi.org](http://www.jodi.org) e suas sub-páginas. Imagens do autor.

<sup>82</sup> Disponível em: < <http://404.Jodi.org/> > Acesso em: 15.10.2014

Já com <\$BLOGTITLE\$> (2006-2007)<sup>83</sup>, o coletivo elabora sua criação a partir do uso do *blog*, ferramenta popular de postagem periódica. Na elaboração do site, projetado na própria plataforma Blogger, o coletivo escancara a infraestrutura que compõe a maioria dos *blogs*, tanto em questões de layout como de diagramação, mas de tal forma que comumente soa mais como uma página de alguma forma corrompida do que como necessariamente uma compreensão da maneira como se estrutura um *blog*. Notavelmente, o projeto acabou também por questionar a democracia digital, tão fortemente defendida e vinculada à possibilidade de qualquer um postar qualquer coisa a qualquer momento através de plataformas como essa, quando 7 das 22 páginas de <\$BLOGTITLE\$> foram bloqueadas pela instituição Blogger, hoje coordenada pelo Google (MENKMAN, 2011, p. 41). A proibição desse material, seja por considerá-lo realmente como resultado de erros de programação ou como deliberada censura, nos possibilita questionar o contexto de liberdade de criação e de adequação a expectativas. Uma das tantas questões a serem levantadas é: se o <\$BLOGTITLE\$> não se enquadra no ideal de o que deve ser um *blog*, se ele é um erro, o que é então o *blog* ideal, o certo? Como afirma Jodi “É óbvio que nosso trabalho luta contra a alta tecnologia. Nós também batalhamos com o computador no nível gráfico. [...] Nós exploramos o computador de dentro, e espelhamos isso na internet” (*apud* MENKMAN, 2011, p.42)<sup>84</sup>

Já no contexto das explorações artísticas de jogos digitais, a *game art*, Jodi deixou sua marca com experiências estéticas e alterações ao acaso nos programas originais de alguns jogos clássicos. Como retoma Fernandes, o coletivo desenvolveu os *Jet Set Willy Variations* (2002) como variações do jogo *Jet Set Willy* de 1984, *SOD* (1999) como alteração de *Wolfenstein 3D* de 1992 e o conjunto de jogos *Untitled Game* (1996-2001) como doze versões de *Quake* de 1996, sendo esses dois últimos classificados como *first-person shooters*, ou seja, jogos cuja ação é apresentada sob o ponto de vista do personagem encarnado pelo usuário (FERNANDES, 2010, p.16). É curioso nesses exemplos notarmos a influência de *Untitled Game*, projeto ao qual Jodi se dedicou de 1996 a 2001, na trajetória de nossa principal orientação teórica para o estudo da *glitch art*: Rosa Menkman. A holandesa teve seu foco de estudo alterado em direção à arte digital que lidasse com o ruído, precisamente por seu contato em 2005 com essa obra de Jodi e também por sua posterior análise em sua dissertação de mestrado (MENKMAN, 2011, p.7).

---

<sup>83</sup> Disponível em: <<http://blogspot.Jodi.org/>> Acesso em: 15.10.2014

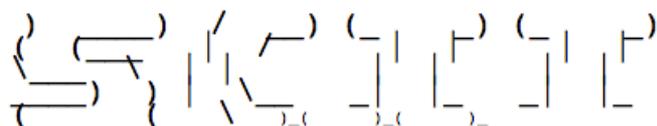
<sup>84</sup> “It is obvious that our work fights against high tech. We also battle with the computer on a graphical level. [...] We explore the computer from inside, and mirror this on the net”

<SBlogMetaData\$>

**<\$BLOGTITLE\$>**  
 <SBLOGDESCRIPTIONS>WORD VERIFICATION:  
 <\$BLOGDATEHEADERDATE\$> 8.1.07

**Title:<\$Preview\$>**

<SBlogItemBody\$>  
 Font Normal Size b / \_\_\_\_\_  
 Save as Draft



POSTED BY ..... AT 02:21 <SBlogItemControl\$>

**Sign Out**

<SBlogItemBody\$>  
 This may take a few minutes if you have a large blog

[← Back to Dashboard](#)  
 X

[← Sign Out](#)

[? Help x Sign Out](#)

POSTED BY ..... AT 02:12 <SBlogItemControl\$>

<SBlogMemberProfile\$>

**LINKS**

- [e0e0e0.blogspot](#) **blocked**
- [00b00b.blogspot](#) **blocked**
- [b1b1b1.blogspot](#) **blocked**
- [c2c2c2.blogspot](#)
- [c3c3c3.blogspot](#)
- [d4d4d4.blogspot](#) **blocked**
- [d5d5d5.blogspot](#)
- [d6d6d6.blogspot](#)
- [d7d7d7.blogspot](#)
- [d8d8d8.blogspot](#) **blocked**
- [f9f9f9.blogspot](#)
- [x9x9x9.blogspot](#)
- [6601.blogspot](#) **blocked**
- [6602.blogspot](#) **blocked**
- [5503.blogspot](#)
- [5505.blogspot](#)
- [4567234.blogspot](#)
- [dafgadsgy.blogspot](#)
- [renwetwq.blogspot](#)
- [zbxmbnn.blogspot](#)
- [bominthusa1234.blogspot](#)

**<BLOGPREVIOUSITEMTITLE\$>**

Title:<\$Preview\$>  
 Sign Out  
 blocked\_XDeleted  
 S = Publish, D = Draft  
 <SBlogItemControl\$>

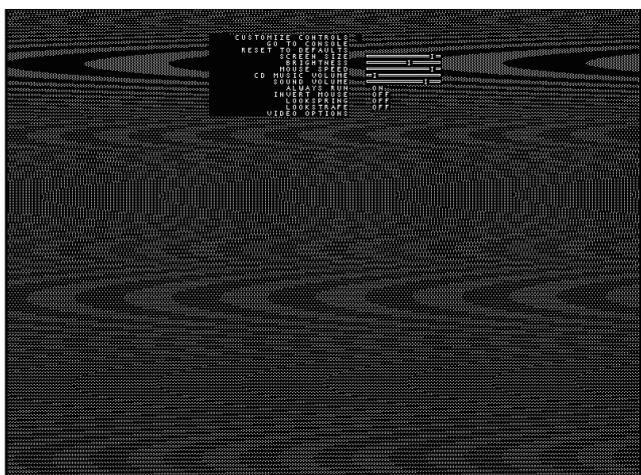
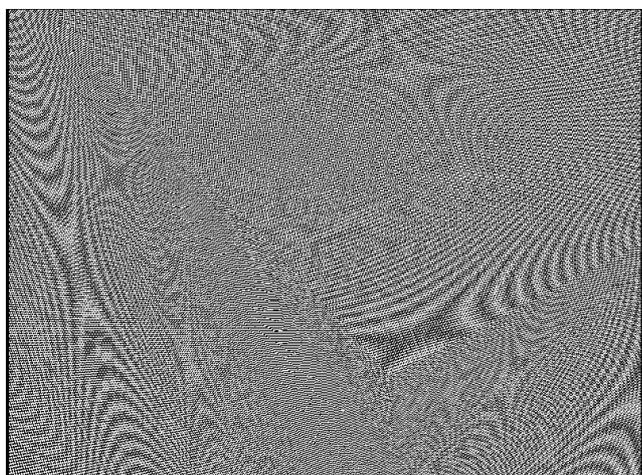
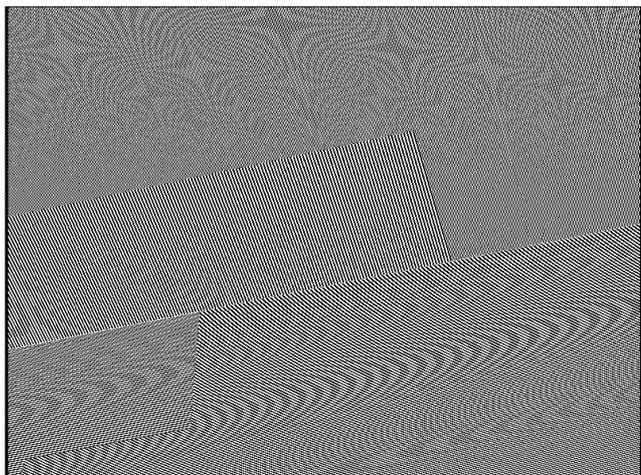
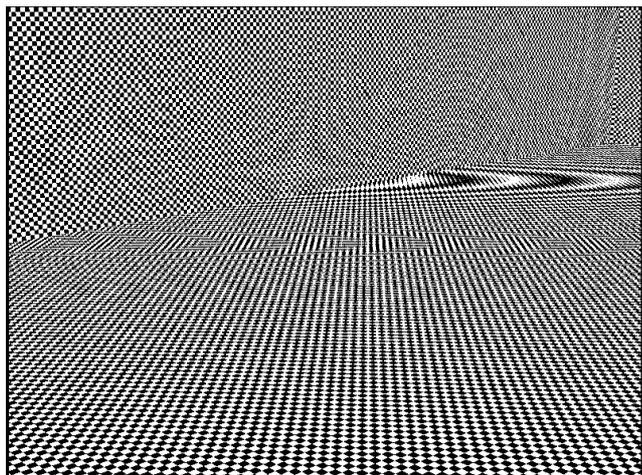


Imagem 23: Capturas de tela da página principal de <\$BLOGTITLE\$>. Imagem do autor.  
 Imagem 24 a 27: Capturas de tela do jogo Untitled Game. Imagens do autor.

Como dito, *Untitled Game* é um conjunto de versões alteradas de Quake, jogo muito popular à década de 90 e que foi um dos primeiros a incorporar gráficos tridimensionais de qualidade e, também, de disponibilizar seu código fonte. No entanto, Jodi parece se referir a seu trabalho em *Untitled Game* como a eliminação de elementos, e não como edição deles (FERNANDES, 2010, p. 16), pois, precisamente, o que realizaram em Quake foi a retirada de seus elementos figurativos, restando ao usuário a interação com o jogo apenas através dos sons e de diferentes elementos gráficos neutros e abstratos. Tais elementos variam desde versões em preto e branco com os inimigos transfigurados em quadrados negros, como também em malhas de branco e preto que se contorcem com o andar do jogador, e até mesmo uma versão na qual existe apenas uma tela branca intermitente. O jogo parece então, novamente, questionar o que vem a ser a padronização sistêmica das interações tecnológicas de um meio ao qual Jodi se propõe a utilizar como plataforma.

Nosso objetivo era apagar e criar essa outra versão de Quake e então negar [o jogo Quake] o nome. [...] chamá-lo de *Untitled Game* (significava) que era apenas um protótipo de qualquer um desses jogos que (consistia em) esse tipo de elementos de construção padronizada e aquilo que você pode fazer como usuário. (JODI *apud* MENKMAN, 2011, p.39)<sup>85</sup>

Dessa forma, esperamos ter deixado claro como o conjunto de obras da dupla belga-holandesa Jodi é marcante no contexto do surgimento da *glitch art* como braço da arte digital que lida com o ruído, o erro e o acaso tecnológico. Mesmo que tenha sido Ant Scott o primeiro a se utilizar do termo *glitch art* para se referir ao próprio trabalho, vemos em Jodi uma forte origem do nosso objeto de pesquisa como gênero artístico. Essa ideia, claramente, não é apenas nossa e podemos notar a referência ao coletivo em praticamente todas as obras com as quais tivemos contato sobre o tema. Especialmente no escopo teórico de Menkman, que ainda tem o trabalho deles como marcante em sua compreensão das potencialidades da arte digital ao lidar com a quebra de expectativas tecnológicas, políticas e culturais, tal qual defende ao afirmar:

Jodi cria *glitch art* subversiva que batalha contra a fluxo hegemônico dos sistemas de propriedade de mídia. Eles trabalham para reformular a percepção de usuários ou consumidores desses sistemas. O trabalho da dupla é em geral simultaneamente politicamente provocativo e confuso. Isso é em parte por que Jodi originalmente nunca priorizou anexar explicações do seu trabalho, mas também por que a maneira pela qual a própria prática deles subverte expectativas genéricas. (MENKMAN, 2011, p.38)<sup>86</sup>

---

<sup>85</sup> “Our point was to erase and make this other version of Quake and then deny [the Quake game] the name. [...] to call it *Untitled Game* (meant) that it was just a prototype of any of these games that (consists of) these kind of standard construction elements and things you can do as a user.”

<sup>86</sup> “Jodi makes subversive *glitch art* that battles against the hegemonic flows of proprietary media systems. They work to reframe users’ or consumers’ perception of these systems. The duo’s work is often simultaneously politically provocative and confusing. This is partly because Jodi originally never prioritized attaching explanations to their work, but also because of the way in which their practice itself overturns generic expectations”

Tendo tal contexto teórico, histórico e estético em mente, poderemos agora empreender compreensão mais aprofundada da *glitch art* em sua relação subversiva com a realidade.

#### 4.2 Momento de Interação

Como claramente exposto aqui, defendemos frente contrária à noção de *meio transparente*, apresentada logo ao início desse trabalho e criticada durante toda sua extensão. Fazemos isso referenciados em Menkman, que o faz de forma ainda mais ferrenha, e também em Flusser que nos suscita tal possibilidade de leitura através, especialmente, da maneira com que constrói suas ideias de idolatria, subversão e superficialidade. O *glitch*, dentro dessa perspectiva, assume papel de romper com a noção de mediação transparente ao denotar a opacidade do meio, em um leitura flusseriana, através da sua intrínseca superficialidade e pelas palavras de Menkman, por ser “uma inesperada ruptura no fluxo da tecnologia” (2011, p.11).<sup>87</sup>

Partindo dessa compreensão da *glitch art* enquanto ruptura de fluxos culturais que lidam com a tecnologia, traremos sinteticamente duas exemplificações para que possamos avançar em nossa análise teórica do gênero. A primeira é o projeto *Copyright Atrophy* (2012) do artista britânico Hellocatfood (Antonio Roberts), que rompe com a relação e identificação cultural das marcas de grandes companhias ao questionar até que ponto elas são reconhecíveis. Através de GIFs<sup>88</sup>, o artista cria um movimento de deformação do desenho de cada uma das logos com as quais trabalha e, assim, elas vão gradualmente perdendo sua forma original e se tornando cada vez mais abstratas. Nas palavras do artista, “é um projeto que explora quanto uma obra de arte precisa ser mudada, remixada, mutada, ou alterada antes de perder todo seu significado associado, contexto e, mais importante, o direito autoral/status de marca registrada”.<sup>89</sup>



Imagem 28: Montagem com parte da sequência das imagens que compõe o GIF relativo à logo da WWF do projeto *Copyright Atrophy*. Imagem do autor.

<sup>87</sup> “an unexpected break within the flow of technology”

<sup>88</sup> Sigla para *Graphics Interchange Format* ou, em português, formato para intercâmbio de gráficos, é um tipo de arquivo digital que permite movimentos de curta duração e sem som através da sequência sucessiva de imagens

<sup>89</sup> “is a project that explores how much an artwork must be changed, remixed, mutated, or altered before it loses all of its associated meaning, context and, more importantly, copyright/trademark status”. Disponível em <<http://www.helloatfood.com/copyright-atrophy/>> Acesso em: 15.10.2014.

Por sua vez, Pixelnoizz (David Szauder) rompe com certas expectativas relacionadas à memória em seu projeto *Failed Memories* (2012-2013). O artista húngaro criou uma série de imagens que questionam a significação da memória e sua (re)(de)codificação através de efeitos visuais corruptivos e de títulos e pequenos textos narrativos que as acompanham, expandido seu significado. Pixelnoizz cria um paralelo entre a memória humana e a digital, pois, como afirma:

a questão é como nossa memória funciona, quando nós vemos uma imagem (fotográfica) nós podemos nos lembrar dos detalhes, mas apenas por um curto período. A longo prazo nós começamos a perder partes dos detalhes e em vez desses fragmentos perdidos, nós preenchemos as lacunas com memórias geradas por nós mesmos, fragmentos de memórias. Um tanto quanto similar a como os cartões de vídeo funcionam (SZAUDER, 2012)<sup>90</sup>

Assim, o artista trabalha com fotos antigas, tanto de seu acervo familiar como de internautas que lhe enviaram fotos voluntariamente, permitindo que a associação de contexto, imagem e texto acrescente ainda mais à sua obra. No entanto, é preciso apontar que a forma como Pixelnoizz corrompe as imagens é, como ele mesmo diz, “pouco ortodoxa” pois o faz com o auxílio de *softwares* de edição gráfica que lhe permitem selecionar onde e como pretende inserir seus *glitches*. Ora, para nós, tal apropriação do *glitch* não é apenas válida do ponto de vista artístico como essencial para prosseguirmos em nosso estudo conceitual e em nossa defesa da *glitch art*.



**carola is smelling a rose**

carolas only love were the roses. One day the smell of a rose transformed her face in to an unidentified shape. A shape between human face and a rose.



**Mr Stein's fear**

"He was a solid, well situated simple man. He went to church every day, when it was necessary. But one day he realised that he has doubts."

Imagem 29: *carola is smelling a rose*, Pixelnoizz, 2012.

