

## Glitch de Superfície: Da emersão<sup>1</sup> de modos de ser da Glitch Art

*Surface Glitch: Of the emergence of ways of being of Glitch Art*

---

### Emmanoel Ferreira

É Professor do Departamento de Estudos Culturais e Mídia e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (UFF). Bacharel em Programação Visual pela UFRJ; Mestre e Doutor em Comunicação e Cultura pela Escola de Comunicação da UFRJ, com estágio Pós-Doutoral realizado no Poscom/UFBA. Coordenador do GP Games da INTERCOM, no biênio 2020-2021. Coordenador do mediaLudens: grupo de pesquisa em mídias digitais, experiência e ludicidade e do projeto de extensão GameClube UFF. Atualmente, desenvolve pesquisa sobre a relação entre experiência estética e ludicidade. E-mail: [emmanoelf@id.uff.br](mailto:emmanoelf@id.uff.br).

### Gisele Delatorre

É Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (UFF), onde também concluiu a graduação em Estudos de Mídia. É pesquisadora afiliada ao mediaLudens: grupo de pesquisa em mídias digitais, experiência e ludicidade. Atualmente, desenvolve pesquisas acadêmicas relativas ao erro digital, o glitch, a Glitch Art, materialidades e tecnologia. E-mail: [giseled@id.uff.br](mailto:giseled@id.uff.br).

### RESUMO

*O presente artigo, num primeiro movimento, explora reflexões, conceituações e categorizações realizadas por autores como Moradi (2004), Menkman (2011) e Stearns (2012) acerca da Glitch Art – gênero de arte digital que explora o erro tecnológico. Em seguida, de maneira mais específica, a partir da compreensão de duas categorias da Glitch Art propostas por Moradi (2004) – Pure Glitch e Glitch Alike – propõe-se uma terceira categoria, que denominamos Glitch de Superfície, que aparece à luz do desenvolvimento das tecnologias e dos softwares e aplicativos de edição de mídias digitais, como imagens, vídeos e textos. A concepção de “superfície” está atrelada à noção de que tais aplicativos, ao simularem o erro digital contido dentro da máquina, transportam-no para a sua camada mais extrema: a superfície da*

---

<sup>1</sup> “S. f. 1. Ato de emergir (...). [Antôn.: imersão.]” (Ferreira, 1999, p. 736).

*imagem. Por fim, busca-se refletir sobre as reverberações desta categoria artístico-estética proposta, em seu caráter social, político, cultural e econômico.*

**PALAVRAS-CHAVE:** *Glitch Art; Glitch de Superfície; Arte Digital; Estética do Erro; Apropriação.*

#### **ABSTRACT**

*This article, in a first movement, explores considerations, concepts, and categorizations made by authors such as Moradi (2004), Menkman (2011), and Stearns (2012) about Glitch Art – a genre of digital art that explores technological error. Then, more specifically and based on the understanding of two categories of Glitch Art proposed by Moradi (2004) – Pure Glitch and Glitch Alike – the article proposes a third category, which we call Surface Glitch, which appears alongside the development of technologies, software, and applications for digital media editing, including still images, videos, and texts. The concept of “surface” is connected to the notion that such applications, when simulating the digital error contained within the machine, transport it to its outer layer: the image surface. Finally, we seek to reflect on the reverberations of this proposed artistic/aesthetic, in its social, political, cultural, and economic character.*

**KEYWORDS:** *Glitch Art; Surface Glitch; Digital Art; Aesthetics of Error; Appropriation.*

#### **RESUMEN**

*El presente artículo, en un primer movimiento, explora reflexiones, conceptos y categorizaciones realizadas por autores como Moradi (2004), Menkman (2011) y Stearns (2012) sobre Glitch Art, un género de arte digital que explora el error tecnológico. Luego, más específicamente, a partir de la comprensión de dos categorías de Glitch Art propuestas por Moradi (2004) - Pure Glitch y Glitch Alike - se propone una tercera categoría, a la que llamamos Glitch de Superficie, que aparece a la luz de las tecnologías de desarrollo y de los softwares y de las aplicaciones de edición de medios digitales, como imágenes, videos y textos. El concepto de “superficie” está ligado a la noción de que dichas aplicaciones, al simular el error digital contenido en la máquina, lo transportan a su capa más extrema: la superficie de la imagen. Finalmente, buscamos reflexionar sobre las reverberaciones de esta categoría artístico-estética, en su carácter social, político, cultural y económico.*

