

## GLITCH ART E SUAS RELAÇÕES COM O PASSADO DA ARTE VISUAL

Cleber Gazana\*

Virgínia Pereira Cegato Bertomeu\*\*

João Vicente Cegato Bertomeu\*\*\*

**RESUMO:** Este artigo discute a arte *Glitch* digital e suas relações com a arte visual do passado, com ênfase na arte moderna, com o intuito de entendermos o porquê e como este recente gênero artístico e sua estética são apreciados atualmente. Começamos definindo a *Glitch Art* e suas duas classificações mais difundidas: *Pure glitch* e *Glitch-alike*, assim como descrevemos suas características visuais e apresentamos artistas que utilizam a estética do erro. Seguimos para uma breve e relevante apresentação da *Glitch Music* e de alguns artistas no campo da arte sonora do ruído e do som danificado, a fim de constatar semelhanças entre as práticas sonoras e visuais. Avançamos na investigação das diversas características das artes do passado, em suas diferentes manifestações visuais, e suas relações com a arte *Glitch*, para assim entendermos que muito do que se aprecia hoje neste gênero artístico são elementos que já vem sendo considerados e debatidos como arte há séculos atrás.

**PALAVRAS-CHAVE:** Estética do erro. *Glitch art*. Arte visual. Arte e tecnologia. História da arte.

### Introdução

Nosso objetivo é discutir a *Glitch Art* e suas relações com o passado da arte visual com o intuito de entendermos o porquê e como este gênero artístico e sua estética são apreciados hoje em dia, além de examinar suas características visuais e definições. Para isso, analisamos e correlacionamos, principalmente, as teorias da *Glitch Art* de Iman Moradi, Nick Briz e Rosa Menkman, assim como entrevistas com artistas desta arte realizadas por nós.

O trabalho foi desenvolvido por meio de dados sobre a área da arte em dissertações, livros, artigos e *websites*, com discussões e conceitos específicos da *Glitch Art* visual. Porém, damos ênfase à dissertação *Glitch Aesthetics*, de

---

\* UNESP – Instituto de Artes. Bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal – CAPES. São Paulo, Brasil. Imei: clebergazana@ig.com.br

\*\* FMU. São Paulo, Brasil. Imei: vipereirasp@uol.com.br

\*\*\* UNIFESP – Departamento de Gestão e Informática em Saúde. São Paulo, Brasil. Imei: jvcbertomeu@unifesp.br



Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons.

Iman Moradi, publicada em 2004, por ser, talvez, a primeira obra acadêmica sobre o tema (GAZANA, 2013, p.82).

A motivação para a realização deste trabalho nasce da curiosidade e da necessidade de investigação acerca da estética visual resultante da *Glitch Art*, da ausência de reflexão sobre este assunto atual e também a exigência no sentido de conhecermos sua relação com o passado da arte visual.

## 1. Revelando a *Glitch Art*

O termo *glitch*, conforme o *Collins English Dictionary*, é definido como “[...] uma súbita ocorrência de mau funcionamento ou irregularidade no sistema eletrônico [...]” e, segundo o *Dictionary of American Slang and Colloquial Expressions*, como “[...] um defeito [...]”. Moradi (2004, p.9) coloca que “[...] a palavra *glitch* foi registrada pela primeira vez em inglês em 1962, durante o programa espacial norte-americano, nos escritos de John Glenn, em que ela era usada para ‘descrever os problemas’ que eles estavam tendo [...]”.

A primeira vez que o termo *glitch* foi empregado nas artes visuais é creditada a Ant Scott, com a criação da expressão *Glitch Art*, em seu artigo *Anti-fractal*, de 2001 (FERNANDES, 2010, p.22). Isso é o mais distante que conseguimos chegar para dizer sobre quando ela surgiu nas artes visuais. Porém, inicialmente, foi no universo da música eletrônica que esse termo ficou mais conhecido. No artigo *The Aesthetics of Failure*, escrito por Kim Cascone, em 2002, o autor faz a primeira formalização da estética do erro. “Cascone discute o erro na música eletrônica, mas sua influência estendeu-se para a Arte Digital em geral” (FERNANDES, 2010, p.21).

Como já aconteceu na história da arte, “a *Glitch Art* não nasceu como um grupo organizado, em uma época, lugar ou por alguém específico” (GAZANA, 2013, p.91). Ela estava sendo “discutida” em fóruns abertos na *Internet* e sendo executada quase sempre por artistas amadores, não participando dos “circuitos

reconhecidos” das artes digitais. Assim, a “[...] *Glitch Art* está intimamente ligada às esferas organizadas em torno de ferramentas digitais, plataformas e *softwares* [...]” (MENKMAN, 2011, p.63). A *Glitch Art* é, portanto, um gênero que utiliza a tecnologia para trabalhar com “a corrupção de dados, erros e falhas de comunicação e de tradução de dados digitais” (GAZANA, 2013, p.83), o que é “facilitado pela manipulação, destruição e modificação de equipamentos eletrônicos como TVs, *tablets*, computadores, *videogames*, entre outros”. (GAZANA, 2014, p.22)

Moradi (2004, p.12, 14, 16, 17) coloca como conceitos relacionados a essa arte a falha de comunicação e de tradução de dados digitais, a fetichização da tecnologia, o “não-desejado”, no qual erros indesejados que acontecem no mundo perfeito do digital, devido a seu resultado e falta de função, dão ao *Glitch* um *status* único de arte, além da “estética retrô”, na qual algumas obras nos fazem lembrar que a comunicação do passado era “imperfeita” se comparada às da atualidade. O processo exploratório e experimental que a *Glitch Art* utiliza em suas criações é outra característica importante para esse autor:

[...] erros, acidentes e seu aspecto de incerteza são usados como ferramentas no processo criativo ou deixados a acontecer livremente, e que não devem ser ignorados, nem vistos como algo negativo. Eles devem ser entendidos como uma estética da arte digital. (MORADI, 2004, p.52)

### **1.1 Duas classificações**

Acreditando compreender os diferentes trabalhos e práticas da *Glitch Art* visual, Moradi a classificou como *Pure Glitch*, “o resultado de um mau funcionamento ou erro” (MORADI, 2004, p.9) e como *Glitch-alik*, “conjuntos de artefatos digitais que se assemelham aos aspectos visuais de erros reais encontrados em seu *habitat* original” (MORADI, 2004, p.10). O primeiro é resultado de um erro acidental e não intencional e o segundo é um estilo visual criado pelo artista.