Imagem 30: *Mr Stein's fear*, Pixelnoizz, 2012.<sup>91</sup>

<sup>90</sup> “The question is how our memory works, when we see a picture (photo) we are able to remember to the details, but only for short period. In long term we start to loose parts of the details and instead of these lost fragments we fill the gaps with our self generated memories, memory fragments. A bitsimilar how the video cards functioning (PBO, memory glitch)”. Disponível em <<http://pixelnoizz.wordpress.com/2012/12/10/failed-memories-digital-collages-and-glitches/>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>91</sup> Disponíveis em <<https://www.flickr.com/photos/curlycode/sets/72157631941598962/>> Acesso em: 15.10.2014.

Precisamente, é nesse sentido que, ambos os projetos citados, nos permitem agora considerar melhor o uso que Menkman faz da palavra “inesperado”. Se a *glitch art* se apropria de um *glitch*, cada artista estaria, assim, destinado a “esperar pelo inesperado”? Ora, nos é claro que a deformação pela qual as logos passam em *Copyright Atrophy* é de alguma forma controlada por Roberts, da mesma maneira que Szauder afirma ele próprio que detem grande controle sobre os efeitos visuais que aplica sobre as fotos. A questão pode ser então sintetizada de forma quase filosófica: se o *glitch* for criado intencionalmente, esse deixaria de ser um *glitch*?

Por mais simples que tal questionamento possa soar, ele marca questão de grande valor para o estudo da *glitch art*. Baseados em nossos dois principais autores sobre o tema, teremos duas respostas diferentes. Moradi adota uma postura classificatória para a questão e, assim, separa duas categorias de *glitch* entre aqueles que são ocorrências inesperadas, portanto, resultado da disfunção aleatória de uma máquina, *glitch* puro, e aqueles que são criados propositalmente, portanto, resultado da intenção voluntária de uma pessoa, *glitch-alike*:

|                                    |                     |
|------------------------------------|---------------------|
| <b>Glitch Puro</b>                 | <b>Glitch-alike</b> |
| Acidental                          | Deliberado          |
| Coincidência                       | Planejado           |
| Apropriado                         | Criado              |
| Encontrado                         | Desenhado           |
| Real                               | Artificial          |
| (MORADI, 2004, p.11) <sup>92</sup> |                     |

Assim, o uso de um *glitch* não acidental e, portanto, deliberado, não retiraria da *glitch art* seu crédito, mas sim alteraria a maneira como deveríamos analisá-la e classificá-la. Apesar da clara preferência que Moradi demonstra dar ao *glitch* puro em detrimento ao *glitch-alike*, sintomaticamente, ele faz, em seguida, nota esclarecendo que, devido à intenção de análise visual de sua dissertação, fará uso da palavra *glitch* para descrever ambas as categorias (2004, p.11).

Ora, a resposta de Moradi, como dito, é abertamente classificatória, mas realmente se faz preciso para a *glitch art* uma classificação? É nesse sentido que Menkman constrói sua crítica ao esquema de Moradi, questionando a necessidade de uma postura binária e, segundo a autora, purista diante de um gênero artístico que se coloca em oposição precisamente a esse tipo de comportamento (2011, p.36). Ela o faz, claro, com a ressalva de que tal classificação é útil enquanto ponto de partida para certas análises, mas a seguir continua:

O ‘*glitch*’ em ‘*glitch art*’ não apenas depende da tecnologia, mas também envolve ideologias e estruturas visuais (estéticas) incluindo a perspectiva individual do artista, e o contexto de análise. Em vez de denunciar um *glitch* não informativo (ou uma prática

<sup>92</sup> “ **Pure Glitch:** Accidental, Coincidental, Appropriated, Found, Real. **Glitch-alike:** Deliberate, Planned, Created, Designed, Artificial.”

*glitch*) como artificial ou falso, eu penso que é mais interessante pesquisar como e quando um investimento particular em *glitch* é efetivamente entendido como *glitch art* dentro de uma cultura midiática mais ampla. (MENKMAN, 2011, p.36)<sup>93</sup>

Tomaremos aqui postura mais próxima à de Menkman, não apenas por sua intenção não binária, mas especialmente pela justificativa cultural que, mais a frente, conforme veremos, é possibilidade para leitura flusseriana da questão subversiva. No entanto, cremos ainda ser necessário considerar que, em todos os momentos no qual Menkman aponta uma definição para *glitch* e/ou *glitch art*, ela o faz de forma a valorizar a característica de desconhecido e inesperado em sua *arché*, o que, como vimos, é o que faz com que o conceito de acaso seja tão necessário às considerações aqui presentes. Ao considerar contexto semelhante, o do fotógrafo que opta por ser levado pelo acaso em seu processo de captação imagética, Entler afirma:

Esperar um acaso é sempre uma atitude paradoxal. Significa, na verdade, que existe uma possibilidade de controle posterior que o retira do campo do aleatório para dotá-lo de significação subjetiva. Mas quando se fala em domesticação do acaso parece ser possível forçá-lo a uma obediência aos valores humanos. Esse processo se dá, na verdade, numa ação recíproca. Por um lado, o homem sabe reconhecer no acaso aquilo que pode satisfazer um desejo. Por sua vez, esse desejo se transforma segundo as novas direções que o acaso não cessa de apresentar. (ENTLER, in SAMAIN, 1998, p.290)

A análise de Entler desloca até mesmo nossa noção, do que seria um *glitch* puro, para uma posição subjetiva e intermediada na criação artística, maculando, assim, uma possível, e aqui criticada, *pureza*. No entanto, a maneira como se dá a mútua relação do acaso para com cada artista durante a gênese criativa, não muda a possível leitura do público de que aquilo é resultado de acaso. Ou seja, é inviável para o público padrão distinguir entre *glitch* puro, *glitch-alike* ou qualquer possível gradação entre os dois pólos, porque o desconhecimento da *arché* permanece o mesmo quando tratamos de caixa preta:

Para o usuário médio de computadores, nós sabemos que essa coisa chamada “informação” ... código, microcódigo ... é o que faz o computador funcionar, mas nós não sabemos como. Está escondido, incompreensível; nós não podemos tocar, nós não precisamos lidar com isso em um nível cotidiano. (BARNET, et al., 2002) <sup>94</sup>

É essa característica de todos os dispositivos digitais com os quais temos contato diariamente que dá ao *glitch* a garantia de sua incompreensão imediata. A caixa preta continua impenetrável e a tendência é que isso aumente exponencialmente. Mesmo hoje já é praticamente

---

<sup>93</sup> “The ‘glitch’ in ‘glitch art’ does not only depend on technology, but also involves ideologies and visual structures (aesthetics) including the artist’s individual perspective, and the context of viewing. Instead of denouncing a non-informational glitch (or glitch practice) as artificial or false, I think it is more interesting to research why and how a particular investment in glitch is actually understood as glitch art within a larger media culture”.

<sup>94</sup> “For the average computer user, we know that this thing called “information”... code, microcode... is what makes computers work, but we don’t know how. It is hidden, incomprehensible; we can’t touch it, we don’t need to deal with it on a day-to-day level”.

impossível que uma única pessoa detenha conhecimento informático suficiente para compreender todos os mecanismos internos ao mais simples dos *smartphones*, sendo ainda mais difícil que seja capaz de desvendar um possível erro interno. Podemos até notar isso no início do conto de Asimov:

Eles [os técnicos] conheciam melhor do que qualquer outro ser humano o que se passava por trás das milhas e milhas da carcaça luminosa, fria e ruidosa daquele gigantesco computador. Ainda assim, os dois homens tinham apenas uma vaga noção do plano geral de circuitos que há muito haviam crescido além do ponto em que um humano solitário poderia sequer tentar entender. (ASIMOV, 1956, p.1)

Poderíamos então sintetizar a questão da *arché* na *glitch art* de forma a considerar que, por mais que haja um processo dialógico entre artista, aparelho e acaso, o resultado poderá ser tido como inesperado pelo público por seu desconhecimento de todos os processos implicados na questão. Precisamente nesse sentido, Menkman visa direcionar seu olhar de estudo não para a *arché* e para uma consideração distintiva de como, onde ou quanto cada artista agiu ou deixou de agir, mas sim para a interação do *glitch* para com o público: da maneira como ele afeta as pessoas e da forma como ele é, ou não, interpretado enquanto *glitch art*. Para analisar o resultado do rompimento do fluxo comunicacional, Rosa propõe que o repentino ruído na relação com a tecnologia realoca o espectador para uma posição vazia de significado, na qual se alicerça seu conceito de *moment(um)*:

Um *glitch* representa uma perda de controle. O ‘mundo’ da interface faz o inesperado. Vai além dos limites do território conhecido e programado, desafiando as crenças dos espectadores sobre tecnologia e suas supostas funções (...), e vem a ser profundamente irracional em seu ‘comportamento’. O *glitch* faz com que o computador por si mesmo subitamente pareça incomumente profundo, em contraste com o mais banal, previsível nível superficial do comportamento ‘normal’ de máquinas e sistemas. Desse modo, *glitches* anunciam um louco e perigoso tipo de *moment(um)* instaurado e ditado pela própria máquina. (MENKMAN, 2011, p.31)<sup>95</sup>

Ao prosseguir, Menkman distingue a origem do conceito em duas noções: o *momento* no qual se experimenta e se instaura o vazio de significado resultante da perda de compreensão dos processos envolvidos; e, em seguida, o *momentum*, ímpeto decorrente do momento que leva o espectador a lidar com o ruído ou enquanto falha a ser superada e esquecida ou enquanto *glitch*, que passa a marcar uma nova consciência da tecnologia com o qual o espectador lida:

Assim como a compreensão de um *glitch* muda assim que é nomeado, também o é a noção de transparência e equilíbrio sistemático supostamente danificado pelo próprio *glitch*. A experiência ‘original’ de ruptura é movida para além do sublime *moment(um)* e desaparece no domínio de novas condições. O *glitch* se tornou um novo modo; e seu

---

<sup>95</sup> “A glitch represents a loss of control. The ‘world’ or the interface does the unexpected. It goes beyond the borders of its known and programmed territories, changing viewers’ assumptions about technology and its assumed functions (...), and comes to seem profoundly irrational in its ‘behavior’. The glitch makes the computer itself suddenly appear unconventionally deep, in contrast to the more banal, predictable surface-level behaviors of ‘normal’ machines and systems. In this way, glitches announce a crazy and dangerous kind of *moment(um)* instantiated and dictated by the machine itself”.

encontro anterior e uncanny veio a registrar uma experiência efêmera e pessoal de uma máquina. (MENKMAN, 2011, p.31) <sup>96</sup>

Para além das implicações trazidas pela citação de Menkman, cremos ser interessante trazer uma perspectiva estética ao associar seu conceito de *moment(um)* ao conceito de instante de Bachelard. O filósofo francês faz uso da ideia de instante para descrever uma experiência estética que rompe com nosso padrão temporal. A noção é de que enquanto vivemos cotidianamente em uma lógica horizontal, linear e histórica de tempo, uma experiência estética marcante representa um instante de tempo vertical, profundo e memorável. Nossa interpretação é de que o *moment(um)* de Menkman é composto também por este instante, de duração infima, mas de grande profundidade:

a meta é a verticalidade, a profundidade ou a altura; é o instante estabilizado em que as simultaneidades, ordenando-se, provam que o instante poético tem uma perspectiva metafísica. O instante poético, portanto, é necessariamente complexo: ele comove, ele prova — convida, consola —, é espantoso e familiar. Essencialmente, o instante poético é a relação harmônica de dois contrários. (BACHELARD *apud* FREITAS, 2009, p.5)

A citação, além de deixar mais claro o conceito de Bachelard, nos dá oportunidade também para compreender o uso que Menkman e alguns outros teóricos da *glitch art* fazem do conceito *uncanny*, do alemão *unheimlich*, que Freud usa ao tratar:

Assim, esse “Unheimlich” não é, na realidade, algo novo ou desconhecido, mas sim algo há muito familiar na vida psíquica, que apenas dela ficou arredado através do recalçamento. Essa relação com o recalçamento clarifica-nos então a definição de Schelling [p.215] que afirma ser ameaçadoramente estranho aquilo que deveria ter permanecido oculto e se tornou evidente. (FREUD, 1994, p. 228)

É a ideia desse sentimento de “algo ameaçadoramente estranho” mas ao mesmo tempo familiar que o termo *uncanny* faz referência. Como não é nosso intuito aqui prosseguir na análise psicanalista da questão, nem mesmo é o de Menkman, fizemos essa breve consideração apenas para observarmos tal possível relação dúbia entre o familiar e o estranho na *glitch art*. Pois, por mais que saibamos que as imagens digitais são compostas por *pixels* e intermediadas por mecanismo tecnológico, ainda nos surpreende quando nos deparamos com qualquer gênero de desaranjo de tais *pixels* e/ou no funcionamento padrão desses dispositivos.

Retornando ao cerne da questão, temos agora a perspectiva de que o *moment(um)*, decorrente do contato com um *glitch*, é também experiência estética de grande profundidade que *afeta* o espectador em sua maneira de lidar com a tecnologia. Essa noção de *afeto*, em inglês *affect*, pode ser dialogicamente discutida com a noção de *efeito*, em inglês, *effect*. O *afeto* descrito por

---

<sup>96</sup> “Just as the understanding of a glitch changes once it is named, so does the notion of transparency or systemic equilibrium supposedly damaged by the glitch itself. The ‘original’ experience of rupture is moved beyond its sublime moment(um) and vanishes into a realm of new conditions. The glitch has become a new mode; and its previous uncanny encounter has come to register as an ephemeral, personal experience of a machine”.

Menkman é consequência particular e direta desse *moment(um)*, portanto, afeta (*affect*) o espectador tanto estética quanto racionalmente, por colocar sua relação com a tecnologia em cheque através de um instante poético.

Por sua vez o *efeito (effect)* é uma consequência de algum tipo de procedimento, aqui trataremos de dois exemplos de recursos extremos de criação na *glitch art*. O primeiro, resultado de uma experiência técnica que é literalmente um “processo de criação através da destruição” (MENKMAN, 2011, p.35)<sup>97</sup>, como se dá no conjunto de performances do grupo 5VOLT CORE (2006)<sup>98</sup>, por exemplo. Nelas os integrantes usam a música amplificada de algum DJ parceiro para transmitir, através de fios desempapados, energia elétrica às placas gráficas de um computador que, por sua vez, está ligado a um projetor na sala, enquanto a dupla também faz interferências físicas no aparelho:

A intrusão do sinal musical amplificado na placa gráfica leva o computador a receber impulsos eletrônicos em parte do *hardware* que não foram desenhadas para recebê-los. Em vez de claros 0's e 1's, a eletricidade gerada pela música analógica bate os pinos — e o computador tenta interpretar isso. Uma transmissão visual reagindo em tempo real com a música é gerada. Nós então expandimos as possibilidades de desconstrução com a ajuda de ferramentas como martelos e máquinas de perfuração... (5VOLT CORE)<sup>99</sup>



Imagens 31 e 32: Performance de 5VOLT CORE.<sup>100</sup>

<sup>97</sup> “process of creation through destruction”.

<sup>98</sup> Disponível em: <<http://5voltage.com/typolight/typolight257/index.php/output/articles/id-5voltage-show.html>>  
Acesso em: 15.10.2014

<sup>99</sup> “The intrusion of the amplified music signal in the graphic card causes the computer to get electrical impulses on parts of the hardware that are not designed to receive them. Instead of clean 0's and 1's, electricity generated by analog music hits the pins - and the computer tries to interpret it. A visual stream reacting in real-time to the music is generated. We then expand the possibilities of deconstruction with the help of tools like hammers and drill machines...”

<sup>100</sup> Disponíveis em: <<http://5voltage.com/typolight/typolight257/index.php/output/articles/id-5voltage-show.html>>  
Acesso em: 15.10.2014

Um segundo exemplo são aplicativos de edição de imagem que usam de filtros *glitch*, ou seja, nesse caso, o efeito é entendido como fruto de um método pré-estabelecido da aplicação de determinada característica visual. Em breve pesquisa pelo termo *glitch*, podemos encontrar na maior loja de aplicativos para *smartphones*, a *App Store*, mais de 180 resultados sendo os primeiros e mais baixados deles recursos que criam imagens com características *glitch*. Entre as dezenas de resultados da pesquisa destacamos aqui os aplicativos GLTCH<sup>101</sup>, Glitch Wizard<sup>102</sup>, iGlitch<sup>103</sup> e Glitch Text ツ<sup>104</sup>, cujas imagens de divulgação seguem abaixo. Como dito, em sua maioria são aplicativos de filtros de edição para imagens previamente selecionadas e usam de diferentes terminologias e interfaces para aproximar o usuário do processo de criar um *glitch*. Em outro sentido, o *Glitch Text* ツ trabalha com a criação de textos utilizando-se de diacríticos, os sinais gráficos localizados em torno das letras, o que se aproxima da técnica utilizada pelo artista Laimonas Zakas, ao qual iremos nos referenciar mais à frente.<sup>105</sup>

Ora, uma leitura rápida da descrição dada poderia querer reintroduzir as noções de *glitch* puro e *glitch-alike*, mas não é a intenção de forma alguma. Não tratamos de *afeto* e *efeito* com o intuito de opor as duas de forma binária e maniqueísta, nem mesmo de privilegiar os efeitos criados de forma experimental em detrimento das imagens estereotipadas. Afinal, o *afeto* criado no espectador é resultado de um *efeito* estético na peça de *glitch art*, independente de qual tenha sido a técnica utilizada para sua produção. Menckman defende que se busque processos criativos que valorizem o *moment(um)*, que se compreenda as possibilidades estéticas, culturais e teóricas do *afeto* e que, portanto, se crie tendo essas questões como intenção final, e não apenas efeitos visuais que seguem a última tendência. A crítica que ela faz então é para aqueles que operam em favor de um determinado *efeito* e em detrimento da possível criação de um *afeto* (MENCKMAN, 2011, p.35).