**PALABRAS CLAVE:** *Glitch Art; Glitch de Superficie; Arte Digital; Estética del Error; Apropiaación.*

## Introdução

O contexto sociocultural do novo milênio marca a inserção definitiva da internet, do celular e, mais recentemente, das redes sociais no cotidiano dos sujeitos que são, a todo tempo, mediados pela tecnologia e por uma grande quantidade de informação, como textos, sons e imagens. Diariamente, novos dispositivos e softwares são lançados, com novas funcionalidades e, conseqüentemente, novas formas de interação com suas interfaces.

A inserção da tecnologia no cotidiano “matematizou” a sociedade: cada novo aparelho, programa ou software desenvolvido é lançado ao mundo com a premissa de facilitar a vida, as relações e o trabalho. A máquina substitui o trabalho humano e, deste modo, deveria também ultrapassá-lo. Ou seja, se o trabalho humano é falho, lento e imperfeito, a máquina, por outro lado, é ágil, fluida e perfeita: exata (Menkman, 2011).

Isso pode ser percebido através de certa “cultura da *high definition*”, em que, nas sociedades ocidentais, são cultuadas imagens cada vez mais realistas que, por sua vez, são projetadas por aparelhos cada vez mais “de última geração” (Ferreira, 2010), bem como de sistemas operacionais e processadores cada vez mais rápidos e dispositivos cada vez mais multifuncionais – tais quais os celulares, que se tornaram tão indispensáveis no nosso dia a dia, por exemplo. Nesse sentido, se o cotidiano mediado pela tecnologia é exato, o erro, idealmente, não pode existir. Se um aparelho é programado para funcionar, ou seja, “exercer sua função, estar em exercício; trabalhar, servir”, quaisquer eventuais falhas na execução de um processo desviam a máquina do seu propósito: funcionar corretamente. Ou seja, a falha, sob a perspectiva tecnológica, é impensável, não cogitada, indesejada e omitida (Russell, 2020). Mas o que é a falha?

Em sentido *lato* e dentro do contexto tecnológico, o termo *glitch* é sinônimo de qualquer erro ou falha na decodificação de mídias e arquivos analógicos ou digitais. Uma falha, em seu nível mais básico, baseia-se no resultado de uma falta de comunicação entre o remetente e o receptor durante a transcodificação de uma

informação, processo no qual ocorrem variações inesperadas durante o envio/recebimento de informações que alteram o produto informacional pretendido. Tais vicissitudes modificam e atrasam o produto original, deixando um novo artefato não-intencional e não-autorizado: uma quebra, uma falha, ou então, o *glitch*. (Jackson, 2011). Nas palavras de Howse:

Quebra é também uma questão de incerteza... A quebra expõe uma vasta gama de questões sociais, políticas e computacionais, ao mesmo tempo em que ela age ou significa exposição. Quebra pode ser facilmente vista como a exposição do programável e mecânico em que o que talvez não fosse necessariamente visto como uma máquina ou codificado, agora é revelado como tal (Apud Briz, 2011, p. 90).

Tomando como base esta reflexão acerca da ideia de falha/quebra e expandindo-a, podemos inferir que um mundo que se constrói para afastar quebras e erros acaba se esquecendo que os mesmos erros fundamentam a compreensão de sistemas e, sobretudo, os revelam, lembrando-nos de sua materialidade (Menkman, 2010). O *glitch*, neste sentido, pode servir como uma lógica contrária, revelando o caráter instável desses mesmos sistemas, como uma potência da mediação entre real e virtual (Paquete, 2014).