Tabela 1 - Proposta resumida entre *Pure Glitch* e *Glitch-alike*. (MORADI, 2004)

<b><i>Pure Glitch</i></b>	<b><i>Glitch-alike</i></b>
Acidental	Deliberado
Fortuito	Planejado
Apropriado	Criado
Encontrado	Projetado
Real	Artificial

## 1.2 **Características visuais**

As quatro características visuais mais conhecidas dessa arte foram descritas também por Moradi. Em nenhuma outra dissertação, tese ou artigo foi possível encontrar autores que se envolvam com a *Glitch Art* a fim de identificar e descrever suas características. Portanto, as colocações de Moradi são consideradas as mais conhecidas acerca do assunto.

A primeira dessas características é a fragmentação, que significa um fracionamento, divisão e variedade visual onde existe uma “decomposição dos elementos ou unidades em peças separadas que se relacionam entre si, porém, conservando seu caráter individual”. (GOMES FILHO, 2009, p.93)

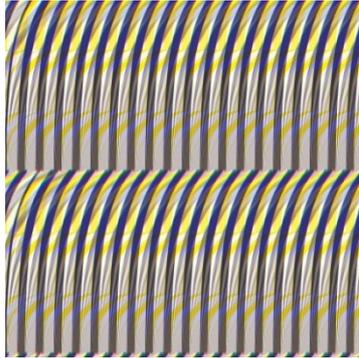
Fig. 1. *Frame de GIF animado de Recyclism chamada Sarkorrupt.*



O artista, pesquisador e professor francês Benjamin Gaulon é conhecido como Recyclism. Ele trabalha com os limites e as falhas das tecnologias da informação e comunicação, obsolescência programada, consumismo, entre outros (GAZANA, 2013, p.85).

A segunda é a repetição, que é considerada como os “padrões que o erro digital ou computacional gera, repetindo de maneira única, imprevista, acidental e complexa, partes da imagem, tudo por meio de um processo computacional casual”. (MORADI, 2004, p.30)

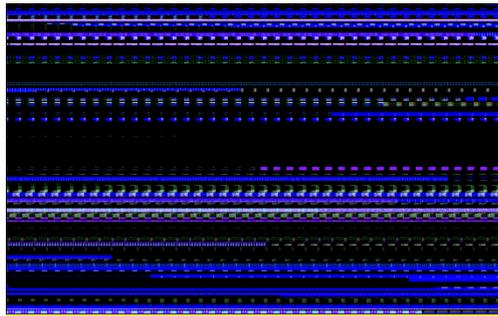
Fig. 2. Obra de Temkin chamada *Glitchometry Strieps #25*.



O americano Daniel Temkin é artista e programador que produz trabalhos em colaboração com a máquina. Cria “imagens, linguagens de programação e peças interativas que exploram os nossos quebrados padrões de pensamento e o confronto entre o pensamento humano e algorítmico”. (GLITCHOMETRY, 2013, p.2) Temkin já expôs em diversos eventos, palestrou para audiências artísticas e *hackers* e publicou artigos em periódicos científicos.

A terceira é a linearidade. “Sem entrar em qualquer nível de detalhe técnico, esses componentes individuais que podem ser *pixels* [...] possuem uma tendência para fundir um ao outro em fileiras para formar linhas” (MORADI, 2004, p.31), parcialmente devido ao modo como a tecnologia exibe uma imagem em um monitor.

Fig. 3. Obra de Pixelnoizz chamada *GPGX2*.



A quarta característica é a complexidade. Moradi diz que a *Glitch Art* pode ser visualmente complexa. Para Gomes Filho (2009, p.80), a complexidade “implica, quase sempre, uma complicação visual graças à presença de numerosas unidades formais na organização do objeto, tanto das partes como do todo em si”.

Fig. 4. *Frame* de vídeo de Capacity chamada *This is all for a show i'm gonna do next month (i think)*.



Max Capacity é um artista americano que utiliza a estética do erro por meio da tecnologia e mídias defeituosas como *videogames* antigos, aparelhos VHS com mau funcionamento, entre outros (GAZANA, 2013, p.86).

### 1.3 Visualizando erros e ruídos

Este item apresenta artistas *Glitch* com propostas atuais no campo da arte digital visual e que já obtiveram algum destaque com seus trabalhos.

Nick Briz é Mestre em Belas Artes e artista de novas mídias, escritor, professor e organizador de eventos. Conforme entrevista com o artista, suas principais obras

são *A Charge For Privacy, A New Ecology for the Citizen of a Digital Age, the Glitch Codec Tutorial, theNewAesthetic.js* (GAZANA, 2013, p.92).

Fig. 5. *Frame de vídeo de Briz chamado A New Ecology for the Citizen of a Digital Age.*



Notendo é o nome artístico do americano Jeff Donaldson.