---

<sup>101</sup> Disponível em: <<https://itunes.apple.com/us/app/glitch/id655665577?mt=8>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>102</sup> Disponível em: <<https://itunes.apple.com/ca/app/glitch-wizard-databent-gif/id904640439?mt=8>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>103</sup> Disponível em: <<https://itunes.apple.com/br/app/iglitch-glitch-camera-for/id480528935?mt=8>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>104</sup> Disponível em: <<https://itunes.apple.com/us/app/glitch-text-tsu/id886059225?mt=8>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>105</sup> É curioso notarmos que além dos *softwares* aos quais faremos referência em breve, há também aplicativos *mobile* cujo valor artístico foi também reconhecido. Nos referenciamos especialmente ao touch.GL, projeto do já citado Pixelnoizz, que chegou a ser exposto no Pompidou em Paris na mostra DigiART em 2013. A diferença que cremos existir entre os aplicativos de filtro aqui citadas e o projeto de Pixelnoizz é a da capacidade do último de maior personalização devido ao uso interativo do recurso tátil dos *smartphones* atuais e pelas limitações que o próprio artista acrescentou ao programa, impossibilitando repetir ou desfazer qualquer ação aleatória gerada pelo aplicativo. Disponível em: <<http://pixelnoizz.wordpress.com/2013/07/01/touch-gl-goes-to-pompidou/>> Acesso em: 15.10.2014

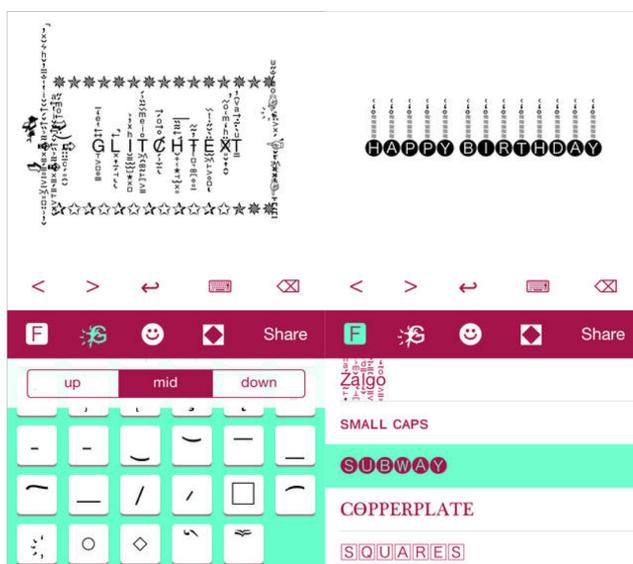
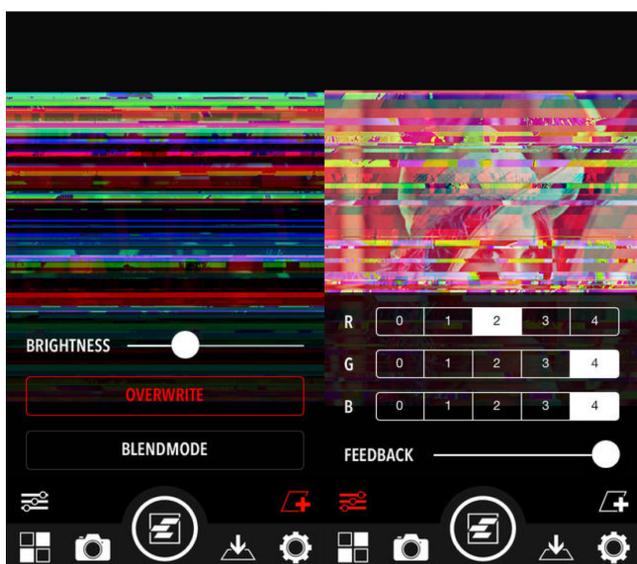
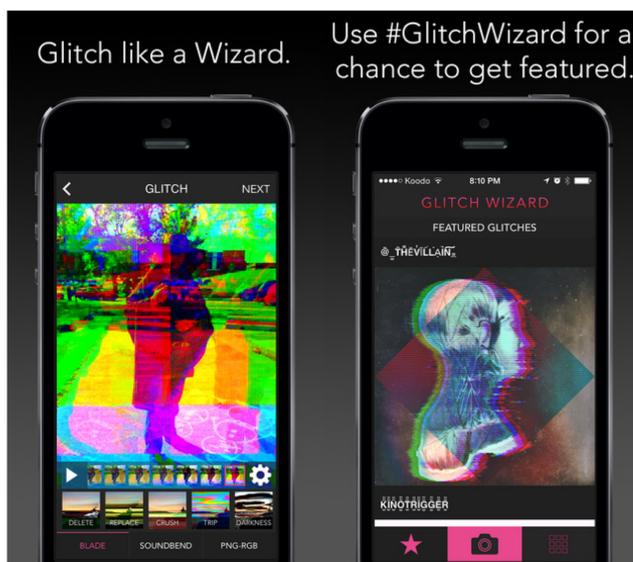
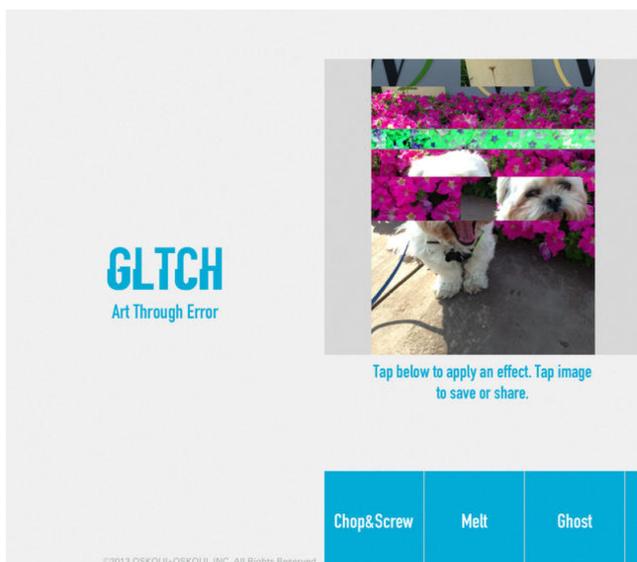


Imagem 33: Digulgação do aplicativo GLTCH na App Store.<sup>106</sup>

Imagem 34: Digulgação do aplicativo Glitch Wizard na App Store.<sup>107</sup>

Imagem 35: Digulgação do aplicativo iGlitch na App Store.<sup>108</sup>

Imagem 36: Digulgação do aplicativo Glitch Text 𐄂 na App Store.<sup>109</sup>

Apesar dessa defesa teórica que fazemos aqui, podemos notar em Menkman certa crítica àqueles que elaboram *designed glitches*<sup>110</sup> por não haver aí uma preocupação no processo e nas

<sup>106</sup> Disponível em: <<https://itunes.apple.com/us/app/glitch/id655665577?mt=8>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>107</sup> Disponível em: < <https://itunes.apple.com/ca/app/glitch-wizard-databent-gif/id904640439?mt=8> > Acesso em: 15.10.2014

<sup>108</sup> Disponível em: <<https://itunes.apple.com/br/app/igitch-glitch-camera-for/id480528935?mt=8>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>109</sup> Disponível em: <<https://itunes.apple.com/br/app/glitch-lab/id569972979?mt=8>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>110</sup> *Designed glitches* são os *glitches* que passaram por um processo de *design* com intenção mais direcionada a resultados puramente visuais.

possibilidades criativas dele, e sim apenas intenção final de produto. Tal leitura é, para nós, questão chave, mas não nos adiantemos. Em fato, o maior exemplo da crítica feita por Menkman é sua publicação, já citada aqui, *A Vernacular of File Formats: a guide to databend compression design* (2010), no qual ela explica detalhadamente métodos para a criação de *glitches* em diferentes formatos de arquivo. No ano seguinte, já em retrospectiva, ela defende sua atitude declarando:

O Vernáculo foi uma tentativa de dar voz às minhas inquietações em relação à crescente popularidade de glitches desenhados e projetados em favor da pesquisa por glitches informativos e orientados pelo processo. Foi uma intervenção performativa, lúdica que criticava a simplificação do que glitch havia se tornado, enquanto ao mesmo tempo desejava desmistificar os últimos elementos ‘legais’ restantes dos glitches baseados em formatos de arquivo. (MENKMAN, 2011, p.50) <sup>111</sup>

Ou seja, ao ver surgir uma forte tendência na criação de *glitches* de forma despreocupada com o processo e/ou com a instauração de um *moment(um)*, ela tenta separar aqueles que se dedicavam à *glitch art* com intenções realmente estéticas e teoricamente orientadas, daqueles que buscavam apenas tais resultados visuais. Ao disponibilizar um documento que esclarecia todas as possibilidades de corromper imagens digitais que ela detinha à época, Menkman deixava àqueles que buscavam apenas um *glitch effect* caminho livre, enquanto orientava, através de um texto introdutório carregado de ironia, aqueles que buscavam um *glitch affect* a expandir seus conhecimentos em busca de novas formas e processos de exploração artística. Tanto nesse texto, como em alguns outros, podemos notar o uso que Menkman faz do conceito de mídias frias e quentes de McLuhan para opor o que seriam *cool glitches* — aqueles mais isolados culturalmente e mais atentos à toda a cadeia de processos de criação —, de *hot glitches* — nos quais o *efeito* se sobressaia ao *afeto* e, portanto, já apropriados pela cultura *mainstream*.

Um bom exemplo para compreendermos como os *efeitos visuais* se sobressaem em detrimento do *afeto estético* em um contexto mais comercial e mediatizado, é o da exposição, na Seventeen Gallery, em Londres, do artista estadunidense Paul B. Davis (2009). Anteriormente, seu escopo de trabalho lidava especialmente com o *datamoshing*, efeito de ruído resultado da compreensão de arquivos que, quando ocorre em imagens em movimento, acaba por associar diferentes momentos da imagem de forma caótica. O curioso no histórico de seu trabalho é que, além das inúmeras exposições bem sucedidas tendo como tema principal o *datamoshing*, ou *compressões estéticas*, como ele preferia nomear, Paul passou por uma grande mudança de

---

<sup>111</sup> “The Vernacular was an attempt to voice my concerns regarding the growing popularity of designed glitching in favor of informational or process-oriented glitch research. It was a performative, playfully me intervention that criticized the simplicity that glitch had become, while at the same time aimed to demystify the last remaining ‘cool’ elements of file format-based glitching”.

perspectiva em seus projetos devido ao lançamento do vídeo-clipe *Welcome to Heartbreak* (2009) do cantor *pop* Kanye West, que se utilizava de *datamoshing* apenas enquanto recurso visual.

Eu acordei uma manhã em Março com uma torrente de emails me falando para olhar algum vídeo no YouTube. Segundos depois eu via Kanye West desfilando ao redor de uma zona de *glitches* digitais que pareciam exatamente como meu trabalho. Ele fodeu meu show... a mesma linguagem que eu usava para criticar o conteúdo *pop*, de fora, era agora ela mesma uma referência cultural *mainstream*. (DAVIS, 2009)<sup>112</sup>



Imagem 37: Still do vídeo *Welcome To Heartbreak*, Kanye West, 2009.<sup>113</sup>

Imagem 38: Still da projeção *Video Compression Study II*, Paul B. Davis, 2007.<sup>114</sup>

Após a descoberta, Davis se viu na posição de questionar o próprio trabalho e sua exposição, a ser inaugurada poucos meses à frente, passou a se chamar *Define Your Terms (or Kanye West Fucked Up My Show)* (2009).<sup>115</sup> É no contexto dessa exposição que o artista assume a tentativa de compreender e, por vezes, negar os métodos aos quais se utilizava antes, tendo agora ciência de suas limitações. Em uma de suas peças, *Codec* (2009), o estadunidense desenvolve um algoritmo próprio, denominado por ele de *PBD compression*, para compressão e descompressão de arquivos de vídeo, cujos resultados, por serem particulares a tal programação, permaneceram restritos a Davis, já que não há nenhum interesse comercial ou de distribuição de tal algoritmo.<sup>116</sup> Em fato, a relação entre as obras de Davis e o clipe de Kanye West nos possibilita outras interpretações

<sup>112</sup> “I woke up one morning in March to a flood of emails telling me to look at some video on YouTube. Seconds later saw I Kanye West strutting around in a field of digital glitches that looked exactly like my work. It fucked my show up...the very language I was using to critique pop content from the outside was now itself a mainstream cultural reference.” Disponível em: <<http://www.seventeengallery.com/exhibitions/paul-b-davis-define-your-terms-or-kanye-west-fucked-up-my-show/>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>113</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=wMH0e8kIZtE>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>114</sup> Disponível em: <<http://www.seventeengallery.com/exhibitions/paul-b-davis-intentional-computing/>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>115</sup> Disponível em <<http://www.seventeengallery.com/exhibitions/paul-b-davis-define-your-terms-or-kanye-west-fucked-up-my-show/>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>116</sup> Disponível em <<http://vimeo.com/17709560>> Acesso em: 15.10.2014

futuras, em especial em sua relação com a comercialidade. No entanto, nos limitaremos agora a pensá-los como exemplo da relação proposta por Menkman entre o uso consciente, exclusivo e questionador dos (*cool*) *glitches* e o uso puramente visual, domesticado e descontextualizado dos (*hot*) *glitches*:

Essa ‘nova’ forma de “glitch art conservadora” ou “*hot glitch art*” foca mais em design e em produtos finais, em vez de na ruptura política e *post-procedural* de fluxos. Há uma óbvia crítica aqui: desenhar e projetar um glitch significa domesticá-lo. Quando um glitch se torna domesticado, controlado por uma ferramenta, ou tecnologia (um ofício humano) ele perdeu seu encantamento e se tornou previsível. Não é mais uma ruptura de um fluxo no interior de uma tecnologia, ou um método para abrir o discurso político, mas em vez disso uma forma de cultivo. Para muitos atores do meio não é mais um *glitch*, mas sim um filtro que consiste em uma predefinição e/ou um padrão: o que uma vez foi entendido como um *glitch* agora é uma nova *commodity*. (MENKMAN, in LOVINK e MILES, 2011, p.342)<sup>117</sup>

Especialmente no uso que Menkman faz do verbo “to design”, como para determinar esse processo de criação de um *hot glitch*, ao qual se opõe, a holandesa mais se aproxima da noção, também repugnada por ela, de *glitch alike*. Já delimitamos a diferença desses argumentos, mas dada sua sutileza e importância, o faremos novamente com a introdução de outro conceito muito caro à artista holandesa. Ela não busca distinguir *glitches* puramente gerados pelo dispositivo daqueles criados propriamente pelo artista, como faz Moradi, mas sim os *glitches* criados por artistas conscientes das suas possíveis e futuras interações estético-político-culturais daqueles criados por uma simples intenção visual. Essa consciência, cuja existência ou não é de difícil determinação, pode ser compreendida como a percepção do caráter pós-processual da *glitch art*. Esse termo, só adotado por Menkman em seus textos mais recentes, já foi exposto aqui ao menos em duas citações anteriores. A ideia por trás da expressão é precisamente o intuito de romper dialogicamente a cadeia de processos tecnológicos que culminaria em estado desejado e esperado (2011, p.27). Dessa forma, Menkman defende as propostas artísticas que intencionem transgredir fluxos de processos determinados pela sociedade, enquanto critica aqueles que pensam criar glitch art ao se utilizar de fluxos de processos já determinados pela sociedade, como os aplicativos de filtro já citados.