A *Glitch Art*, por sua vez, é um gênero de arte digital que se baseia, justamente, na exploração dessas falhas, ou seja, do *glitch per se*, transformando-o em arte. Eis aí o nome: arte da falha. Artistas digitais e experimentalistas tecnológicos fazem uso da própria tecnologia, do meio digital e da cada vez mais crescente variedade de dispositivos, softwares e programas a fim de corromper dados de imagens, vídeos, *gifs* e até mesmo textos e gerar novas mídias, por sua vez, “quebradas”, “falhadas”.

Ainda pouco explorada academicamente, alguns pesquisadores se propuseram a conceituar e categorizar a *Glitch Art* e seus processos de produção, bem como seu papel enquanto um gênero artístico desviante, subversivo, escapando

da pretensa normalidade, do comportamento que outrora fora programado e estabilizado. Em outras palavras: prescrito (Bonenfant, 2015). Assim, as conotações associadas a este gênero artístico –de quebra, defeito e interrupção – tendem a ser mais imediatas – ao menos no senso comum – que conotações reveladoras, em que o erro propõe, por exemplo, expor a materialidade do meio técnico (Fernandes, 2010).

Dentre as categorias propostas por alguns pesquisadores, citamos a “*Pure Glitch*” e a “*Glitch Alike*”, ambas conceituadas por Moradi (2004). Tais categorias, ao longo do tempo, ganharam outras nomenclaturas, por outros pesquisadores, como “*Hot Glitch*” e “*Cold Glitch*” (Menkman, 2011) e “*Found Glitch*” e “*Fabricated Glitch*” (Stearns, 2012). Contudo, todas as definições pressupõem como resultado uma mídia em que, em algum momento, teve algum dado constitutivo corrompido. Ou seja, pressupõe uma falha “real”, mesmo quando intencionalmente projetada ou manifestada.

Contudo, acreditamos que tais terminologias e conceituações já não contemplam o rumo e uma certa reconfiguração da *Glitch Art* enquanto recurso eminentemente estético. A “estética do erro” da *Glitch Art* passou a ser apropriada pela publicidade, pela propaganda e pelo audiovisual e, se antes a *Glitch Art* se baseava na corrupção (planejada ou não) de dados a fim de que o erro se manifestasse, agora esse mesmo erro passou a ser simulado; simulação possibilitada por softwares, programas e aplicativos que se apropriam dessa “estética do erro”, transformando-a em efeito, em filtro.

Neste artigo, propomos uma terceira categoria dentro da *Glitch Art* que, ao mesmo tempo que se separa das duas categorias previamente conceituadas, expande seus significados e potencialidades. A esta terceira e nova categoria daremos o nome de “Glitch de Superfície”, uma vez que começa a aparecer com mais saliência justamente no momento de sua popularização no espaço digital e reapropriação por parte dos aplicativos de edição de imagens, das mídias sociais e da internet.

Essa reapropriação é justamente o deslocamento do *glitch* que está “escondido” nos programas e que precisam ser “revelados”, ou seja, que estão dentro da caixa preta dos aparelhos (Flusser, 2005) para a superfície das imagens; uma vez que a ideia de “filtros” e “efeitos” *glitch* apenas simula essa manifestação do erro da máquina, sendo virtualmente “colados” em cima das imagens e, assim, desencadeando a possibilidade de se pensar em um “Glitch de Superfície”. Para melhor compreender esta terceira categoria, é preciso explorar aspectos que a diferenciam e a assemelham às categorias já existentes, tendo em vista seus deslocamentos e apropriações.

### **É errando que se cria: contextualizando a *Glitch Art***

Podemos pensar que a apropriação do sentido do *glitch* pelas artes digitais faz manifestar a *Glitch Art*, e não “surgir”, uma vez que o erro digital sempre existiu – apenas não era ainda encarado desta forma: uma potência criativa. Logo, a *Glitch Art*, ao se apropriar desse erro não desejado, dá novo lugar a ele, ressignifica-o, subverte-o; transformando-o, então, em fenômeno estético.