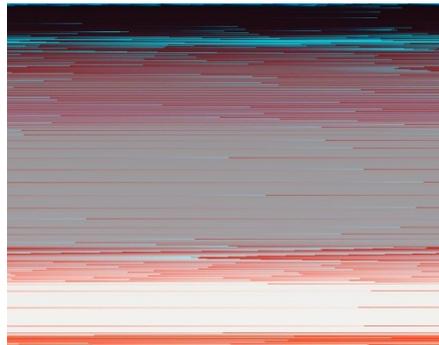
Donaldson é um artista audiovisual que trabalha com sistemas de *feedback* desde o final da década de 1980. No início do novo milênio, Donaldson começou a aplicar o conceito de *feedback* para videogames, transformando-os em instrumentos audiovisuais generativos. [...] (DONALDSON, 2013, texto digital)

Fig. 6. *Frame de vídeo de Notendo chamado The punch-out! variations.*



O alemão Kim Asendorf é um artista conceitual e digital que trabalha com mídias digitais que incorporam a cultura da *Internet* e a tecnologia. É conhecido por uma série de trabalhos, dentre os quais, podemos citar o *Humans Watching Digital Art*, primeiro GIF animado enviado ao espaço, além de *100.000.000 Stolen Pixels*, *ExtraFile*, *ASDFBMP* e a invenção da técnica *Pixel Sorting*, muito conhecida na *Glitch Art*.

Fig. 7. Trabalho de Asendorf chamado *Sorted Pixels*.



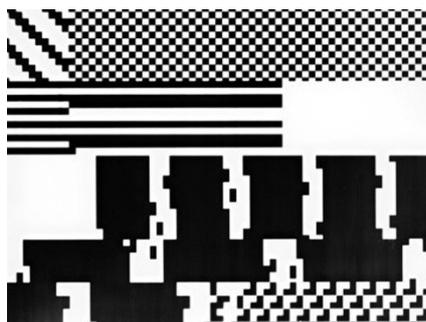
Rosa Menkman é Mestre em Artes, novas mídias e estudo das mídias, além de artista, teórica e organizadora de festivais. Escreveu o artigo *Glitch Studies Manifesto* e o livro *The Glitch Moment/um*. Suas principais obras são *The Collapse of PAL* e *Dear Mister Compression* (GAZANA, 2013, p.92-93). Seu trabalho é voltado para os artefatos visuais criados por acidentes nos meios de comunicação analógicos/digitais, sendo resultado de falhas, compressões e outras formas de ruído (MENKMAN, 2013, texto digital):

Fig. 8. *Frame* de vídeo de Menkman chamado *The Collapse of PAL*.



Ant Scott foi artista e já palestrou, publicou e exibiu trabalhos em inúmeros festivais, livros, revistas e *websites*. Atualmente, Ant não está mais envolvido com nenhum tipo de arte (SCOTT, 2015, texto digital) *Repetitive Beats*, *Skyscrapers*, *Generatives* e *GlitchBrowser* aparecem como suas principais obras. Ele utiliza erros de *softwares*, dados e *videogames* antigos, além de desenvolver técnicas próprias de criação *Glitch* como o *Flat Panel Luminogram* (GAZANA, 2013, p.93).

Fig. 9. Luminograma de Scott da série chamada *Repetitive Beats*.



## 2. Ouvindo erros e ruídos

Ao longo da história do século XX e agora no XXI, músicos e artistas sonoros romperam e alteraram com o modo de fazer música utilizando novas e criativas práticas de composição. O início da valorização do ruído na música ocorreu com o *L'arte dei Rumori* (1913), manifesto da música futurista, escrito pelo compositor e pintor italiano Luigi Russolo em forma de carta ao artista Balilla Pratella. Acerca de tal fato, Paul Hegarty escreve:

[...] se estamos a ouvir o ruído como música ou se a música é deliberadamente criada a partir do ruído, então temos que olhar para sua musicalidade de forma diferente. Na mídia quebrada e rachada o ruído também assume função estrutural. Isto é, ele forma a composição, ou mesmo se torna o arranjo para o trabalho. (KELLY *apud* HEGARTY, 2009, p.80)

Toda a intenção do artista é dar significado estético ao ruído, sendo ele a peça-chave da composição, o que dá significado ao trabalho. “Essa prática e arte sonora é chamada de *Glitch Music* e faz parte do lado mais ruidoso da música experimental do Século 20 [e 21]”. (GAZANA, 2013, p.89)

As maneiras de criação de sonoridades *Glitch* são o uso de estalos e *clicks* digitais, arranhões, buracos, entre outros, que quebram a alta fidelidade dos CDs. Estes artistas procuram por novos sons e ampliam as práticas de composição sonora, a partir das quais eles “trabalham com o ruído inerente ao sistema, com o fluxo de dados quebrados, causado pela superfície manipulada do disco, que é

convertido em áudio ruidoso por meio desse processo de mediação”. (KELLY, 2009, p.214)

Estes artistas testam as tecnologias forçando-as a falharem e provocando erros, tirando de imprevistos e acidentes do dispositivo, seus objetivos e, assim, estetizando os erros que ocorrem da quebra da tecnologia, da mesma maneira que os artistas visuais (GAZANA, 2013, p.90).

Artistas da *Glitch Art* sonora e visual alteram os equipamentos eletrônicos e seus circuitos ou criam seus próprios equipamentos para a criação de suas obras. Esta técnica é conhecida como *Circuit Bending* (GAZANA, 2013, p.90).

Cascone discorre sobre o uso de falhas e erros na criação artística:

A estética ‘pós-digital’ foi desenvolvida em parte como resultado da experiência imersiva de trabalhar em ambientes repletos de tecnologia digital: [...] é a partir da ‘falha’ da tecnologia digital que este novo trabalho surgiu: *glitches*, *bugs*, erros de aplicativos, travamentos de sistema, recorte, serrilhamento, distorção, ruído de quantização, [...] são as matérias-primas que os compositores procuram incorporar em suas músicas. [...] a ‘falha’ tornou-se uma estética proeminente em muitas das artes no final do século 20 [...] (CASCONI, 2002, p.12-13)

Neste breve parêntese sobre a *Glitch Music*, escolhemos alguns artistas que possuem propostas de vanguarda e de destaque na arte sonora. Como pioneiro na *Glitch Music*, temos Oval, nome artístico do alemão Markus Popp. Sua principal qualidade é o uso de CDs riscados e de seus “saltos”, copiando e *sampleando* esses ruídos gerados pelos erros, para produzir um som limpo, eletrônico e quase ambiente. *Systemisch* é seu álbum mais influente e bem sucedido (GAZANA, 2013, p.93-94).