---

<sup>117</sup> “This ‘new’ form of ‘conservative glitch art’ or ‘hot glitch art’ focuses more on design and end products than on the procedural and political breaking of flows. There is an obvious critique: to design a glitch means to domesticate it. When the glitch becomes domesticated, controlled by a tool, or technology (a human craft), it has lost its enchantment and has become predictable. It is no longer a break from a flow within a technology, or a method to open up the political discourse, but instead a form of cultivation. For many actors it is no longer a glitch, but a filter that consists of a preset and/or a default: what was once understood as a glitch has become a new commodity”

Ainda assim, a fantasia utópica da “democracia tecnológica” ou “liberdade” às quais a glitch art é muitas vezes conectada tem em geral pouco a ver com o colonialismo desses projetos previamente desenhados de glitch art e filtros glitch. Se existe algo como liberdade tecnológica, isso pode apenas ser encontrado dentro do processual momentum da glitch art; quando um glitch está prestes a mudar um protocolo. Não quando “um click disruptivo está prestes a criar um novo design”. (MENKMAN, 2009, p.7)<sup>118</sup>

No entanto, é notável como Menkman tem consciência de que seu engajamento é, em última instância, em vão, pois “o que é agora (ou próximo) um *glitch* irá se tornar uma moda popular em breve - reproduzível, padronizado, automatizado por *softwares* e *plug-ins*. Esse movimento é uma parte integral do movimento que deveria ser teorizado como o gênero da *glitch art*” (2011, p.45)<sup>119</sup>. Dotada desse entendimento, Menkman não parece se engajar em distinguir aqueles projetos que são ou não *glitch art* da forma como ela ambiciona que sejam, mas sim de se valer dessas diferenças, tanto como objeto de análise teórica como também de pesquisa artística.



Imagem 39: logo do *software* Monglot. Imagem do autor.

O melhor exemplo para isso, curiosa e propositalmente paradoxal, é o software *Monglot*<sup>120</sup>, criado por Menkman em parceria com o programador Johan Larsby no ano de 2011. O programa é, literalmente, um *glitch software* que possibilita aos usuários criarem diferentes níveis de corrupção para um grande espectro de formatos de imagem sem a necessidade de praticamente nenhum conhecimento prévio. Por tornar o usuário independente do uso coordenado de diferentes programas de edição de imagem e da densa compreensão de como cada formato de arquivo se comporta, mesmo que não antecipe o resultado de seus processos, já que ainda há neles grande nível de acaso, *Monglot* se aproxima, e muito, dos aplicativos já mencionados e criticados por funcionarem como

<sup>118</sup> “Even so, the utopian fantasy of ‘technological democracy’ or ‘freedom’ that glitch art is often connected to, has often little to do with the colonialism of these glitch art designs and glitch filters. If there is such a thing as technological freedom, this can only be found within the procedural momentum of glitch art; when a glitch is just about to relay a protocol. Not when ‘one disruptive click is just about to create a new design’”

<sup>119</sup> “what is now (or next) a glitch will become a hot fashion soon enough - reproducible, standardized, automated by softwares and plug-ins. This movement is an integral part of a movement that should be theorized as the genre of glitch art”

<sup>120</sup> Disponível em: <<http://rosa-menkman.blogspot.com.br/2011/01/monglot.html>> Acesso em: 15.10.2014

*efeitos*. Entretanto, por mais que *Monglot* claramente gere imagens padronizadas e já largamente exploradas, repetidas e reproduzidas, sua concepção irônica também permite outras interpretações. Pelo grande espectro de formatos que abrange, o *software* permite também que o usuário aprenda e pesquise sobre novas possibilidades de exploração de tais arquivos. Em fato, ambas as produções de Menkman, *Monglot* (2011) e *A Vernacular of File Formats* (2010), se complementam ao dar caminho livre àqueles que querem explorar *glitches* apenas visualmente e ao abrir novos caminhos de experimentação àqueles com maiores preocupações estético culturais.

Isso faz com que *Monglot* exista enquanto um discurso *glitch* entre linhas, contra as regras e dentro delas, que é onde eu penso que nós deveríamos procurar pelo discurso da *Glitch Art* e *Glitch Studies*. Normalizando (estandardizando através de regras e repetição) o estado *glitch* da imagem, o criador desenvolve (novos) conhecimentos sobre a linguagem de compressão de imagens. Ao mesmo tempo *Glitch Art* (enquanto progressiva e contrária ao fluxo) se torna uma entidade virtual (um conceito que apenas é mencionado). *Monglot* então impõe a falha estrategicamente, enquanto norma, para deslocar a si mesmo do domínio da *Glitch Art*. (MENKMAN, 2011)<sup>121</sup>

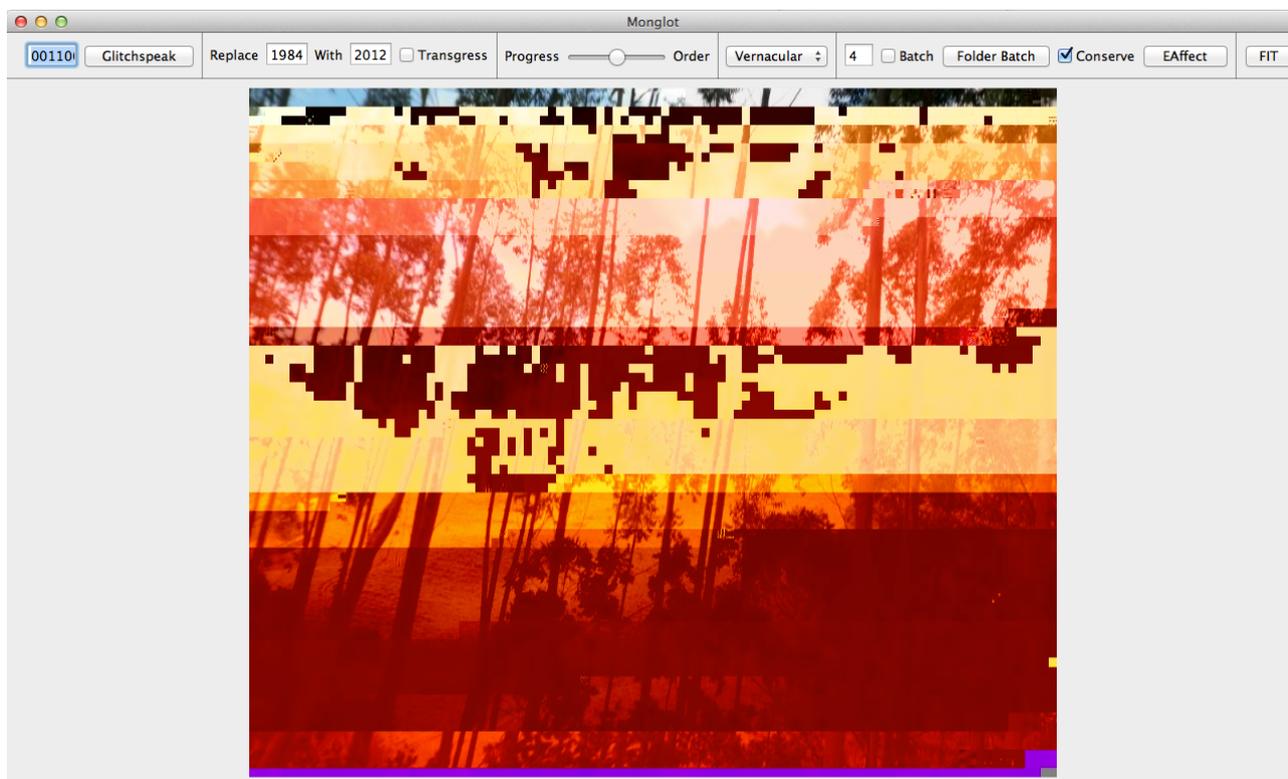


Imagem 40: interface do programa *Monglot*. Imagem do autor.

Em fato, tanto o nome como a logo de *Monglot* são também pequenos exemplos que denotam o empenho teórico de Menkman. Como descrito e justificado por ela, *Monglot* é a união

<sup>121</sup> “This makes *Monglot* exists as a glitch discourse in-between the lines, against the rules and within them, which is where I think we should look for the discourse of *Glitch Art* and *Glitch Studies*. By normalizing (standardization through rules and repetition) the glitched states of the image the maker develops (new) knowledge of the compression language of the image. At the same time *Glitch Art* (as progressive and against the grain) becomes a virtual entity (a concept that is only referenced). *Monglot* thus imposes failure strategically, as a norm, to fork itself from the realm of *Glitch Art*” Disponível em: <<http://rosa-menkman.blogspot.com.br/2011/01/monglot.html>> Acesso em: 15.10.2014

das palavras em inglês *mongrel* e *monoglot* que, respectivamente, significam mestiço ou bastardo e monoglota, sendo assim uma referência à ideia de uma linguagem particular e bastarda, além de ter relação com algumas outras bases teóricas de Menkman. Por sua vez, o ícone criado como logo para o *software* é a imagem do deus romano Janus, por sua vez pixelizada e com uma certa distorção em seu inferior. Janus é sempre representado com suas duas faces, uma a olhar para o passado e outra para o futuro, e é associado mitologicamente a portas, passagens, momentos de transição e mudanças. A relação com o aplicativo de Menkman, e sua defesa teórica de discurso contra as regras e dentro delas, se faz ainda mais presente quando pensamos no fato de que Janus simboliza também as ideias paradoxais e controversas.



Imagens 41 e 42: *Glitch Browser*, Scott, Moradi e Lima, 2005. <sup>122</sup>

Além do próprio Monglot, podemos mencionar outros dois trabalhos cujas intenções artísticas propõem a geração de imagens dotadas *glitches* com certo caráter crítico. O primeiro projeto trata-se do *Glitch Browser*<sup>123</sup>, já brevemente citado aqui por ter sido realizado pela parceria entre Ant Scott, artista pioneiro na *glitch art*, Iman Moradi<sup>124</sup>, artista e teórico, e Dimitre Lima<sup>125</sup>, artista e designer brasileiro. O projeto foi lançado no ano de 2005, mas retirado do ar em 2008 e, como o nome *Glitch Browser* sugere, tratava-se de um *browser* gerador de *glitches*. Em fato, ele era um site que funcionava tal qual um navegador, ou seja, um programa que possibilitava ao usuário acessar páginas da *web*, porém seu diferencial era trazer a esse acesso certa dificuldade, pois todas as imagens presentes nas páginas acessadas apareceriam corrompidas e “*glitcheadas*”. Assim, o

<sup>122</sup> Disponíveis em: <<http://dmtr.org/glitchbrowser/>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>123</sup> Disponível em: <<http://glitchbrowser.com/>> Acesso em: 15.10.2014. Site inacessível.

<sup>124</sup> Disponível em: <<http://organised.info/>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>125</sup> Disponível em: <<http://dmtr.org/>> Acesso em: 15.10.2014

navegador interrompia a navegação padrão ao adicionar camadas de ruído na relação do usuário com os sites. Hoje o projeto já foi retirado do ar, mas representou um marco na *glitch art* por sua simplicidade na inserção de *glitches* em mediações aparentemente tão otimizadas como as *online*.

O segundo trabalho, também mencionado por Menkman, é igualmente concretizado através da criação de um *software*: o projeto *ExtraFile*<sup>126</sup> de Kim Asendorf<sup>127</sup> lançado em 2011. O mesmo se iniciou da inquietação de Asendorf pelo desenvolvimento de novos formatos de imagem direcionados especificamente a propósitos artísticos e que, portanto, não fossem limitados aos padrões atuais de encadeamento de dados. Assim, o artista criou o *software* que permite a exportação, importação e transmutação entre muitos dos formatos tradicionais e os setes novos tipos de arquivo até então desenvolvidos por ele: 4 Bit Components® (4BC), Block Ascii (BASCII), Block Indexed (BLINX), Channel Compressed Image (CCI), Monochrome Collector File (MCF), Uniform Spectrum (USPEC) e o teste inicial Extra File Format (XFF).

ExtraFile está quebrando as regras dos formatos comerciais como JPG, PNG ou TIFF. É um projeto de arte pioneiro no armazenamento de dados de imagem. O processo e os *bytes* resultantes, independente do seu conteúdo, se tornam a própria obra de arte. Você quer que pintores construam suas próprias telas? Artistas digitais e colecionadores merecem formatos exclusivos. Arquivos personalizados, incluindo cabeçalhos e comentários personalizados. Cada *bit* pode ser posicionado tal qual o artista deseje. (ASENDORF, 2011)<sup>128</sup>

Essa intenção de modificar a linguagem que encadeia as informações e os dados das imagens digitais pode soar por demais técnica e, portanto, mais próxima da informática do que da arte. No entanto, a intenção de Asendorf é exatamente a de aproximar a maneira como a linguagem digital das intenções artísticas, se distanciando assim das regras estabelecidos pela Organização Internacional para Padronização<sup>129</sup>. A questão se aproxima também da discussão de Menkman sobre a igual tendência de padronização do uso estético dos diferentes formatos de imagem já existentes.

Ambos os aplicativos [Monglot e ExtraFile] reforçam uma crítica à padronização dos formatos de arquivo e à comodificação dos seus *glitches* correspondentes. Ao mesmo tempo, eles contribuem para a crescente indeferência entre *glitch art* enquanto informativa ou uma pesquisa baseada no processo e o *glitch design*, que foca na estética de um produto final (MENKMAN, 2011, p.53)

<sup>126</sup> Disponível em: <<http://extrafile.org/>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>127</sup> Disponível em: <<http://kimasendorf.com/>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>128</sup> “ExtraFile is breaking the rules of commercial formats like JPG, PNG or TIFF. It is a pioneer art project in storing image data. The process and the resulting bytes, regardless of content, become the artwork itself. You want painters to build their own canvas? Digital artists and collectors deserve exclusive formats. Personalized files, including costume headers or comments. Every bit could be placed like the artist wants it”. Disponível em: <<http://extrafile.org/about/>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>129</sup> Entidade que reúne normas internacionais, responsável pelo Unicode, padrão de caracteres a ser citado mais a frente, e representada no Brasil pela ABNT. Disponível em: <<http://www.iso.org/>> Acesso em: 15.10.2014