Como citado anteriormente, a *Glitch Art* é uma prática artística que surge como resposta à omissão da falha tecnológica, consolidando-se a partir da corrupção, subversão e hiper-exploração da tecnologia a fim de que ela, em alguma instância, falhe. As mídias criadas a partir da manipulação física ou digital dos aparatos tecnológicos capturam a máquina no momento em que se relevam (Menkman, 2011), trazendo à tona a sua materialidade.

A primeira pessoa a usar o termo “*Glitch Art*” foi o artista Ant Scott (também conhecido como Beflix!) em seu texto “Anti-Fractal” (2001), em que traça as diferenças entre as duas manifestações artísticas e onde também legitima a ideia de chamar o resultado não premeditado de uma tradução incorreta ou a provocação de um meio para produzir resultados inesperados de *Glitch Art*. Contudo, o termo passa a ganhar notoriedade no ensaio “*The Aesthetics of Failure*”, de Cascone (2000), em que o autor formaliza, pela primeira vez, a estética do erro a partir da música

eletrônica. O conceito de música pós-digital nasce dele a partir de sua descrição do uso de falhas digitais e sistêmicas na criação musical.

Em seu artigo, Cascone (2000) nos atenta para o fato de ser ilusória a ideia de que possuímos o controle sobre a tecnologia, o que nos possibilita a relação com os pensamentos de Fernandes (2010) sobre “estado de erro”, no qual afirma que a precisão, perfeição e eficiência das ferramentas digitais só existem para os seres humanos que a construíram, confirmando a noção de expectativa que projetamos a partir da nossa própria interpretação sobre a máquina e suas operações. Podemos dizer, portanto, que o erro digital é uma concepção inteiramente subjetiva.

A internet é o lugar escolhido por Cascone (2000), e onde ele direciona suas reflexões acerca da “estética do erro”. Segundo o autor, a internet permitiu o desenvolvimento de novas interfaces e a construção de novas possibilidades de interpretação sobre seu funcionamento, permitindo que essas novas tecnologias pudessem ser utilizadas como artefatos que se inscrevem numa era “pós-digital” (Cascone, 2000).

Cascone (2000) define o conceito de pós-digital como uma reflexão baseada na utilização e contextualização da tecnologia em seu domínio social e vivencial dos indivíduos; uma “sinestesia tecnológica” que potencializa novas abordagens e reflexões sobre toda a esfera tecnológica abrangendo seu aspecto funcional, operativo e técnico e, sobretudo, abordando seu caráter filosófico e evocativo acerca de novos conceitos sobre funcionalidade e operatividade, proporcionando uma interlocução com uma abertura a problemáticas na produção de seus artefatos.

Desta forma, o pós-digital age como uma forma de se pensar a sociedade industrial e como uma nova abordagem perceptiva da experiência humana – composta pelas relações entre sujeito, objeto, contexto, imaginário e memória – ao próprio contexto em que se situa e suas implicações. Às expressões artísticas situadas no âmbito do pós-digital, convencionou-se o termo de *New Media Art* (“Arte das Novas Mídias”, em português). Dentro deste cenário, a *New Media Art* concentra-

se no cruzamento entre digital, cultura e tecnologia (Briz, 2011). Portanto, a *Glitch Art* está inserida na esfera da *New Media Art*.

No que tange ao potencial de impacto sociocultural da *Glitch Art*, podemos fazer uso das reflexões de Menkman (2010), que irá dizer que mesmo compreendendo a busca constante por uma transparência completa que possibilite novas e melhores mídias à indústria e à sociedade, “cada uma dessas técnicas novas e melhoradas sempre terá suas próprias impressões digitais de imperfeição” (Menkman, 2010, p. 2); desta forma, afirma que seu papel enquanto artista é se apropriar dessas imperfeições ordinariamente encaradas como negativas e/ou acidentais e exacerba-las, a fim de mostrar novas oportunidades que elas podem promover. Na mesma corrente de pensamento de Menkman, Maude Bonenfant (2015) chama de “apropriação lúdica” (*appropriation ludique*, no original) o ato de extrair novos sentidos de determinada obra – tomando-se aqui o termo “obra” em sentido amplo – a partir de certa torção de suas convenções e prescrições originais; algo semelhante ao “vencer o dispositivo fotográfico”, conforme abordado por Flusser (2002).