Mika Vainio é um músico bastante conhecido por fazer parte do duo finlandês de Música Eletrônica experimental Pan Sonic juntamente com Ilpo Väisänen, porém, possui o projeto solo que leva seu nome, além de outro chamado Ø. Sua produção sonora é reconhecida como *Glitch*, *Noise*, *Drone*, *Experimental*, entre outros, num meio termo entre as transgressões da Música Industrial e o Eletrônico

de pistas de dança.

O músico australiano Paul Gough se apresenta sob o nome artístico de Pimmon, produzindo música *Glitch*, *Drone*, *Noise* e *Ambient*, além de trabalhar como engenheiro de áudio. Sobre seu processo de criação musical, Gough diz:

Eu sou muito casual no meu método... Eu uso uma mistura de *samples* alterados / sons encontrados... quero dizer com isso, sons processados usando *software*, manipulação de fita... sons gerados por computador... e arquivos de computador que não são de áudio. Meu processo é pegar esses *bites* sonoros e sobrepô-los manualmente e usando *software* até que uma estrutura esquelética é formada, então eu improviso em torno deste cenário [...]. (KELLY, 2000, texto digital)

O músico inglês Peter Rehberg se apresenta sob o nome artístico de Pita. Seu trabalho consiste em obras de áudio eletrônico e é frequentemente relacionado à música *Glitch*, *Noise*, *Microsound* e *Experimental*. É chefe da gravadora *Editions Mego*, respeitável selo da música ruidosa. Em 1999, Peter foi premiado no *Prix Ars Electronica*, um dos prêmios anuais mais importantes no campo da arte eletrônica e interativa, cultura digital e música, recebendo o Prêmio de Destaque para Musica Digital e Arte Sonora.

Alva Noto é nome artístico do alemão Carsten Nicolai, artista audiovisual que trabalha na área transítiva entre arte, *design*, ciência, matemática, erros, aleatoriedade e estruturas auto-organizáveis. Suas principais obras são *Prototypes*, *Transform*, *Univrs* e *Unitxt*. Ruídos de qualquer espécie são usados como elementos essenciais em seu trabalho e não como adições ornamentais (GAZANA, 2013, p.94).

### **3 Relações com o passado da arte**

Para considerar a arte *Glitch* como um gênero, enfatizo que os gêneros são construções sociais e consensuais [...] gêneros são melhor entendidos como processos [e] manifestam-se como uma interação entre três níveis: o nível da expectativa, o nível do *corpus* genérico, e o nível das 'regras' e 'normas' que regem ambos. [...] gêneros são sempre

percebidos e organizados por algum tipo de unidade. (MENKMAN, 2011, p.59)

Mary A. Doane sugere que “a unidade de um gênero é geralmente atribuído a padrões consistentes de conteúdo temático, iconografia e estrutura narrativa” (DOANE *apud* MENKMAN, 2011, p.59-60).

Na *Glitch Art*, este ‘conteúdo temático’ pode ser encontrado dentro da linguagem da obra e *design*, enquanto temas iconográficos e narrativos são posicionados dentro do investimento de artistas *Glitch* na ruptura de procedimentos e técnicas, na quebra de um fluxo ou no sentido vazio para a compreensão social e referências estéticas. (MENKMAN, 2011, p.59-60)

Além destas questões que fazem da *Glitch Art* um gênero e das suas características visuais, é importante fazermos uma relação da *Glitch* com o passado da arte para entendermos sua apreciação atualmente. Com tal objetivo, utilizamos as comparações e análises de autores como Menkman, Moradi, Briz e Scott a fim de responder esta importante questão. Nossa intenção é encontrarmos, nestas novas obras *Glitch*, elementos que as aproximem de obras, estilos e conceitos dos movimentos da arte moderna que estes teóricos citam em seus textos.

Moradi compara a estética da *Glitch* com obras de artistas cubistas do século XX:

[...] Em minhas primeiras investigações visuais fiquei agradavelmente surpreso ao encontrar uma abundância de imagens em forma de *Glitch-alike* e a noção do acidente na arte abrangendo décadas de uso e abuso da mídia na prática artística. Inicialmente, eu gostaria de chamar a atenção para o movimento cubista. Embora suas obras não sejam comumente entendidas como ‘falhas’ em si, eu acredito que elas foram possivelmente influentes na maneira como nós apreciamos o estilo fragmentado que está sendo aplicado à uma imagem digital de hoje. (MORADI, 2004, p.19)

Moradi faz uma relação entre as obras fragmentadas de artistas cubistas como Pablo Picasso, Georges Braque e Juan Gris com a maneira como se admira o atual estilo fragmentado da imagem digital da *Glitch Art*. Ainda sobre a relação da

*Glitch Art* com o Cubismo, Briz escreve:

Cubismo, em particular o cubismo analítico ‘analisou as formas naturais e reduziu suas partes em formas geométricas básicas no plano da imagem bidimensional.’ [...] Esta análise e a consequente redução das formas podem ser facilmente comparadas com o processo que um algoritmo executa quando codifica um arquivo de mídia. [...] Pinturas cubistas eram frequentemente estudos bidimensionais do movimento, não dissimilar ao relacionamento que tem um *codec* com um vídeo quando ele decompõe os estudos de movimento e vetores no processo de compressão. Quando estes *codecs* são perturbados (*hackeados/corrompidos*) os resultados formais podem ser facilmente comparados com os trabalhos cubistas. Desta forma a *Glitch Art* é como Cubismo. (BRIZ, 2011, p.54)

Fig. 10. Comparação entre a fragmentação de obra cubista (*The guitar*, de Gris, à esquerda) e de obra digital *Glitch* (*Lena*, de Eelco den Heijer).