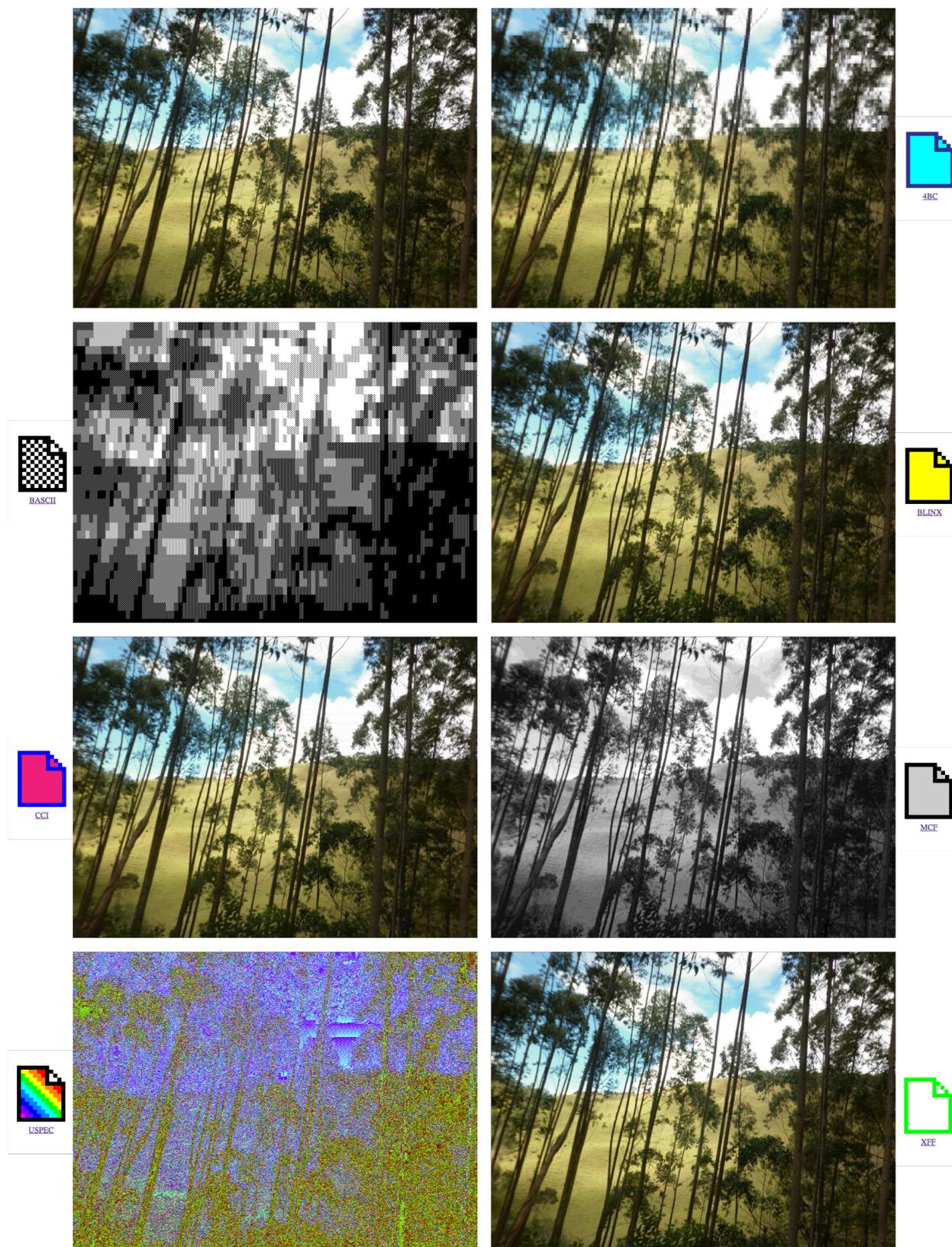
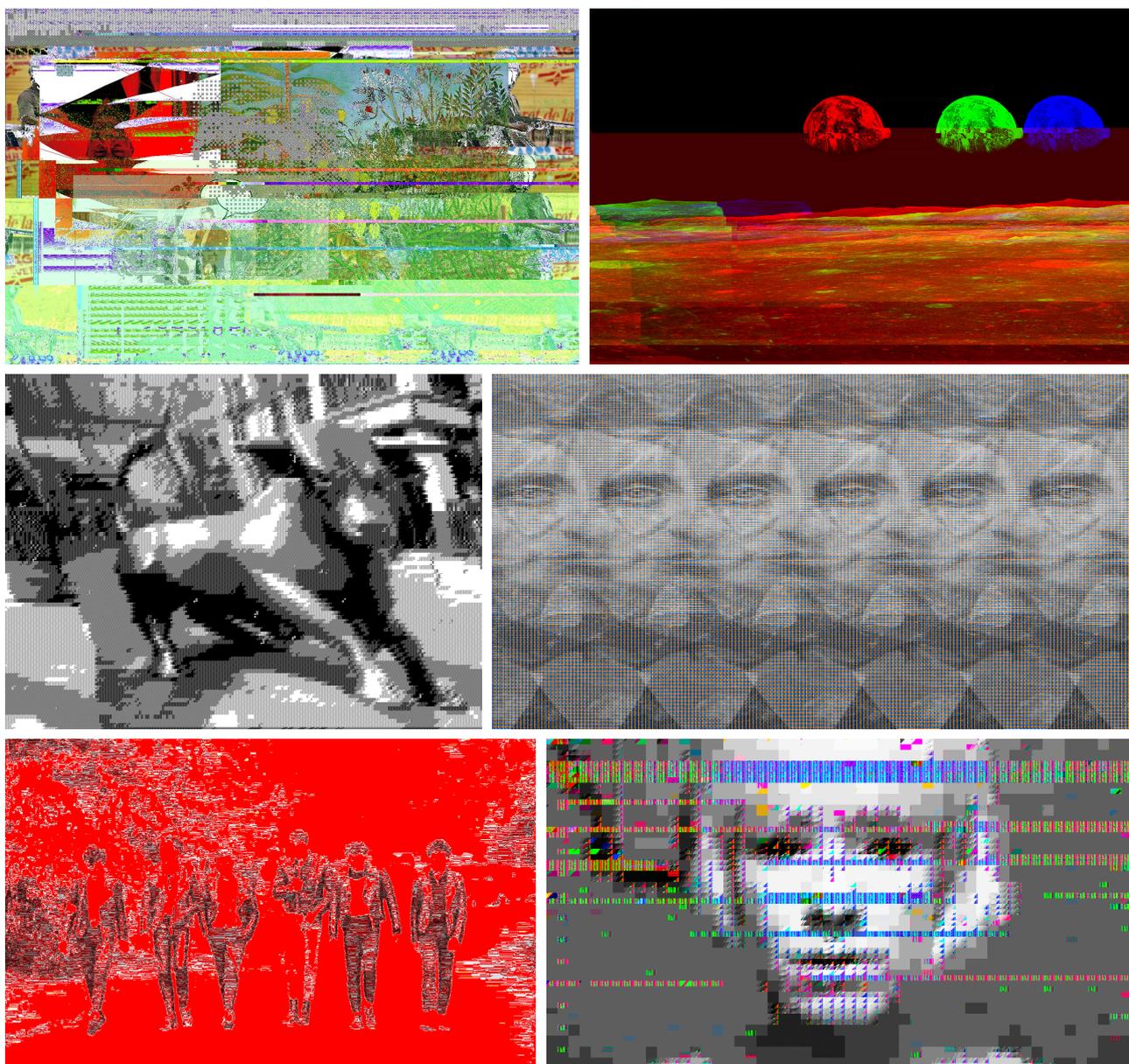


Imagem 43: Mesma imagem salva através do programa *ExtraFile* na configurações padrões dos respectivos formatos: JPEG, 4BC, BASCII, BLINX, CCI, MCF, USPEC e XFF. Imagem do autor.

Notavelmente, Asendorf não chega ele mesmo a criar imagens em suas novas formatações de dados. Para a divulgação dos formatos, ele faz o convite a outros artistas do meio para que esses explorem os potenciais desses arquivos através dos processos e temas pessoais de cada um. Aqui,

como exemplo desses convidados, apresentamos trabalhos dos já citados Hellocatfood, Pixelnoizz e Rosa Menkman, além de jimpunk<sup>130</sup>, Benjamin Gaulon<sup>131</sup> e o brasileiro Jose Irion Neto<sup>132</sup>, tendo cada um demonstrado uma apropriação diferente dos formatos, ora utilizando-os ao longo do processo, ora utilizando-os como formato final de saída. Em relação a tal questão, podemos mesmo retomar a citação anterior quando Asendorf afirma que “o processo e os bytes resultantes, independente do seu conteúdo, se tornam a própria obra de arte”.



Imagens 44 a 49: *buddhasteve.jpeg*, jimpunk; *6.cci*, Benjamin Gaulon; *Handmade/1\_bascii.png*, Hellocatfood; *mcf-thoreau-as-raw-4.jpg*, Jose Irion Neto; *withoutface.png*, pixelnoizz; *BLINX1.png*, Rosa Menkman.<sup>133</sup>

<sup>130</sup> Disponível em: < <http://jimpunk.com/info/index.html> > Acesso em: 15.10.2014

<sup>131</sup> Disponível em: < <http://recyclism.com/> > Acesso em: 15.10.2014

<sup>132</sup> Disponível em: < <https://www.flickr.com/photos/glitch-irion> > Acesso em: 15.10.2014

<sup>133</sup> Disponíveis em: <<http://extrafile.org/featuring/>> Acesso em: 15.10.2014

Ora, é nesse sentido que podemos estabelecer um forte paralelo entre as propostas de Menkman e Asendorf com seus *softwares* e o caso apresentado por Arlindo Machado de Harold Cohen, por exemplo. Este é um artista britânico que abandonou a pintura para se dedicar a seu projeto *Aaron*, programa desenvolvido por ele que tenta dar ao computador a capacidade de pintar quadros de forma semelhante à de um artista plástico (2001, p.47). Apesar de haver nos três casos um produto imagético final, não cremos que seja a ele que devemos nos ater ao empreender análise teórica das intenções artísticas de cada projeto, mas sim ao próprio processo de desenvolvimento:

Em geral, Cohen sempre evitou expor os desenhos, mas preferia mostrar a própria máquina produzindo-os, não porque os desenhos não fossem bons - eles o são, isso é o mais surpreendente -, mas porque o objetivo principal de Aaron é "clarificar os processos envolvidos nas atividades de fazer arte" (Cohen, *apud* McCorduck, 1991: 41). Atuando, portanto, na fronteira mais indefinida entre arte e ciência, Cohen parece nos querer dizer que sua obra é Aaron e não as imagens que este último permite conceber. (MACHADO, 2001, p.48)



Imagem 50: Harold Cohen ao lado do computador que segue o programa Aaron.

Imagem 51: Tela pintada pelo programa Aaron.<sup>134</sup>

É nesse contexto de criação que, finalmente, atingimos o ponto chave de nosso trabalho. No momento em que paramos de nos referir ao público da *glitch art* puramente como *espectador* e

<sup>134</sup> Disponíveis em: <[http://www.viewingspace.com/genetics\\_culture/pages\\_genetics\\_culture/gc\\_w05/cohen\\_h.htm](http://www.viewingspace.com/genetics_culture/pages_genetics_culture/gc_w05/cohen_h.htm)>  
Acesso em: 15.10.2014

passamos a identificá-lo também como *participante*, passamos a ter a oportunidade de enxergar a *glitch art* de outra forma, de uma forma dialógica, contínua e, principalmente, processual. Ter a *glitch art* sob tal perspectiva é a oportunidade de amarrarmos todas as pontas soltas dos conceitos que introduzimos e de nos encaminharmos para nossa conclusão. Para tal, resta ainda a introdução de um último teórico, o brasileiro, professor e doutorando Douglas de Paula, autor do artigo *Glitch art: entre o fetiche e o ready made*, selecionado para o 9º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia realizado em Brasília em 2010.

Nesse artigo, Douglas vai um passo além da *fashionização* da *glitch art* prevista por Menkman e levanta questionamentos sobre a *fetichização* da *glitch art*, ou seja, ele insere a *glitch art* em um dos debates teóricos mais relevantes no contexto artístico do último século: a da arte enquanto mercadoria. Para tal, De Paula descreve um histórico que correlaciona o cubismo da *École de Paris* e o pensamento modernista e funcionalista da Bauhaus em contraposição ao questionamento dadaísta da razão social da arte e aos *ready mades* de Duchamp. Em fato, é a partir de sua leitura de tais obras de Duchamp como “entidades que ganham valor estético ao perderem a função” (2010, p.141), que Douglas introduz a *glitch art*, cuja batalha estética também é contra expectativas funcionalistas. Se considerarmos produções de *glitch art* como produtos finais e acabados, como imagens estáticas ou animadas que são fruto de um processo seja ele qual for, estaríamos abrindo caminho para a comercialidade, para um aspecto mercantil e *fetichizado*.

Para ilustrarmos a questão da *fetichização* na *glitch art* poderíamos mesmo retomar o projeto *Glitch Textiles* de Phillip Stearns citado na introdução, cujo produto final é precisamente um produto comercial. No entanto, desejamos evitar qualquer tipo de crítica unilateral, descabida ou relativamente pouco contextualizada a apenas um dos vários projetos de Stearns ou a qualquer outro projeto artístico aqui citado. Portanto não o citamos com intenção vexatória, mas sim por vermos a necessidade de compreendermos como a fronteira comercial da *fetichização* pode vir a se tornar conflitante com as intenções artísticas questionadoras originais e, portanto, cremos que tal fronteira deva ser considerada enquanto aspecto teórico visando uma reflexão sobre tais relações.

O projeto de linha de móveis *Good Vibrations* desenhado por Ferruccio Laviani para a companhia Fratelli Boffi é exemplo disso. O designer italiano, cuja linha de trabalho há muito já lida com a crítica aos gêneros clássicos de móveis, desenvolveu em 2013 um projeto que lidava com a distorção estética própria do ruído de imagens com as quais já tivemos contato. Os móveis em fato, até então sequer foram produzidos e se limitavam a ser experimentações em programas de modulação 3D. Em entrevista para o NY Times, Laviani afirma:

Meu conceito era fazer uma mescla entre móveis clássicos e as interferências de diferentes estilos de mobiliário, como Memphis, e agita-los. Mas nós não tínhamos tempo, então nós apenas pegamos alguns gabinetes clássicos e criamos essa distorção, como quando você tem um videocassete antigo e você retrocede e você tem linhas como essas. Eu queria ter o mesmo efeito 3-D sobre os móveis. (LAVIANI, 2013) <sup>135</sup>

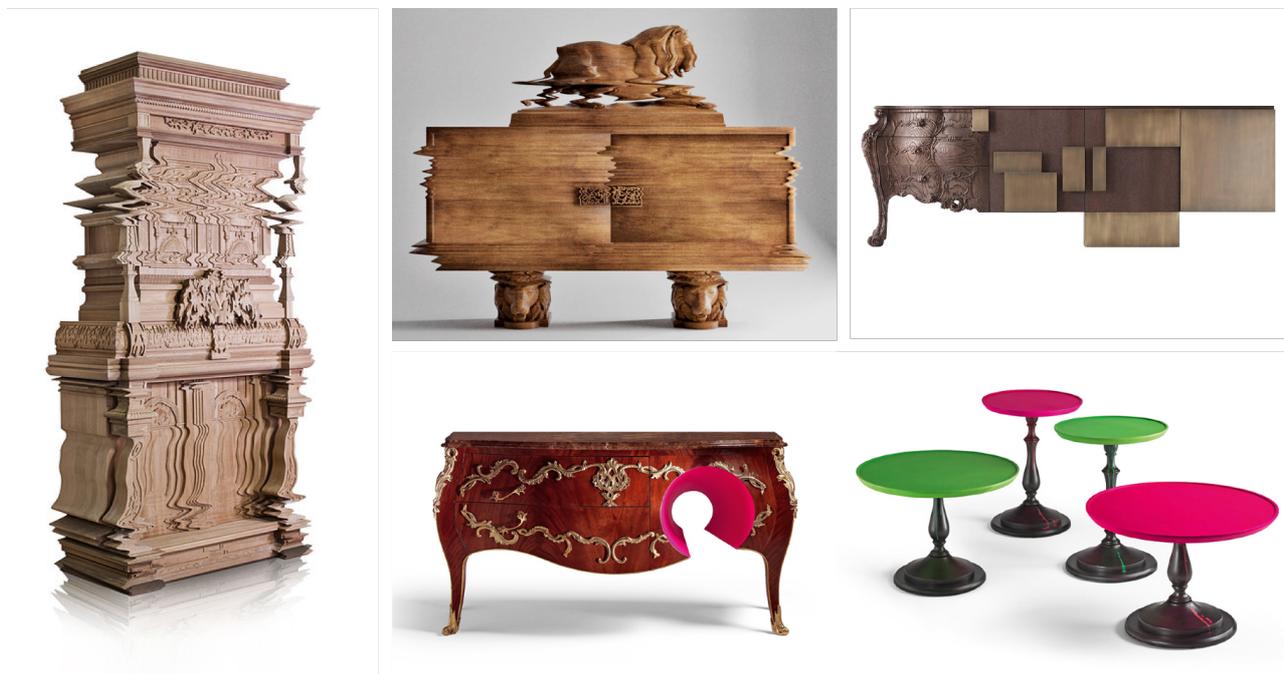


Imagem 52: Armário renderizado da série *Good Vibrations*.<sup>136</sup>

Imagem 53: Gabinete renderizado da série *Good Vibrations*.<sup>137</sup>

Imagem 54: *Evolution* criado para Emmemobili.<sup>138</sup>

Imagem 55: Gabinete da série *F\* the classics!*<sup>139</sup>

Imagem 56: Mesas da série *F\* the classics!*<sup>140</sup>

Novamente, cremos ser preciso reforçar como não vemos razão para criticar veementemente o trabalho de Laviani por sua intenção comercial e luxuosa. Ainda mais levando em conta seu histórico, em particular, o projeto anterior *F\* The Classics!* no qual o designer de móveis já demonstra sua intenção de associar elementos clássicos e modernos de formas inusitadas e

<sup>135</sup> “My concept was to make a mix between classic furniture and the interferences of different styles of furniture, like Memphis, and shake it up. But we didn’t have the time, so we just took some classic cabinet and we make this distortion, like when you have the old videocassette and you make the rewind and you have the lines like that. I wanted to have the same 3-D effect on the furniture”.

<sup>136</sup> Disponível em: <<http://www.laviani.com/#!/Good-Vibrations/zoom/mainPage/image7yo>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>137</sup> Disponível em: <[http://www.nytimes.com/2013/04/11/garden/ferruccio-laviani-a-creative-mind-in-motion.html?\\_r=3&](http://www.nytimes.com/2013/04/11/garden/ferruccio-laviani-a-creative-mind-in-motion.html?_r=3&)> Acesso em: 15.10.2014

<sup>138</sup> Disponível em: <<http://www.laviani.com/#!/Evolution/zoom/mainPage/image1fcg>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>139</sup> Disponível em: <<http://ifitshipitshere.blogspot.pt/2013/06/good-vibrations-and-f-classics.html>> Acesso em: 15.10.2014

<sup>140</sup> Disponível em: <<http://ifitshipitshere.blogspot.pt/2013/06/good-vibrations-and-f-classics.html>> Acesso em: 15.10.2014

irreverentes. Por isso reforçamos que nossa intenção é a de denotar a necessidade de reflexão por parte dos artistas e teóricos interessados no tema de levar em consideração a influência que a *fetichização* pode trazer a seus projetos. Em sentido semelhante, o próprio Douglas de Paula, a quem alicerçamos essa parte de nossa pesquisa, retoma explicitamente o embate das vanguardas do século XX para discutir a questão comercial artística:

Ora, não foi justamente essa a crítica dirigida a movimentos da *École de Paris*, como o cubismo, de não lograr arrancar a arte do status de mercadoria? Se pensarmos numa possível herança dada para a *glitch art*, uma vez que ela nasceria da disfunção, ela já não estaria a um passo do malogro, por sua tendência a terminar num suporte? Mas e se deixássemos de pensar na *glitch art* como resultado e passássemos a vê-la como processo, experimentação, relação? Ou seja, e se deixássemos de vê-la como traduzindo visualmente uma intervenção programada que introduza erros? É justamente o que propomos em nosso trabalho, que o espectador vivencie a disfunção de procedimentos com os quais possivelmente esteja habituado por meio do contato com interfaces gráficas interativas (DE PAULA, in VENTURELLI, 2010, p.143)

Como dito, essa perspectiva do que é a *glitch art*, e do que ela deve almejar se tornar, é o elo entre a maioria dos conceitos que introduzimos. A alegação de Douglas tem a mesma intenção das de Menkman quando propõe que se priorizar o *afeto* em detrimento do *efeito* e quando defende a instauração do *momentum* possibilitada pela *glitch art* como instante de experiência estética, política e cultural. Assim, também podemos ver nesse incentivo a uma criação dialógica e processual na *glitch art*, certa esperança para o movimento crítico ao mercado de arte e ao espaço museológico por, precisamente, deslocar o fazer artístico de suas normas e concepções mais tradicionais de produto final isolado e concebido por um número limitado de pessoas. É notável que tal crítica nos parece ter uma relação direta com a breve recaptulação histórica aqui feita anteriormente, já que, de certa forma, essa tendência questionadora, do papel e do espaço da arte na sociedade, tem sua origem no dadaísmo e é adotada pela arte conceitual e pelo movimento Fluxus.