Outro ponto apresentado por Menkman é sua reflexão sobre o caráter utópico da busca por tecnologias cada vez mais transparentes, onde o usuário é conduzido a esquecer a presença do meio, salientando a importância do erro acidental gerador da falha nesse processo e encarando a estética do erro como representante de um desafio tecnológico e perceptual às convenções habituais ou ideológicas. Em suas palavras:

O discurso elitista da atualização é um dogma amplamente prosseguido pelas vítimas ingênuas de uma cultura de atualização persistente. O consumidor só precisa marcar o número #1-800 para ficar em cima da curva tecnológica, as ondas de euforia e decepções. Tornou-se normal que, no futuro, o consumidor pague menos por um dispositivo que pode fazer mais. O usuário tem que perceber que melhorar não é mais do que um protocolo



proprietário, um mito de consumidor iludido sobre a progressão para um santo graal de perfeição. (Menkman, 2010, p. 2).

A autora aponta que a atualização da tecnologia desencadeia sistemas informáticos cada vez mais complexos e fechados, difíceis de penetrar, sendo dominados por uma série de protocolos que envolvem desde hierarquias políticas a convenções sociais, então operados por diferentes autores. Vemos aqui o desejo de questionar certo tipo de uso que artistas fazem do computador onde não há um interesse em saber o que está dentro dos fluxos operacionais dos sistemas; o uso que lhe é feito, mesmo numa tentativa de desconstruir algumas dessas hierarquias, implica um superficialismo onde as “máximas inerentes aos computadores são usadas como fachada” (Menkman, 2010, p. 3) e o resultado é um reconhecimento errôneo por parte do espectador/consumidor de que os computadores são alicerçados a determinadas convenções, “enquanto na realidade o computador é uma máquina que pode ser dobrada ou usada de muitas maneiras diferentes.” (Menkman, 2010, p. 3). Assim, tomando consciência de padrões pré-programados que podem desencadear novas formas de interação, o artista *glitch*, então, é quem vai reposicionar tais convenções.

Menkman (2010, p. 11) se utiliza da máxima de Gombrich (1984), em que “a ordem não existe sem o caos” para enfatizar o papel do *glitch* nas artes e na sociedade motivada pelo imediatismo transparente. Citando DeLanda (1991) e Deleuze e Guattari (1988), a autora salienta que a força do *glitch* se concentra em seu poder de deslocar um objeto para longe do seu fluxo e discurso ordinário em direção à perda total de seu significado, podendo (o fluxo) estar relacionado a crenças e desejos que mantêm uma sociedade e que existem por longos períodos. Desta forma, estabelecem-se as convenções nestes períodos enquanto desvios e quebras se tornam incomuns e, quando acontecem, são (mal) interpretados como “acidentes ou falhas”, que são então descartadas pelas “tendências sociais em colocar a ênfase na norma” (Menkman, 2011, p. 29), concluindo, portanto, que o

*glitch* provoca o incômodo, promove o caos e quando se revela à percepção como acidente, ofusca a normalidade imposta.

Moradi (2004) foi o primeiro autor a propor uma conceituação acadêmica das formas de produção e experimentação do *glitch* – e conseqüentemente da *Glitch Art* – e possibilitou a outros pesquisadores o desenvolvimento tanto do estudo dessas formas de se produzir e experimentar o *glitch* a partir dos modos de se relacionar com a tecnologia quanto de derivações de suas primeiras categorizações em si. É a partir da ideia de “*Pure Glitch*” e “*Glitch Alike*” – bem como de suas derivações terminológicas – que podemos pensar no “Glitch de Superfície” e, por isso, se faz necessário uma reflexão um pouco mais aprofundada desses conceitos.