O Cubismo foi um movimento artístico surgido na cidade de Paris em 1907, com o quadro de Picasso *Les demoiselles d'Avignon*. Este movimento rompeu com os padrões estéticos que primavam pela perfeição das formas, da ideia de arte como imitação da natureza, recusando a imagem realista, apresentando formas geométricas e rejeitando a profundidade. Os artistas cubistas representavam os objetos em três dimensões numa superfície plana como se estivéssemos vendo-os sob todos os ângulos visuais possíveis só que num mesmo plano. Suas características que nos interessam são a decomposição e a fragmentação dos objetos e planos.

Relacionando a *Glitch Art* ao artista neoimpressionista Georges Seurat e sua técnica de pontilhismo, Moradi a coloca, além de alguns de seus artistas, como seguindo o mesmo caminho, pelo fato de eles manipularem elementos individuais

(pontilhismo X *pixel*) para detalhar esteticamente suas obras, sendo essa a característica que nos interessa do movimento neoimpressionista.

Fig. 11. Comparação entre obra pontilhista (*Port-en-Bessin, Entrance to the Harbor*, de Seurat, à esquerda) e de obra digital *Glitch* (*8-bit-structures-03*, de Pixelnoizz).

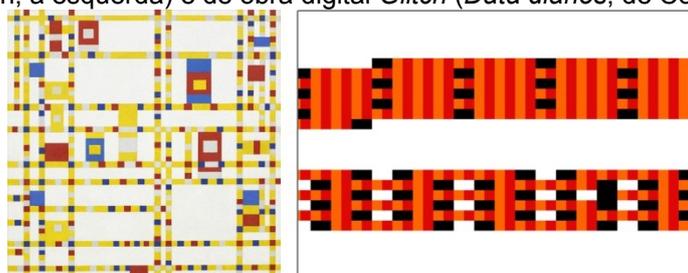


O Neoimpressionismo teve os jovens pintores franceses Paul Signac e Georges Seurat como seus principais representantes.

“[...] eles aperfeiçoaram uma técnica para aplicar pontos de cor na tela, de tal modo que esses pontos se mesclavam ao ser observados de uma distância apropriada. [...] Atualmente, o [termo] divisionismo é usado em referência à teoria e o pontilhismo em relação à técnica”. (DEMPSEY, 2010, p.27)

Moradi ainda relaciona as qualidades visuais da estética *Glitch* aos abstracionistas do começo do século XX, como o pintor holandês Piet Mondrian e suas obras quadriculadas com distintos quadrados e retângulos em cores primárias. Mondrian foi um artista abstrato que, em 1917, junto com Theo van Doesburg, fundou a revista *De Stijl*, na qual desenvolveu sua teoria e expôs seus ideais da arte que nomeou como Neoplasticismo.

Fig. 12. Comparação entre abstração de obra neoplasticista (*Broadway Boogie Woogie*, de Mondrian, à esquerda) e de obra digital *Glitch* (*Data diaries*, de Cory Arcangel).



O Neoplasticismo foi um movimento artístico que, por meio do *De Stijl*, agrupou artistas, arquitetos e *designers*. O uso de linhas verticais e horizontais, de ângulos retos e de formas quadradas e retangulares com as cores primárias vermelho, amarelo e azul, juntamente com as cores neutras preto, branco e cinza, caracterizam sua estética. Tudo era reduzido àquilo que eles acreditavam que na arte era básico: linha, forma e cor (DEMPSEY, 2010, p.122).

À primeira vista, o trabalho em blocos, de baixa resolução estética aparece formalmente como uma reminiscência da arte abstrata modernista mais geométrica, particularmente nas formas retangulares do *De Stijl* como nas composições de peças de Mondrian e algumas obras da Bauhaus ou de expressionistas como Klee, Rothko e Kandinsky. (DOWNEY, texto digital)

O artista expressionista abstrato Pollock também é citado por Moradi por incorporar em seu trabalho o acidente, o automatismo e o acaso, como a *Glitch Art*.

Fig. 13. Comparação entre acaso de obra expressionista abstrata (*Blue Poles*, de Pollock, à esquerda) e de trabalho *Glitch* (*Nativistic*, de Phillip Stearns).



Quanto ao Expressionismo abstrato, os artistas Jackson Pollock, Willem de Kooning, Arshile Gorky, Hans Hofmann e Mark Rothko são alguns de seus mais importantes representantes. Eles sentiram que “o verdadeiro tema da arte eram as emoções interiores do homem, seus tumultos e, assim sendo, exploraram os aspectos fundamentais do processo pictórico – gesto, cor, forma, textura – por seu potencial simbólico e expressivo”. (DEMPSEY, 2010, p.188)

A exemplo de Moradi, Briz também vê comparações da *Glitch Art* com diversos movimentos artísticos da modernidade. Em relação ao Dadaísmo, ele diz:

A arte Dadá era divertida, absurda, e muitas vezes intencionalmente sem sentido. [...] podia assumir a forma de uma colagem complexa ou um simples objeto encontrado (*readymade*). *Glitch* pode ter complexidades instigadas ou cambalear sobre acidentes. [...] o Dadá foi uma resposta à mudança de paradigma da industrializada Primeira Guerra Mundial. A revolução digital/informação é (pode levar a) uma mudança de paradigma própria – a *Glitch Art* responde a isto questionando a estabilidade (ou os esforços em prol de uma estabilidade idealizada) de tal mudança. Desta forma a *Glitch Art* é como o Dadaísmo. (BRIZ, 2011, p.54)

Fig. 14. Comparação entre obra dadaísta (*MZ 30,44*, de Kurt Schwitters, à esquerda) e de obra digital *Glitch* (*Variation #4*, de Sabato Visconti).



O Dadaísmo foi um movimento de crítica cultural, de contestação de valores e intencionalmente desordenados e chocantes. Se a sociedade era considerada irracional por eles naquele momento, logo, a arte também seria irracional, já que se encontravam na desilusão e ceticismo causados pela Primeira Guerra Mundial. Os artistas Dadá estavam convencidos de que, para o mundo ilógico em que viviam e que pretendia se autodestruir, o ideal seria uma anti-arte. O movimento surgiu em 1916, no Cabaré Voltaire, na cidade de Zurique – Suíça. Lá se reuniam exposições de arte, peças teatrais, apresentações musicais e de dança, poesias, entre outros.