Para exemplificar essa correlação para com o espaço museológico, traremos aqui o trabalho de Laimonas Zakas, responsável pelo projeto *Glitchr*<sup>141</sup>. Nele, o artista e programador lituano cria publicações online que extrapolam as configurações padrão ao jogar com o código fonte de cada uma das várias plataformas nas quais o projeto se faz presente. Zakas faz isso ao se utilizar do *Unicode*<sup>142</sup> dessa forma *hackeando* o código da plataforma e obtendo os resultados estéticos pelos quais hoje é conhecido. É, entretanto, claro que o maior sucesso de *Glitchr* é no Facebook, mídia

---

<sup>141</sup> Disponível em: <<https://www.facebook.com/glitchr>>, <[https://twitter.com/glitchr\\_](https://twitter.com/glitchr_)> e <<http://glitchr.tumblr.com/>> Acessos em: 15.10.2014

<sup>142</sup> Padrão de codificação para caracteres que se ajusta a diferentes sistemas de escrita e a inúmeras línguas, tendo sido instituído pela Organização Internacional para Padronização em 1991. Disponível em: <<http://www.unicode.org/standard/WhatIsUnicode.html>> Acesso em: 15.10.2014

online cujas regras rígidas são regularmente alteradas de acordo com as intenções comerciais da empresa, e onde a página do projeto atingiu mais de 40.000 fãs:

Minha ideia inicial era explorar quão longe eu poderia ir para além das estritas restrições do layout do Facebook. Tudo começou com combinações do unicode, mas depois eu descobri que eu poderia embutir também os próprios elementos gráficos do site (...) É arte performativa, como também net art e site-specific art e até mesmo digital graffiti. Tantos rótulos. (ZAKAS, 2014)<sup>143</sup>

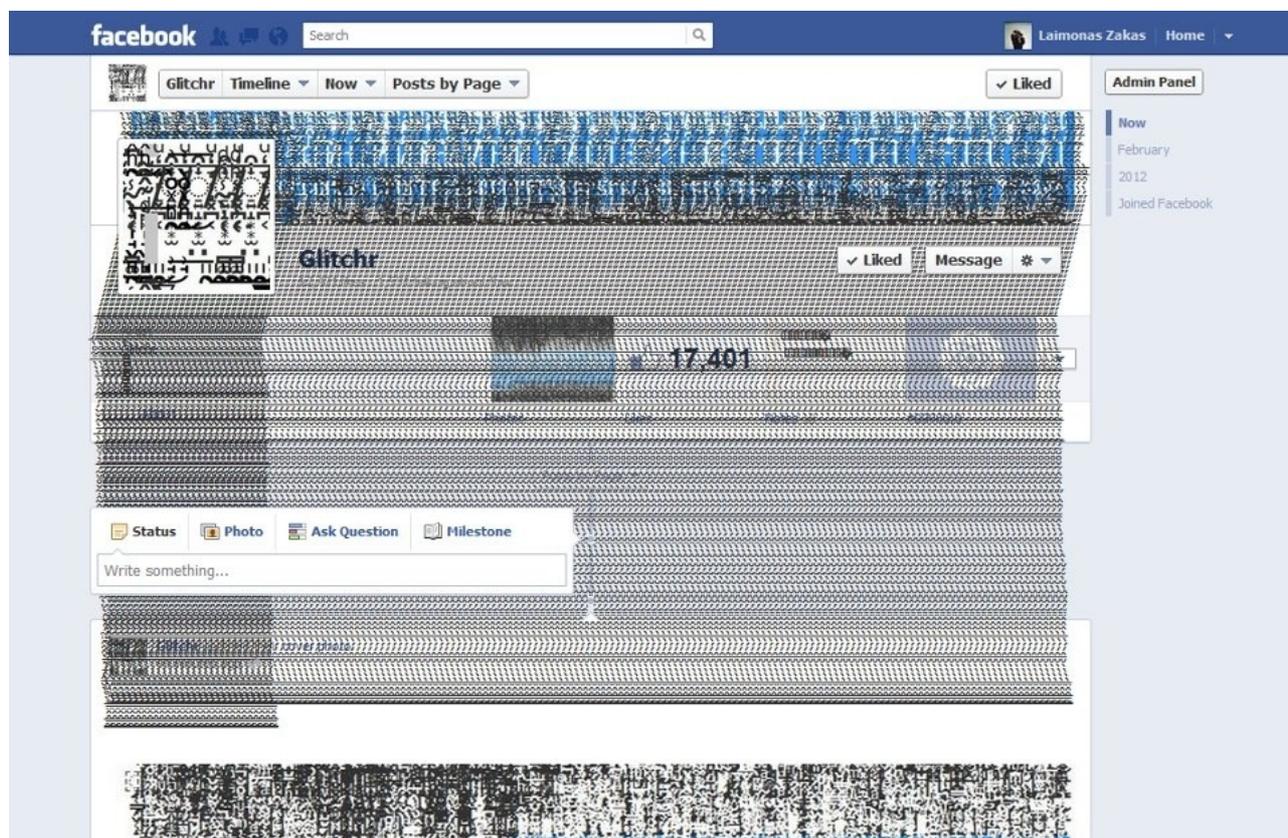


Imagem 57: Página do projeto *Glitchr* de Zakas no Facebook.<sup>144</sup>

O projeto, que tem intrínseco ao seu escopo certa crítica à mídia na qual se sustenta, foi retirado do ar pelo Facebook uma vez, mas apenas pelo fato de que o título da página, à época, contava com caracteres complexos demais para o padrão estabelecido pela empresa, cujas razões para tal restrição permanecem até certo ponto desconhecidas. Por sorte, Zakas conseguiu descobrir entre os fãs da página alguns engenheiros e designers funcionários do Facebook, que o ajudaram a recuperá-la. No entanto, muitas das publicações feitas são impossíveis de serem visualizadas *online* hoje, pois a maioria das brechas exploradas em *Glitchr* já foram corrigidas pelos técnicos

<sup>143</sup> “My initial idea was to explore how far I can go beyond the strict constraints of Facebook's layout. It all started with combinations of unicode, but later I discovered that I could embed site's own graphical elements (...) It is performance art, as well as net art and site-specific art and even digital graffiti. So many labels”. Disponível em: <[http://thecreatorsproject.vice.com/en\\_uk/blog/glitchr-is-the-most-interesting-artist-hacker-on-facebook](http://thecreatorsproject.vice.com/en_uk/blog/glitchr-is-the-most-interesting-artist-hacker-on-facebook)> Acesso em: 15.10.2014

<sup>144</sup> Disponível em: <[http://thecreatorsproject.vice.com/en\\_uk/blog/glitchr-is-the-most-interesting-artist-hacker-on-facebook](http://thecreatorsproject.vice.com/en_uk/blog/glitchr-is-the-most-interesting-artist-hacker-on-facebook)> Acesso em: 15.10.2014

responsáveis pela programação do Facebook. Mesmo que essas postagens sejam passado, como ele mesmo afirma, e que portanto hoje possam apenas ser apresentadas *offline*, nossa questão é que ao exibir o trabalho de Zakas fora do seu contexto original *online*, por sua vez dentro de uma galeria de arte física, parte de seu valor se esvai:

Minha primeira impressão enquanto visitava a exposição foi um tanto pessimista. Eu senti que a exibição tinha distorcido o projeto completamente, não adicionando nenhum sentido adicional mas, ao contrário, reduzindo ele para gráficos baratos da internet. Isso porque *Glitchr* ativa seu significado apenas na web, já que ele está conectado tanto ideológica como esteticamente com as próprias plataformas cujas interfaces ele distorce - Facebook, Twitter, Google e assim por diante. (KOSTIKOVAITE, 2012)<sup>145</sup>



Imagem 58: Exposição do projeto *Glitchr* no *Jonas Mekas Visual Arts Center* em Vilnius, Lituânia.<sup>146</sup>

Novamente é importante frisar que não declaramos isso com intuito depreciativo, nem mesmo com a pretensão de julgar se Zakas deve ou não exibir seu trabalho de maneira *offline*. Há

<sup>145</sup> “My first impression while visiting the exhibition is quite pessimistic. I feel that the show has distorted the project completely, not adding to it any additional meaning but, on the contrary, reducing it to cheap internet graphics. That's because *Glitchr* activates its meaning only on the web, as it is tied both ideologically and aesthetically to the very same platforms whose interfaces it distorts – Facebook, Twitter, Google and so on” Disponível em: <[http://www.artterritory.com/en/texts/reviews/1456-who\\_plays\\_with\\_facebook/](http://www.artterritory.com/en/texts/reviews/1456-who_plays_with_facebook/)> Acesso em: 15.10.2014.

<sup>146</sup> Disponível em: <[http://www.artterritory.com/en/texts/reviews/1456-who\\_plays\\_with\\_facebook/](http://www.artterritory.com/en/texts/reviews/1456-who_plays_with_facebook/)>, Acesso em: 15.10.2014)

apenas preocupação teórica de notar como a *glitch art* poderia se encaminhar para território de certa forma sonhado por muitos movimentos antecessores, como os dadaístas e os artistas do Fluxus que se empenhavam em crítica ao próprio espaço museológico. Da mesma maneira, não temos a ilusão de já termos alcançado esse cenário ideal na qual a arte se estabelece como discurso dialógico com a sociedade, pois, em fato, dispomos de mais exemplos de *glitch art* enquanto objeto fetichizado do que enquanto processo consciente e dialógico.

Em fato, Douglas faz observação semelhante ao questionar se, mesmo ao deslocarmos a *glitch art* de um produto imagético para um processo com um usuário participativo, já teríamos atingido a pretensão duchampiana de “arte como jogo” (2010, p.145). A questão é complexa e, para podermos expor nossa opinião, tomaremos como exemplo dois projetos já citados e tidos, por Menkman e por nós mesmos, como marcantes ao gênero da *glitch art*: *Untitled Game* (1996-2001) da dupla Jodi e *ExtraFile* (2011) de Kim Asendorf.

Em ambos, é possível notarmos a participação do público: o primeiro, enquanto um *videogame*, exige que o *espectador* se torne *usuário* e lide diretamente com o programa interagindo com o jogo corrompido e passando pelas experiências estéticas disponíveis a ele; já o segundo, enquanto um *software*, também exige que o *espectador* se torne *usuário*, mas no sentido de *criar* novas imagens através daquele programa. Ora, um primeiro impulso seria a de comparar ambos os trabalhos em busca daquele que melhor se encaixaria na concepção pretendida por Douglas. Porém, ao inserirmos tais obras nesse debate, não há nenhuma intenção de estabelecer uma como melhor do que a outra. Em fato, trazemos as duas aqui para analisarmos como cada uma se aproxima, através de instâncias práticas e conceituais diferentes, da realização participativa à qual Douglas se refere.

Assim, poderíamos prosseguir com a questão ao valorizarmos como o *software* de Asendorf não apenas permite a participação de um público, mas instiga um processo de co-criação de novas imagens. Tal interação está ainda associada ao papel crítico que *ExtraFile* assume para com a padronização dos processos de comunicação imagética e também à parceria que Asendorf faz ao associar seu projeto às criações de outros artistas da comunidade.

Ora, por outro lado, é preciso apontar que tanto *ExtraFile* como *Untitled Game* são *softwares*, programas de computador fechados e finalizados, portanto, poderiam facilmente ser comercializados. Ainda mais ao considerarmos cada formato de imagem criado por Asendorf ou mesmo cada possível imagem criada pelos usuários ao redor do globo através desse processo: apesar da criação participativa, cada uma e todas as etapas do projeto poderiam se tornar mercadorias de arte, ou até mesmo de informática.

No entanto, não o são. Tanto Asendorf como Jodi disponibilizam os *softwares* de modo livre e gratuito e incentivam a continuidade de uma cadeia independente de interferências comerciais. Jodi, em especial, só pôde iniciar o projeto *Untitled Game* em 1996 devido à disposição da Id Software, detentora dos direitos de Quake, de liberar o código fonte do jogo a qualquer um, possibilitando assim a criação de modificações como *Untitled Game*. É por tal compreensão da rede *online* como ambiente de co-criação e diálogo, que Jodi também disponibiliza o código fonte desse e de praticamente todos os seus outros projetos. Assim, mesmo que *Untitled Game* não seja intencionado para a co-criação de novas experimentações estéticas, como é *ExtraFile*, e se limite às imagens já contidas nele, ele é desenhado para ser ele mesmo passível de novas experimentações estéticas e de abranger novas imagens: mesmo que os *softwares* de Jodi sejam produtos finais e fechados, devido às possibilidades de programação, eles ainda poderiam ser modificados, reinterpretados e inseridos no contexto artístico de formas diferentes.

Dessa maneira, preferimos analisar a questão participativa nos exemplos apresentados ao longo desse trabalho não apenas pela perspectiva crítica de comparação, tanto entre si como em relação a ideais inexistentes, mas pelo inegável caminho que trilham rumo a uma compreensão mais livre da criação artística. Em fato, ao levantar a questão de quando e como tal participação artística atingiria o nível de “arte como jogo” de Duchamp, o próprio Douglas aponta que hoje ainda temos mais conhecimento dos obstáculos a serem superados diante dessa questão do que de exemplos de projetos inegavelmente vitoriosos. Mesmo assim, conclui positivo:

Mas não faltam obras de arte e tecnologia que já tenham seguido alguma dessas direções. Numa sociedade em que se consegue fetichizar até mesmo informações, conceitos ou idéias (GARCIA), sustentar a arte enquanto tal será sempre um grande desafio e, a única coisa de que temos certeza é de que, como artistas, estaremos sempre tentando. (DE PAULA, in VENTURELLI, 2010, p.146)

Ora, é nesse momento que podemos, finalmente, associar com a devida pertinência a perspectiva técnica e imagética de Flusser à *glitch art*. Como havíamos dito em capítulo anterior, a sociedade na qual estamos hoje ainda é sociedade intermediária, já estamos tecnologicamente mais avançados em relação ao cenário que Flusser conheceu, no entanto, ainda não atingimos o malfadado destino futurizado pelo teórico tcheco, e nem necessariamente iremos. A leitura que Flusser fez da sociedade implicava em compreender também ao que ela se encaminhava, sendo, um dos seus possíveis futuros o de formigueiro telemático (2008, p.194), em que nossos netos teriam contato com a realidade apenas através de imagens técnicas, buscando se desprender da realidade material. Não nos cabe imaginar se o futuro é ou não tal formigueiro, ou qualquer variação semelhante, mas sim valorizarmos na *glitch art* seu intuito particular de criticar a sociedade

contemporânea, em vistas de um futuro criativamente mais livre, onde tantas outras formas de expressão estética e artística sejam possíveis.

Essa liberdade pretendida pela *glitch art*, cuja concretização parte do engajamento crítico ao qual nos referimos, é múltipla em essência. Ela diz respeito tanto ao território artístico como ao informático. Por isso, vemos no texto de Douglas o desejo de se distanciar da dependência mercadológica e museológica, como também vemos em Menkman a busca pela criatividade informática e informativa. Ora, seja esse sonho imaturo ou não, como Douglas afirma, os artistas permanecerão sempre engajados e cremos ser de grande validade a compreensão e a discussão das implicações estéticas, políticas e culturais das questões levantadas por eles. Cabe também partirmos de uma perspectiva ampliada da noção de *artista*, tal qual utilizada por Flusser, para nos referenciar também a quaisquer outros criadores de imagens técnicas e de experiências estéticas conscientes (FLUSSER, 2008, p.120).