As principais características do Dadá que nos interessa são a utilização do acaso, a irreverência, a ironia e as obras aparentemente incompreensíveis e caóticas. Outro importante movimento artístico que Briz compara com a *Glitch Art* é a *Pop Art*. O item principal de sua observação é o fato de essas duas artes se interessarem pela cultura popular e criticá-la, se apropriando dela e seus ícones.

Essa é a principal característica que nos interessa na *Pop Art*.

Fig. 15. Comparação entre arte *Pop* (*Marilyn Monroe*, de Andy Warhol, à esquerda) e de obra digital *Glitch* (*JPEGged Mona Lisa*, de Luciano Testi Paul).



Muito forte nos EUA, a *Pop Art* teve início na década de 1950. Ela tornava indistintas as fronteiras entre a arte erudita e a arte popular, entre a arte elevada e a cultura de massas, colocando a arte em contato com a vida das pessoas comuns. Procurava a estética das massas e criticava de forma irônica a vida cotidiana materialista e consumista promovida pelo capitalismo. Para isso, usava personalidades famosas, latas de sopa, histórias em quadrinhos, panfletos de propagandas, entre outros, como elementos de sua criação artística. Essa atenção concedida aos objetos comuns e à vida cotidiana encontra seus precursores na anti-arte dos dadaístas.

Ainda temos mais um movimento artístico na qual o autor Scott vê similaridades nos resultados com as das obras *Glitch*, a *Op Art*. Scott identifica dentro da categoria da forma da linearidade de obras da *Glitch Art* uma relação com os trabalhos da artista Bridget Riley.

Fig. 17. Comparação entre pintura (*About Yellow*, de Riley, à esquerda) e de obra *Glitch* (*c%WbPjl.|9cdWtX?+V*, de *GlitchBot*).



Bridget Riley nasceu em 24 de abril de 1931 em Londres, Inglaterra. Suas obras

são investigações de fenômenos ópticos com ilusão de movimento.

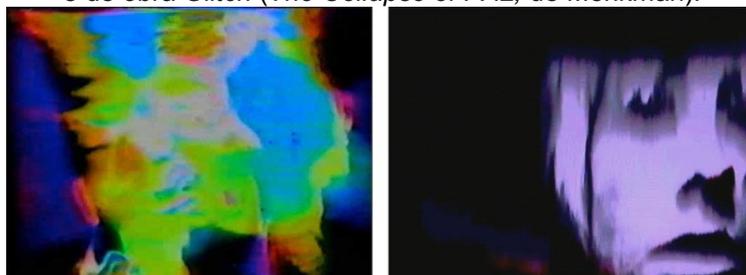
GlitchBot é uma criação automatizada de *Glitches*, programa de distribuição e persona. Pessoa/projeto desenvolvido pelo artista Ben Baker-Smith, que trabalha com antigas e novas tecnologias para criar impressões, vídeos digitais, performances ao vivo e em instalações *on* e *offline*.

Avançando para além da arte moderna, em relação à *New Media Art*, Briz afirma que:

No cruzamento digital da mídia + cultura + tecnologia reside a Nova Artemídia. A Nova Artemídia é muitas vezes curiosa conceitualmente, inovadora tecnologicamente e crítica social/culturalmente. A Nova Artemídia coloca em primeiro plano as relações críticas à cultura digital e cultura em geral. Como as tecnologias estão em constante mudança e as plataformas da Nova Artemídia, como a *Internet*, permanece em mudança contínua os esforços para querer codificá-las. Assim, a *Glitch Art* é como a Nova Artemídia. (BRIZ, 2011, p.57)

Pensando dessa maneira, ele nos coloca a obra de Nam June Paik também como uma “espécie predecessora” de *Glitch Art*.

Fig. 16. Comparação entre a *videoart* (*Suite 212*, de Paik, à esquerda) e de obra *Glitch* (*The Collapse of PAL*, de Menkman).



A Nova Artemídia é um gênero que abrange obras criadas com as tecnologias de novas mídias, incluindo arte digital, computação gráfica, animação por computador, arte virtual, *Internet art*, arte interativa, *videogames*, robótica por computador, e arte como biotecnologia. O termo se diferencia por seus objetos culturais e eventos sociais resultantes, que podem ser vistos em oposição àqueles provenientes de antigas artes visuais (ou seja, pintura tradicional, escultura, etc) [...] A Nova Artemídia muitas vezes envolve a interação entre o artista e o observador ou entre observadores e a arte, que responde a eles. [...] Preocupações das novas mídias são muitas vezes derivados das telecomunicações, comunicação de massa e envolvem modos digitais de entrega das obras, com práticas que vão desde a *Conceitual* à *Virtual Art*, da *performance* à instalação. (NEW, 2014, texto digital)

## Considerações finais

Compreendemos a *Glitch Art* como um gênero artístico contemporâneo e que sua prática se dá pela aplicação incorreta da tecnologia e novas mídias nas artes visuais e sonoras, usando-a para trabalhar com “a corrupção de dados, erros e falhas de comunicação e de tradução de dados digitais” (GAZANA, 2013, p.83) “facilitado pela manipulação, destruição e modificação de equipamentos eletrônicos como TVs, *tablets*, computadores, *videogames*, entre outros” (GAZANA, 2014, p.22), além de possuir um processo exploratório e experimental por meio desses erros e falhas.

Ela possui duas classificações: *Pure Glitch*, no qual existe o resultado de um erro não intencional e acidental e o *Glitch-alike*, um processo de desenvolvimento consciente e projetado do artista. Como características visuais, vimos que foram classificadas apenas quatro: fragmentação, repetição, linearidade e complexidade.

Na investigação sonora, vimos que a valorização do ruído na música não é nova, pois surgiu no início do século XX, com origem na arte futurista, e que, no som danificado da *Glitch Music*, o ruído é a peça-chave da composição, na qual a intenção do artista é dar significado estético aos erros e ruídos sonoros.

Ao final, podemos observar, nesta síntese apresentada, que diversas características da arte moderna, sejam de estilo visual, do fazer, da intenção, entre outras, em suas diversas manifestações, foram apropriadas, conscientemente ou não, pelos artistas contemporâneos da *Glitch Art*. Com isso, muito do que se aprecia na arte *Glitch* hoje são elementos que já vêm sendo considerados e debatidos como arte há séculos atrás.

## GLITCH AND ITS RELATIONS WITH THE PAST OF VISUAL ART

**ABSTRACT:** This paper is about the digital Glitch art and its relations with the visual art of the past, with an emphasis on modern art, with the aim to understand why and how this new artistic genre and its aesthetics are currently appreciated. We begin by setting the Glitch art and its two classifications most widespread: Pure glitch and Glitch-alike, as well as describe their visual characteristics and present artists who use the aesthetics of error. We proceeded to a brief and relevant presentation of Glitch music and some artists in the field of noise sound art and damaged sound, in order to determine similarities between sound and visual practices. We progress in the investigation of several features of the arts of the past, in their different visual manifestations, and its relations with the Glitch art, to understand that much of what we enjoy today in this artistic genre are elements already being considered and discussed as art there centuries ago.

**KEYWORDS:** Aesthetic of error. Glitch art. Visual Art. Art and technology. Art history.

## Referências

ANDY Warhol: *15 Minutes Eternal*. Disponível em: <<http://www.warhol.org/exhibitions/2012/15minuteseternal/en/the-exhibition.html>>. Acesso em: 12 out. 2014.

ASENDORF, Kim. *Sorted pixels*. Disponível em: <<http://kimasendorf.com/sorted-pixels/>>. Acesso em: 09 mar. 2015.

BLUE Poles, 1952 by Jackson Pollock. Disponível em: <<http://www.jackson-pollock.org/blue-poles.jsp>>. Acesso em: 10 out. 2014.

BRIZ, Nick. *A New Ecology for the Citizen of a Digital Age*. Disponível em: <<http://vimeo.com/7617527>>. Acesso em: 9 mar. 2015.

BRIZ, Nick. *About Nick Briz - research paper* [mensagem pessoal]. São Paulo, 2013. Entrevista concedida a Cleber Gazana. Mensagem recebida em 10 mar. 2013.

BRIZ, Nick. *et al. GLI.TC/H READER[ROR] 20111*. Unsorted books, 2011.

BRIZ, Nick. *Info*. Disponível em: <<http://nickbriz.com/>>. Acesso em: 27 ago. 2013.

BROADWAY Boogie-Woogie, 1942 by Piet Mondrian. Disponível em: <<http://www.piet-mondrian.org/images/famous/broadway-boogie-woogie.jpg>>. Acesso em: 12 out. 2014.

CAPACITY, Max. *This is all for a show i'm gonna do next month (i think)*. Disponível em: <<http://maxcapacity.tumblr.com/post/75032940011/this-is-all-for-a-show-im-gonna-do-next-month-i>>. Acesso em: 09 nov. 2014.

CASCONE, Kim. *The Aesthetics of Failure: "Post-Digital" Tendencies in Contemporary Computer Music*. Disponível em: <<http://mitpress.mit.edu/journals/>>

COMJ/CMJ24\_4Cascone.pdf>. Acesso em: 15 jul. 2012.

COLLINS, William. *Collins English Dictionary. Complete & Unabridged 10th Edition*. William Collins Sons & Co. Ltd., 2009.

DEMPSEY, Amy. *Estilos, escolas e movimentos*. Tradução Carlos E. M. de Moura. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

DONALDSON, Jeff. *About Notendo - research paper* [mensagem pessoal]. São Paulo, 2013. Entrevista concedida a Cleber Gazana. Mensagem recebida em 19 mar. 2013.

DONALDSON, Jeff. *The Punch-Out! Variations*. Disponível em: <<http://vimeo.com/15619457>>. Acesso em: 12 out. 2014.

DOWNEY, Jonas. *Glitch art*. Disponível em: <<http://jonas.do/assets/essays/glitch-art-jonasdowney.pdf>>. Acesso em: 10 jul. 2014.

FARTHING, Stephen. *501 grandes artistas*. Rio de Janeiro: Sextante, 2009.

FERNANDES, José C. S. *A estética do erro digital*. 2010. Dissertação (mestrado). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2010.

GAULON, Benjamin. (я) | *Benjamin Gaulon aka RECYCLISM*. Disponível em: <<http://www.recyclism.com/bio.php>>. Acesso em: 09 mar. 2015.

GAULON, Benjamin. *Corrupt.processing & Corrupt.online*. Disponível em: <<http://www.recyclism.com/corrupt.php>>. Acesso em: 09 nov. 2014.

GAZANA, Cleber. *Glitch: estética contemporânea visual e sonora do erro*. Monografia. Universidade São Judas Tadeu, São Paulo, 2012.

GAZANA, Cleber. Glitch art: procedimentos de corrupção dos arquivos digitais. In: *5º Encontro internacional de grupos de pesquisa*. São Paulo: ECA/USP, p.22, dez. 2014.

GAZANA, Cleber. *et al.* Glitch: estética contemporânea visual e sonora do erro. In: *Cultura Visual*, Salvador: EDUFBA, n. 19, p. 81-99, jul. 2013.

GLITCHBOT. Disponível em: <<http://bitsynthesis.com/glitchbot/>>. Acesso em: 10 mar. 2015.

GLITCHOMETRY *a solo exhibition from Daniel Temkin*. Disponível em: <[http://transfergallery.com/exhibitions/2013/11/daniel-temkin/assets/TRANSFER\\_Daniel-Temkin\\_Glitchometry\\_Press-Release.pdf](http://transfergallery.com/exhibitions/2013/11/daniel-temkin/assets/TRANSFER_Daniel-Temkin_Glitchometry_Press-Release.pdf)>. Acesso em: 09 nov. 2014.