A questão é que ainda pairamos no limbo pós histórico, à espera de mudança que assuma a superficialidade de Flusser, a reflexividade de Menkman e a autonomia de Douglas de uma vez por todas. Por outro lado, já vemos hoje na *glitch art* tal esperança em rumos de concretização. No entanto, nossa hipótese inicial, de que a *glitch art* critica os programas dos aparelhos técnicos, o código fonte e as linguagens computacionais limitantes à nossa criação, se mostra falha. Não é através da tentativa de fugir da idolatria por embate com o programa que nos veremos livres, pois haverá novo programa sob a tutela de outro programa, em infinita cadeia de sucessões hierárquicas. A crítica proposta pela *glitch art*, como em fato já vimos sucessivas vezes nesse estudo, é rumo aos meta padrões estéticos, políticos e culturais, não com a intenção de ruir a estrutura dos programas, mas sim de ruir com a ilusão de realidade “por trás” das imagens técnicas e de construir um novo contexto comunicacional capaz de propiciar a criação dialógica e processual de imagens. Para a compreensão do que afirmamos, faremos uso novamente de duas citações essenciais nesse estudo:

O ‘*glitch*’ em ‘*glitch art*’ não apenas depende da tecnologia, mas também envolve ideologias e estruturas visuais (estéticas) incluindo a perspectiva individual do artista, e o contexto de análise. Em vez de denunciar um *glitch* não informativo (ou uma prática *glitch*) como artificial ou falsa, eu penso que é mais interessante pesquisar como e quando um investimento particular em *glitch* é efetivamente entendido como *glitch art* dentro de uma cultura midiática mais ampla. (MENKMAN, 2011, p.36)<sup>147</sup>

Se, no entanto, participamos ativamente do diálogo telemático produtor dessas imagens, se recebemos as imagens em atitude engajada, temos com essas imagens a vivência da ruptura dos programas culturais vigentes. (...) A telemática se apresenta subjetivamente

---

<sup>147</sup> “The ‘glitch’ in ‘glitch art’ does not only depend on technology, but also involves ideologies and visual structures (aesthetics) including the artist’s individual perspective, and the context of viewing. Instead of denouncing a non-informational glitch (or glitch practice) as artificial or false, I think it is more interesting to research why and how a particular investment in glitch is actually understood as glitch art within a larger media culture”.

enquanto técnica que permite sintetizar informações que rompem com os programas vigentes; para poder fazê-lo, exige preparação longa e penosa de memórias artificiais e humanas.<sup>148</sup> (FLUSSER, 2008, p.156)

A associação das ideias propostas por estes dois autores, fundamentais ao nosso estudo, é a que nos permite compreender o potencial da *glitch art* no atual contexto. O *glitch*, ao instaurar o vazio de compreensão que caracteriza o conceito de *moment(um)*, subverte nossa consciência daquilo que compõe a sociedade tecnicamente, ele nega a transparência, recusa a funcionalidade e contradiz a ordem, conceitos aos quais continuamente tentamos encaixotar nossas experiências para com a tecnologia. Por sua vez, a *glitch art*, ao se posicionar contra essas expectativas estético-político-culturais e se valer de sua capacidade dialógica e processual para com outros dispositivos e participantes, passa a afirmar a própria potência de concretizar realidades através da sua superfície.

Assim, vemos um paralelo entre o *afeto estético* gerado a partir dos *efeitos visuais* e a relação do conceito de *moment(um)* de Menkman ligado ao de *superficialidade* de Flusser. Isto é, a *glitch art* apenas é capaz de *afetar esteticamente* seu público quando faz uso consciente e processual de seus *efeitos visuais* enquanto imagem e, da mesma forma, só é capaz de criar essa experiência do *moment(um)*, dotada de profundidade estética como o instante vertical de Bachelard, ao instaurar em nós a compreensão da *superficialidade*, negação política das noções de transparência e otimização dos meios.

No entanto, é necessário ainda última observação no sentido de que não há como negar que existe também subversão associada ao programa que, diretamente, opera sobre a imagem digital, ao código fonte que a compõe e que determina os valores de cada um de seus *pixels*. Ora, como poderíamos afirmar isso tendo em mente projetos como *Glitchr*, *Extrafile* e *Untitled Game*? Por isso, é interessante pensarmos que, independente de como Flusser tenha intencionado que devesse se dar, ou não, o embranquecimento da caixa preta, a *glitch art* de certa forma o faz, pois há maior compreensão dos mecanismos de construção das imagens digitais por aqueles que se empenham nesse gênero. Entretanto, apenas agora temos a devida compreensão de que esse gênero artístico não o faz com intenção de profundidade, mas sim de *superficialidade*. Como afirma Marcos Beccari em sua resenha do livro de Flusser, “eis o ‘elogio da superficialidade’ afirmado por Flusser: não uma simples oposição ao processo cego da determinação programática, mas antes a capacidade

---

<sup>148</sup> Dado o contexto de seu livro, compreendemos o uso que Flusser faz, nessa citação, do termo *telemática* para se referir àquilo que caracteriza a sociedade futurizada por ele, onde as imagens técnicas assumem papel central no processo de criação e interação com a realidade. Não intencionamos, portanto, adentrar na discussão em si do conceito de telemática, que não se limita a essa teoria de Flusser. Desejamos apenas utilizarmos dessa citação para associar a forma como Flusser futurizava nossa relação com as imagens técnicas, com a forma com a qual pensamos a *glitch art*.

de intervir neste processo através de sua superfície”<sup>149</sup>. Assim, a *glitch art* não desvenda o programa, nem se aprofunda na linguagem informática com a intenção de desvelar e afirmar uma realidade “lá fora”, mas sim para possibilitar e facilitar a construção de realidades “cá dentro”, de realidades superficiais. E, como apontado, tal processo somente se faz possível através da afirmação da própria opacidade das imagens técnicas e da negação à noção idealista de meio transparente.

Assim, a *glitch art* nos direciona rumo a uma realidade social na qual agir superficialmente não gera idolatria, pois já haverá se instaurado plena consciência de que tais processos humanos não detém profundidade. Projetos artísticos como os estudados aqui abrem caminho de experimentação aos quais não teríamos contato em sociedade anterior, na qual se compreendia superfície apenas enquanto obstáculo para com a realidade.

Dessa forma, segundo a associação que fazemos aqui dos conceitos e autores selecionados, a *glitch art* é um gênero artístico que intenciona, através da subversão de instâncias meta-programáticas, criticar a sociedade e sua política técnica, cultural e comunicacional que adota a ideia de que aquilo que vemos nas imagens nos impede de ver a realidade; intenciona, ainda mais, defender os projetos que saibam valorizar o real que há naquilo que vemos e instaurar uma nova realidade consciente de suas potencialidades superficiais. Destarte, superfície que defende a superficialidade com o intuito de que, enfim, sejamos livres para criar tantas outras realidades superficiais quando imaginarmos.

## 5. CONCLUSÃO

### *o errar rumo ao erro & o acaso rumo ao acaso*

Até aqui, nos referimos ao erro e ao acaso apenas enquanto interpretações subjetivas da *glitch art*. Entretanto, essa é uma perspectiva incompleta da questão e, por isso resta então a nós, já nessa etapa do texto, complementá-la com o intuito de desenvolver a ideia de que, de fato, todo o potencial identificado na *glitch art* provém do erro e do acaso nela presentes.

Tal qual já sugerido, o erro e o acaso são frutos do julgamento e da incompreensão da *arché* de um *glitch*, característica essa essencial a ele. Assim, como o *glitch* não se adéqua ao propósito original do contexto ao qual se insere, ele é “erro” (FERNANDES, 2010, p. 9) e como o *glitch* não se faz compreensível por conexões antes imprevistas, ele é “acaso” (ENTLER, 2000, p.24). Entretanto, nenhuma interpretação se sobressai à outra, não há uma leitura correta a ser feita da *arché* de um *glitch*, nem mesmo aquela que descreveria precisamente cada processo técnico e

---

<sup>149</sup> Disponível em: < <http://filosofiadodesign.com/a-superficie-e-sua-vertigem/>> Acesso em: 15.10.2014

informático dentro do universo inapreensível da caixa preta. Sob qualquer perspectiva, um *glitch* é subjetivo, portanto, passivo à relatividade de uma análise externa, inserida, claro, em contexto técnico e cultural de grande relevância.

Ao fim, o *glitch* é um fenômeno subjetivo. Não há uma definição cultural inequívoca de *glitch*, como não há nenhuma para ruído, porque ao fim, o que é *glitch* e o que não é *glitch* é uma questão subjetiva (...) Assim, é menos interessante para a teoria policiar a diferença entre a *glitch art* verdadeira ou falsa, do que entender como e através de que sistemas tecnológicos e tecidos culturais qualquer projeto particular de *glitch art* vem a ser entendida e experienciada como um *glitch*. (MENKMAN, 2011, p.65)<sup>150</sup>

Como Menkman aponta, e como também já nos deparamos ao longo desse estudo, existem tentativas de classificar projetos de *glitch art* como erros e acasos genuinamente puros ou, em oposição, elaborados propositadamente. No entanto, já ultrapassamos essa questão, que consideramos uma barreira teórica para podermos acompanhar Menkman em sua busca por entender como um *glitch* é compreendido subjetivamente enquanto *glitch*. E a resposta que propomos para tal questão não está na *arché*, mas sim em ignorá-la para dedicarmos nossa atenção para a superficialidade das imagens criadas. Novamente, temos a oportunidade de defender que *efeito* e *afeto* não são noções opostas, mas sim noções concatenadas. Não há como a *glitch art* instaurar o desejado *moment(um)*, nem afetar a qualquer pessoa sem que haja nela algum efeito estético que denote aquilo que, a nosso ver, caracteriza essencialmente o *glitch*: erro e acaso.

Assim, ambos são para nós aquilo que compõe as superfícies dos projetos de *glitch art*, e, enquanto tais projetos puderem ser criados em processo dialógico, como já defendido, tão melhor e mais informativo será seu engajamento. Curiosamente, nos deparamos com nova situação aparentemente paradoxal pois defendemos que há na *glitch art* o uso do erro e do acaso com intenção de informação nova. Mas a informação nova não é, precisamente, engajamento oposto ao erro e ao acaso, ao caos e à entropia? Sim, ora, e então?

Não devemos confundir o fato de que a *glitch art* aparenta ser entrópica com a ideia, inexata, de que ela ocorre em favor da entropia. Se pensarmos de forma simplista e considerarmos um *glitch* em contexto probabilístico das virtualidades inseridas no programa do aparelho técnico responsável por sua criação, veremos que ele provavelmente seria até mais provável que muitas outras imagens, portanto menos informativo e, novamente, mais entrópico. No entanto, essa é outra leitura inadequada, pois não é diante do programa desse aparelho que devemos considerá-lo

<sup>150</sup> “In the end, the glitch is a subjective phenomenon. There is no unequivocal cultural definition of glitch, as there is none for noise, because in the end, what glitch is and what glitch is not is a subjective matter (...) Accordingly, it is less interesting for theory to police the difference between true or false glitch art, than to understand how and through which technological systems and cultural fabrics any particular work of glitch art comes to be understood and experienced as glitch”.

enquanto mais ou menos informativo, e sim no meta-programa estético-político-comunicacional-cultural, ao qual inúmeras vezes nos referimos aqui.

Pensemos de outra forma, se as causas de um *glitch* forem descobertas e solucionadas, se ele passar a ser considerado simplesmente como uma falha, seu erro será subjugado, seu acaso catalogado e a informação nova será da ordem da informática e não da arte. Ao abraçar o erro e o acaso, ao adotar a entropia enquanto opção estética processual, a *glitch art* vale como informação nova em uma cultura em cuja história prevalecem apenas os relatos em que a humanidade se sobrepôs à entropia. A *glitch art* é, então, esse gênero cuja defesa pela superficialidade abraça a entropia de forma processual e dialógica para que se crie um fluxo inventivo rumo a uma nova realidade estética, diferente da atual, cujo igual movimento constante possibilitaria a nós maior liberdade criativa.

A essa altura, podemos brevemente levantar um curioso paralelo entre esse contínuo processo de criação através do erro e do acaso da *glitch art* e um dos temas centrais à biologia e à sua própria filosofia: a seleção natural. Para isso, podemos entender a evolução natural como um processo complexo, e até hoje não desvendado plenamente, que resulta na seleção das espécies mais adaptadas a determinado contexto. Nossa questão é que existem, entre as várias teorias dedicadas ao tema, aquelas que defendem as mutações genéticas no interior das células como origem primeira dessa cadeia de processos. Tais mutações seriam as responsáveis pela mudança de características de cada ser vivo, sejam elas vantajosas ou não na relação competitiva entre espécies. O curioso de se pensar é que não há consenso em como tais mutações se dão: não se sabe se elas são resultado de mecanismos internos falhos ou se ocorrem naturalmente: sua *arché* é desconhecida e poderíamos, assim, pensar que fossem algo como um *glitch* genético. A forma como o organismo interage com seu ambiente determinaria então se essa nova característica, esse "*glitch*", seria ou não vantajosa:

O acaso intervém emprestando aos organismos a dotação da variação potencial: a matéria-prima da transformação brota de mutações difusas de alcance limitado, cegas e não diretamente adquiríveis. A seleção natural age em um segundo nível, plasmando a matéria fornecida pelas mutações, em vista de uma adaptação progressiva ao ambiente. (PIEVANI, 2010, p.99)

No entanto, é preciso frizar que essa perspectiva não é um consenso entre os biólogos, já que a seleção natural é um dos temas mais debatidos e mais fundamentais ao fazer científico da biologia. Mesmo assim, parece ser inegável como tais mutações genéticas, de origem e consequências desconhecidas e comumente relacionadas a falhas e aleatoriedades, desempenham papel fundamental na questão e que, portanto, nos suscita aqui essa relação com os conceitos de erro e acaso, aqui introduzidos para pensarmos a *arché* da *glitch art*.

Ora, para além do erro e do acaso, podemos pensar também em uma terceira via de compreensão, à qual não nos dedicamos, daquilo que surge na superficialidade da *glitch art*: o feio. Esse é conceito que detém suas próprias implicações históricas e culturais acerca daquilo que foge a determinados padrões estéticos, como bem demonstra a obra *A História do Feio* de Umberto Eco (2007). Ora, a essa altura não precisamos nos prolongar em defesas extensas de como a *glitch art* se opõe a padrões estéticos: ela o faz, e todos os projetos artísticos citados aqui denotam isso. No entanto, a perspectiva mais técnica, e um tanto quanto menos estética, do nosso problema de pesquisa nos distanciou de uma aproximação direta e explícita desse tema. Por isso, cremos necessário o adendo final de que há no feio uma outra possibilidade de desdobramento teórico para se pensar a *glitch art* em estudos futuros.

Também cremos ser preciso outra consideração antes de concluirmos esse trabalho. Já é mais do que claro neste ponto quão fundamentais foram as ideias de Vilém Flusser para a construção teórica dessa pesquisa. Talvez parte disso venha da divagação de imaginarmos o que o próprio Flusser, com suas opiniões categóricas, teria a afirmar sobre a *glitch art* se tivesse tal oportunidade. Teria ele a mesma leitura que propomos aqui? Ou seria ele veementemente contrário a ela? O único comentário que podemos imaginar como resposta de Flusser sobre a investigação que engajamos aqui é, como aponta Gustavo Bernardo, uma das suas declarações mais recorrentes, um simples, direto e afirmativo: “meu bem, você não entendeu nada”.

Esta era uma das frases preferidas de Vilém Flusser, tanto em sala de aula quanto nas conversas no terraço da sua casa de São Paulo, às quartas-feiras à noite. Ele a usava para responder às perguntas e interpelações de seus alunos e de seus convidados. (...) O agressivo e irônico “meu bem, você não entendeu nada” também significa “meu bem, eu também ainda não entendi nada”, porque de fato todos nós não sabemos nada: nosso conhecimento é construído por meio de ficções reguladoras que nos permitem agir “como se” soubéssemos. Logo, todos nós devemos retardar o entendimento o quanto possível, justo para permitir o pensamento. (BERNARDO, 2011, p.1)

É com intuito filosófico, e quase poético, que concluimos esse projeto nesse sentido. Se a *glitch art* adota a entropia em fluxo inventivo para criar novas experiências estéticas, se mesmo na compreensão atual que temos do que vem a ser a evolução natural das espécies há grande atuação caótica, se até ficcionalmente Asimov submete a si mesmo e a todos seus personagens fim derradeiro, por que teríamos a pretensão de ir no rumo contrário ao da entropia? Talvez a solução seja abraçá-la enquanto parte do nosso processo de criação, ao menos, enquanto ainda tenhamos tempo para isso.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADAMS, Douglas. *O Guia do Mochileiro das Galáxias*. Rio de Janeiro: Sextante, 2004.

AUMONT, Jacques. *A imagem*. Campinas: Editora Papirus, 1995.

ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. *Teoria Matemática da Comunicação e a Questão da Interdisciplinaridade*. 2011. Disponível em: <<http://www.cesumar.br/pesquisa/periodicos/index.php/revcesumar/article/download/1508/1342>> Acesso em: 15.10.2014.

ASIMOV, Isaac. *Cronologia das Ciências e das Descobertas*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008.

ASIMOV, Isaac. *A Última Pergunta*. 1956. Disponível em: <<http://stoa.usp.br/lucianovf/files/2609/14554/A+%C3%BA%20ultima+pergunta.pdf>> Acesso em: 15.10.2014.

BAITELLO Jr., Norval. *O pensamento sentado: Sobre glúteos, cadeiras e imagens*. Editora Unisinos, 2012.

BARNET, Belinda; GAFFNEY, Nik e KUZMANOVIC, Maka. *Topology of error: digital art and the glitch [b+m+n]*. 2002. Disponível em: <[http://lib.fo.am/digital\\_art\\_and\\_the\\_glitch](http://lib.fo.am/digital_art_and_the_glitch)> Acesso em: 15.10.2014.