GOMES FILHO, João. *Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma*. 9º ed. São Paulo: Escrituras editora, 2009.

HEIJER, Eelco den. *Evolving Glitch Art*. Disponível em: <<http://www.few.vu.nl/~eelco/publications/Eelco-den-Heijer-Evolving-Glitch-2013.pdf>>. Acesso em: 14 jul. 2014.

KELLY, Caleb. *Cracked media: the sound of malfunction*. Massachusetts: MIT, 2009.

KELLY, Caleb. *Pimmon Interview*. Sidney, 2000. Entrevista concedida a Caleb Kelly. Disponível em: <<http://www.angbase.com/interviews/pimmon.html>>. Acesso em: 04 mar. 2015.

*KIM Asendorf*. Disponível em: <<http://kimasendorf.com/www/>>. Acesso em: 09 mar. 2015.

MENKMAN, Rosa. *Biography*. Disponível em: <<http://aboutrosamenkman.blogspot.com.br/2008/10/so-uu.html>>. Acesso em: 09 mar. 2015.

MENKMAN, Rosa. *The collapse of PAL*. Disponível em: <<http://vimeo.com/12199201>>. Acesso em: 09 mar. 2015.

MENKMAN, Rosa. *The glitch moment(um)*. Amsterdã: Institute of Network Cultures, 2011.

MIKE, Dead. *Untitled*. Disponível em: <<http://vimeo.com/38464135>>. Acesso em: 12 out. 2014.

MORADI, Iman. *Glitch aesthetics*. 2004. Dissertação (Mestrado). TUH, Huddersfield, 2004. Disponível em: <[http://www.oculasm.org/glitch/download/Glitch\\_dissertation\\_print\\_with\\_pics.pdf](http://www.oculasm.org/glitch/download/Glitch_dissertation_print_with_pics.pdf)>. Acesso em: 15 jul. 2012.

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

*NATIVISTIC*. Disponível em: <<http://glitchtextiles.com/products/pixelstax-0076>>. Acesso em: 09 mar. 2015.

*NEW Media Art*. Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/New\\_media\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/New_media_art)>. Acesso em: 12 fev. 2014.

NICOLAI, Carsten. *Carsten Nicolai*. Disponível em: <<http://www.carstennicolai.com/?c=biography>>. Acesso em: 09 mar. 2015.

ORCHARD, Karin. *et al. Kurt Schwitters 1887/1948 – o artista MERZ*. São Paulo: Pinacoteca do Estado, 2007.

PATTERNBANK. *Pixel Noizz – Glitchy 8-Bit Structures*. Disponível em: <<http://blog.patternbank.com/pixel-noizz-glitchy-8-bit-structures/>>. Acesso em: 10

out. 2014.

POPP, Markus. *Bio*. Disponível em: <<http://markuspopp.me/#bio>>. Acesso em: 12 out. 2014.

*PORT-EN-BESSIN, Entrance to the Harbor*. Disponível em: <[http://www.moma.org/learn/moma\\_learning/georges-pierre-seurat-port-en-bessin-entrance-to-the-harbor-1888](http://www.moma.org/learn/moma_learning/georges-pierre-seurat-port-en-bessin-entrance-to-the-harbor-1888)>. Acesso em: 01 mar. 2015.

*PRIX*. Disponível em: <<http://archive.aec.at/prix/#none>>. Acesso em: 5 mar. 2015.

RUSSOLO, Luigi. *The Art of Noise*. Disponível em: <[http://www.ubu.com/historical/gb/russolo\\_noise.pdf](http://www.ubu.com/historical/gb/russolo_noise.pdf)>. Acesso em: 10 jul. 2013.

SCOTT, Ant. *Glitch art interview - Scott – dissertation* [mensagem pessoal]. São Paulo, 2015. Entrevista concedida a Cleber Gazana. Mensagem recebida em 2 fev. 2015.

SCOTT, Ant. *Bio*. Disponível em: <<http://www.beflix.com/info.php>>. Acesso em: 29 ago. 2012.

SCOTT, Ant. *REPETITIVE Beats*. Disponível em: <<http://www.beflix.com/works/repetitivebeats.php>>. Acesso em: 10 mar. 2013.

SPEARS, Richard. *Dictionary of American Slang and Colloquial Expressions*. McGraw Hill, 2007. Disponível em: <<http://dictionary.reference.com/browse/glitch?s=t>>. Acesso em: 15 jul. 2013.

SZAUDEER, David. *G\_p\_g work in progress*. Disponível em: <[https://pixelnoizz.wordpress.com/2010/12/15/g\\_p\\_g-work-in-progress/](https://pixelnoizz.wordpress.com/2010/12/15/g_p_g-work-in-progress/)>. Acesso em: 09 nov. 2014.

TEMKIN, Daniel. *Glitchometry Stripes (2013 -)*. Disponível em: <<http://danieltemkin.com/Glitchometry/Stripes>>. Acesso em: 09 nov. 2014.

*THE Guitar*. Disponível em: <<http://www.juangris.org/The-Guitar.html>>. Acesso em: 01 mar. 2015.

VISCONTI, Sabato. *Memories Corrupt: A Glitch Photography Art Exhibit*. Disponível em: <<https://www.kickstarter.com/projects/1234953675/memories-corrupt-a-glitch-photography-art-exhibit>>. Acesso em: 12 out. 2014.

YEREBAKAN, O. C. *London – “Bridget Riley: The Stripe Paintings 1961-2014” at David Zwirner Through July 25th, 2014*. Disponível em: <<http://artobserved.com/2014/07/london-bridget-riley-the-stripe-paintings-1961-2014-at-david-zwirner-through-july-25th-2014/>>. Acesso em: 10 out. 2014.

**Texto recebido em: 10/03/2015.**  
**Texto aceito em: 03/06/2015.**