BARTHES, Roland. *A Câmara Clara*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2004.

BECCARI, Marcos. *A superfície e sua vertigem*. 2014. Disponível em: <<http://filosofiadodesign.com/a-superficie-e-sua-vertigem/>> Acesso em: 15.10.2014.

BERNARDO, Gustavo. “*Meu bem, você não entendeu nada*”: a generosidade cética de Vilém Flusser. 2011. Disponível em: <<http://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/gustavo-meu-bem.pdf>> Acesso em: 15.10.2014.

BERGER, John. *Modos de ver*. Lisboa: Edições 70, 1980.

CAMPOS, Haroldo de. *Arte no Horizonte do provável*. In: CAMPOS, Haroldo de. *Arte no Horizonte do provável e outros ensaios*. São Paulo: Perspectiva, 1969. pp. 15-32.

COHEN, Ian. The History of Apple Pie: “Glitch”. *Pitchfork*. 2012. Disponível em <<http://pitchfork.com/reviews/tracks/14566-glitch/>> Acesso em: 15.10.2014.

DANIELS, Dieter. *Sound & Vision in Avantgarde & Mainstream*. 2004. Disponível em: <[http://www.medienkunstnetz.de/themes/image-sound\\_relations/sound\\_vision/12/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/image-sound_relations/sound_vision/12/)> Acesso em: 15.10.2014.

DANIELS, Dieter. *Television-Art or anti-art? Conflict and cooperation between the avant-garde and the mass media in the 1960s and 1970s*. 2004. Disponível em: <[http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview\\_of\\_media\\_art/massmedia/9/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/massmedia/9/)> Acesso em: 15.10.2014.

ENTLER, Ronaldo. *A fotografia e o acaso*. 1994. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=vtls000093499&opt=4>> Acesso em: 15.10.2014.

- ENTLER, Ronaldo. O Acaso na Fotografia: velhos problemas diante de novos critérios da arte. In: BRAGA, José Luiz; PORTO, Sérgio Dayrell; FAUSTO, Antônio (org.). *A Encenação dos Sentidos. Mídia, Cultura e Política*. Rio de Janeiro: Diadorim, 1995. pp.255-262
- ENTLER, Ronaldo. *A definição do acaso*. 1997. Disponível em: <[http://www.iconica.com.br/arteacaso/artigos/ronaldo\\_entler\\_definicao.html?](http://www.iconica.com.br/arteacaso/artigos/ronaldo_entler_definicao.html?)> Acesso em: 15.10.2014.
- ENTLER, Ronaldo. Fotografia e acaso: a expressão pelos encontros e acidentes. In: SAMAIN, Etienne. *O Fotográfico*. São paulo: Hucitec, 1998.
- ENTLER, Ronaldo. *Arte Acaso*. 2000. Disponível em: <<http://www.iconica.com.br/arteacaso/>> Acesso em: 15.10.2014.
- ENTLER, Ronaldo. *Poéticas do Acaso: Acidentes e encontros na criação artística*. 2000. Disponível em: <[http://www.entler.com.br/textos/ronaldo\\_entler\\_poeticas\\_do\\_acaso.pdf](http://www.entler.com.br/textos/ronaldo_entler_poeticas_do_acaso.pdf)> Acesso em: 15.10.2014.
- FERNANDES, José Carlos Silvestre. *A Estética do Erro Digital*. 2010. Disponível em: <[http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select\\_action=&co\\_obra=178927](http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=178927)> Acesso em: 15.10.2014.
- FREITAS, Gabriela Pereira de. Por uma estética fotográfica do instante. In: XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2009, Curitiba. Anais do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2009. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-1060-1.pdf>> Acesso em: 15.10.2014
- FREUD, Sigmund. O sentimento de algo ameaçadoramente estranho. In: FREUD, Sigmund. *Textos Essenciais sobre Literatura, Arte e Psicanálise*. Mem Martins: Publicações Europa- América, 1994. pp. 209-242.
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta*. São Paulo: Editora Hucitec, 1985.
- FLUSSER, Vilém. *Universo das Imagens Técnicas: Elogio da Superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.
- FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado*. São Paulo: Cosac Naify, 2010.
- GOMBRICH, Ernst H. *A História da Arte*. Rio de Janeiro: LTC Editora, 2000.
- JACKSON, Rebecca. *The Glitch Aesthetic*. 2011. Disponível em: <[http://scholarworks.gsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1081&context=communication\\_theses](http://scholarworks.gsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1081&context=communication_theses)> Acesso em: 15.10.2014.
- JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. Campinas: Papirus Editora, 1996.
- HENDRICKS, Jon (ed.). *O que é Fluxus? O que não é! E porquê?* Brasília, Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2002.
- MACHADO, Arlindo. *O vídeo e sua linguagem. Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas: Papirus, 1997. pp. 188-202
- MACHADO, Arlindo. O quarto iconoclasmo. In: MACHADO, Arlindo. *O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges*. Rio de Janeiro: Rios, 2001. pp. 6-33.

MACHADO, Arlindo. Repensando Flusser e as Imagens Técnicas. In: MACHADO, Arlindo. *O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges*. Rio de Janeiro: Rios, 2001. pp. 34-55.

MACHADO, Arlindo. A Fotografia como Expressão do Conceito. In: MACHADO, Arlindo. *O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges*. Rio de Janeiro: Rios, 2001. pp. 34-55.

MATSUNAGA, Celia. MetaERROR: Código indecifrável (?) In: VENTURELLI, Suzete. 9º *Encontro Internacional de Arte e Tecnologia: sistemas complexos artificiais, naturais e mistos*. 2010. Disponível em: <[http://www.fav.ufg.br/9art/nono\\_art.pdf](http://www.fav.ufg.br/9art/nono_art.pdf)> Acesso em: 15.10.2014. pp. 82-88.

MENKMAN, Rosa. *A Vernacular of File Formats*. 2010. Disponível em: <<http://rosa-menkman.blogspot.com.br/2010/08/vernacular-of-file-formats-2-workshop.html>> Acesso em: 15.10.2014.

MENKMAN, Rosa. *The Glitch Moment(um)*. Amsterdam: Network Notebooks 04, Institute of Network Cultures, 2011. Disponível em: <<http://networkcultures.org/blog/publication/no-04-the-glitch-momentum-rosa-menkman/>> Acesso em: 15.10.2014.

MENKMAN, Rosa. Glitch Studies Manifesto. In: LOVINK, Geert; MILES, Rachel Somers (eds.). *Video Vortex Reader II: moving images beyond YouTube*. Amsterdam: Network Notebooks 02, Institute of Network Cultures, 2011. pp. 336-347. Disponível em: <<http://networkcultures.org/blog/2011/03/08/video-vortex-reader-ii-moving-images-beyond-youtube-new-inc-publication/>> Acesso em: 15.10.2014.

MENKMAN, Rosa. *glitch art spheres organized (graphs in collab w/ Esther Weltevrede)*. 2011. Disponível em: <<http://rosa-menkman.blogspot.com.br/2011/08/glitch-art-spheres-organized-graphs-in.html>> Acesso em: 15.10.2014.

MENKMAN, Rosa. *A personal history on my usage of the term 'glitch art' as introduction to Jodi on the Rack*. 2012. Disponível em: <<http://rosa-menkman.blogspot.com.br/2012/09/a-personal-history-on-my-usage-of-term.html>> Acesso em: 15.10.2014.

MENKMAN, Rosa. *Resume*. 2014 Disponível em: <<https://dl.dropboxusercontent.com/u/98233618/Short%20Resume%20Rosa%20Menkman.pdf>> Acesso em: 15.10.2014.

MILLER, David (comp.). Indeterminismo y libertad humana (1965). In: *Popper. Escritos Selectos*. México: Fondo de Cultura Económica, 1997. pp.262-281

MORADI, Iman. *Glitch Aesthetics*. 2004. Disponível em: <<http://www.haraldpeterstrom.com/content/5.pdfs/Iman%20Moradi%20%E2%80%93%20Glitch%20Aesthetics.pdf>> Acesso em: 15.10.2014.

MORADI, Iman. Seeking Perfect Imperfection. A personal retrospective on Glitch Art. In: *vector [e-zine]*. 2008. Disponível em: <[http://www.virose.pt/vector/x\\_06/moradi.html](http://www.virose.pt/vector/x_06/moradi.html)> Acesso em: 15.10.2014.

NEYLAND, Nick. Brian Eno / Rick Holland: “Glitch”. *Pitchfork*. 2011. Disponível em <<http://pitchfork.com/reviews/tracks/12177-glitch/>> Acesso em: 15.10.2014.

PAULA, Douglas de. Glitch art - entre o fetiche e o ready made. In: VENTURELLI, Suzete. *9º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia: sistemas complexos artificiais, naturais e mistos*. 2010. Disponível em: <[http://www.fav.ufg.br/9art/nono\\_art.pdf](http://www.fav.ufg.br/9art/nono_art.pdf)> Acesso em: 15.10.2014. pp. 139-147.

PIEVANI, Telmo. Replicadores e Interatores: o selecionismo gênico e a teoria hierárquica da evolução. In: PIEVANI, Telmo. *Introdução à Filosofia da Biologia*. São Paulo: Editora Loyola, 2010. pp.95-132

SCHAEFFER, Jean-Marie. *A imagem precária: sobre o dispositivo fotográfico*. Campinas: Papirus Editora, 1996.

SCOTT, Ant. Our Faulty and Chunky (digital) Machines. In: *vector [e-zine]*. 2008. Disponível em: <[http://www.virose.pt/vector/x\\_06/leal\\_scott.html](http://www.virose.pt/vector/x_06/leal_scott.html)> Acesso em: 15.10.2014. Entrevista concedida a Miguel Leal.

WARDE, Beatrice. A taça de cristal ou a impressão deve ser invisível. In: BIERUT, M.; HELFAND, J.; HELLER, S. e POYNOR, R. (orgs.). *Textos Clássicos do Design Gráfico*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010. pp.58-61

WESSELING, Janneke. Introduction. In: WESSELING, Janneke (org.). *See it again, Say it again - The Artist as Researcher*. Disponível em: <<http://www.valizantennae.standenatris.nl/HTML/See%20it%20again,%20say%20it%20again.php>> Acesso em: 15.10.2014.

WEAVER, W. A teoria matemática da comunicação. In: COHN, Gabriel (org.). *Comunicação e Indústria Cultural*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1972.

WOLF, Mauro. *Teorias da Comunicação*. Lisboa: Editorial Presença, 1999.

## REFERÊNCIAS ARTÍSTICAS

5VOLT CORE. *Show*. 2006. Disponível em: <<http://5voltcore.com/typolight/typolight257/index.php/output/articles/id-5voltcore-show.html>> Acesso em: 15.10.2014.

ASENDORF, Kim. *Kim Asendorf*. Disponível em: <<http://kimasendorf.com/>> Acesso em: 15.10.2014.

ASENDORF, Kim. *ExtraFile*. 2011. Disponível em: <<http://extrafile.org/>> Acesso em: 15.10.2014.

DAVIS, Paul B. *Intencional Computing*. 2007. Disponível em: <<http://www.seventeengallery.com/exhibitions/paul-b-davis-intentional-computing/>> Acesso em: 15.10.2014.

DAVIS, Paul B. *Define Your Terms (or Kanye West Fucked Up My Show)*. 2009. Disponível em: <<http://www.seventeengallery.com/exhibitions/paul-b-davis-define-your-terms-or-kanye-west-fucked-up-my-show/>> Acesso em: 15.10.2014.

DAVIS, Paul B. *Codec*. 2009. Disponível em <<http://vimeo.com/17709560>> Acesso em: 15.10.2014.

DENZLER, Andy. *Andy Denzler*. Disponível em: <<http://www.andydenzler.com/>> Acesso em: 15.10.2014.

- GAULON, Benjamin. *Benjamin Gaulon*. Disponível em: <<http://recyclism.com/>> Acesso em: 15.10.2014.
- HARTNOLL, Milo. *Milo Hartnoll*. Disponível em: <<http://milohartnoll.tumblr.com/>> Acesso em: 15.10.2014.
- HAYS, Dan. *Dan Hays*. Disponível em: <<http://danhays.org/>> Acesso em: 15.10.2014.
- IRION NETO, Jose Irion. *glitch-irion*. Disponível em: <<https://www.flickr.com/photos/glitch-irion>> Acesso em: 15.10.2014.
- JIMPUNK. *jimpunk*. Disponível em: <<http://jimpunk.com/info/index.html>> Acesso em: 15.10.2014.
- JODI. [www.jodi.org](http://www.jodi.org). 1995. Disponível em: <<http://www.jodi.org/>> Acesso em: 15.10.2014.
- JODI. *404 Error*. Disponível em: <<http://404.Jodi.org/>> Acesso em: 15.10.2014.
- JODI. <\$BLOGTITLE\$>. 2006-2007. Disponível em: <<http://blogspot.Jodi.org/>> Acesso em: 15.10.2014.
- KOSTIKOVAITE, Juste. *Who plays with Facebook?* 2012 Disponível em: <[http://www.artterritory.com/en/texts/reviews/1456-who\\_plays\\_with\\_facebook/](http://www.artterritory.com/en/texts/reviews/1456-who_plays_with_facebook/)> Acesso em: 15.10.2014.
- LAVIANI, Ferruccio. *A Creative Mind in Motion*. 2013. Disponível em: <[http://www.nytimes.com/2013/04/11/garden/ferruccio-laviani-a-creative-mind-in-motion.html?\\_r=3&](http://www.nytimes.com/2013/04/11/garden/ferruccio-laviani-a-creative-mind-in-motion.html?_r=3&)> Acesso em: 15.10.2014. Entrevista concedida a Julie Lasky.
- LIMA, Dimitri. *dmtr.org*. 2014. Disponível em: <<http://dmtr.org/>> Acesso em: 15.10.2014.
- MEDIA ART NET. Disponível em: <<http://www.medienkunstnetz.de/work/>> Acesso em: 15.10.2014.
- MENKMAN, Rosa. *Monglot [A glitch software]*. 2011. Disponível em: <<http://rosamenkman.blogspot.com.br/2011/01/monglot.html>> Acesso em: 15.10.2014.
- MORADI, Iman. *Shay Moradi*. 2014. Disponível em: <<http://organised.info/>> Acesso em: 15.10.2014.
- RICHTER, Gerhard. *Gerhard Richter*. Disponível em: <<https://www.gerhard-richter.com/>> Acesso em: 15.10.2014.
- ROBERTS, Antonio. *Hellocatfood*. 2013. Disponível em <<http://www.hellocatfood.com/>> Acesso em: 15.10.2014.
- ROBERTS, Antonio. *Copyright Atrophy*. 2013. Disponível em <<http://copyrightatrophy.tumblr.com/>> Acesso em: 15.10.2014.
- SCOTT, Ant; MORADI, Iman; LIMA, Dimitri. *Glitch Browser*. 2005. Disponível em: <<http://glitchbrowser.com/>> Acesso em: 15.10.2014. Site inacessível desde 2008.
- SCOTT, Ant. Disponível em: <<http://beflix.com/>> Acesso em: 15.10.2014. Site inacessível.

SODEOKA, Yoshihide. *Pollock GIF*. 2013. Disponível em <<http://www.sodeoka.com/GIF-Net/Pollock-GIF-Number-90-99>> Acesso em: 15.10.2014.

STEARNS, Phillip. Disponível em: <<https://www.phillipstearns.wordpress.com/>> Acesso em: 15.10.2014.

STEARNS, Phillip. *Glitch Textiles*. 2011. Disponível em: <<http://glitch-textiles.myshopify.com/pages/about>> Acesso em: 15.10.2014.

SZAUDER, David. *pixelnoizz*. 2014. Disponível em <<http://pixelnoizz.wordpress.com/>> Acesso em: 15.10.2014.

SZAUDER, David. *touch.gl goes to Pompidou*. 2013. Disponível em: <<http://pixelnoizz.wordpress.com/2013/07/01/touch-gl-goes-to-pompidou/>> Acesso em: 15.10.2014.

SZAUDER, David. *Failed Memories*. 2014. Disponível em <<https://www.flickr.com/photos/curlycode/sets/72157631941598962/>> Acesso em: 15.10.2014.

WEST, Kanye. *Welcome To Heartbreak*. 2009. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=wMH0e8kIZtE>> Acesso em: 15.10.2014.

ZAKAS, Laimonas. *Glitchr*. Disponível em: <<https://www.facebook.com/glitchr>>, <<https://twitter.com/glitchr>> e <<http://glitchr.tumblr.com/>> Acessos em: 15.10.2014

ZAKAS, Laimonas. *Glitchr Is The Most Interesting Artist-Hacker On Facebook*. 2014. Disponível em: <[http://thecreatorsproject.vice.com/en\\_uk/blog/glitchr-is-the-most-interesting-artist-hacker-on-facebook](http://thecreatorsproject.vice.com/en_uk/blog/glitchr-is-the-most-interesting-artist-hacker-on-facebook)> Acesso em: 15.10.2014. Entrevista concedida a Nadja Sayej.