### ***Pure Glitch* e *Glitch Alike*: categorias suficientes?**

Moradi (2004) decide classificar, então, a *Glitch Art* nestas duas categorias: *Pure Glitch* e *Glitch Alike*; ou ainda, procura alcançar definições que englobam diferentes práticas prevaletentes dentro da produção de obras *glitch*, e o faz a partir da observação de interações que abordam os tipos de uso e experimentação mais populares, não deixando de frisar que o primeiro (“*Pure Glitch*”) não poderia existir sem um aprofundamento e estudo do segundo, o qual chamou de “*Glitch Alike*”.

Segundo o autor, o *Pure Glitch* pode ser resumido como “o resultado de um mau funcionamento ou erro” (Moradi, 2004. p. 9), ou seja, é o erro em sua essência, “puro”, acidental, espontâneo. Ainda segundo Moradi, o *Pure Glitch* também pode ser chamado de *Real Glitch*, pois se encontra no resultado de um erro não intencional, um erro “acidental”. Isso exprime uma ideia de “verdadeiro”, um caráter “genuíno” do *glitch*, por isso então, as atribuições “puro” e/ou “real”.

O autor, desta forma, conclui, “o *Pure Glitch* é, portanto, um artefato digital não premeditado que pode ou não ter seus próprios méritos estéticos” (Moradi, 2004, p. 9-10). Vemos nesta definição uma “espontaneidade” na maneira pela qual o erro surge, podendo ele ser gerado a partir de uma má decodificação de uma mídia por um programa (software); uma “falha de leitura”. Assim, podemos dizer que o

“Glitch Puro” prevê uma falta de intenção por parte do ser humano que interage com o dispositivo em questão.

Esta característica se aproxima do que Menkman chama de “*Pure Momentum*”. Este *moment(um)* existe quando a falha é ditada pela própria máquina. Deste modo, o que comumente seria lido como um erro ou um fim, resultaria em novos conhecimentos sobre o funcionamento da máquina, sendo o *glitch* o agente que ultrapassa os limites dos territórios programados e conhecidos. Assim, “a falha faz com que o computador de repente pareça inconclusivamente profundo, em contraste com os comportamentos de nível superficial mais banais e previsíveis de máquinas e sistemas “normais” (Menkman, 2011, p. 31).

A perspectiva de Menkman possibilita um diálogo direto com a lógica *flusseriana*, propondo, assim como o autor, o esgotamento das potencialidades de um dispositivo a partir da imersão em (e da perscrutação da) sua caixa preta, revelando um sistema que mostra suas formações, funcionamentos internos e falhas, não mais vagando pelas superfícies simbólicas intencionalmente nela pré-inscritas. Dessa forma, há um deslocamento das normas impostas e, através do estranhamento causado pela falha, uma ressignificação destas normas. Conforme explica Menkman:

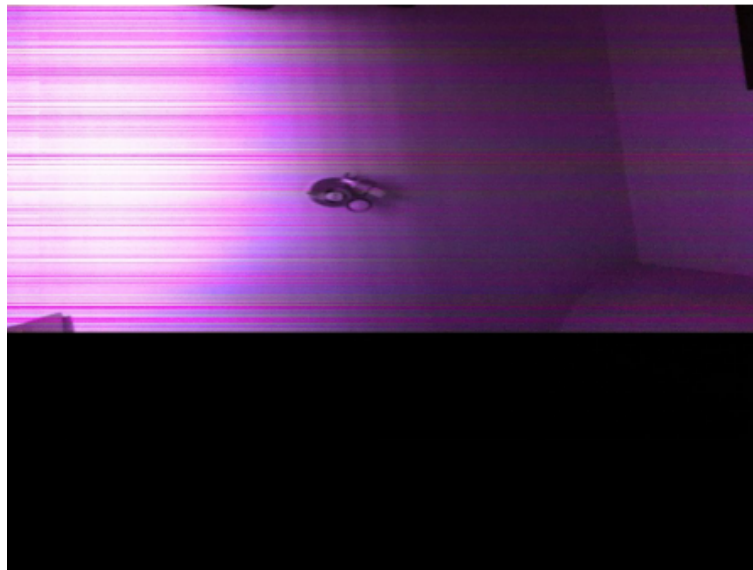
Através das imagens e comportamentos distorcidos das saídas mecânicas, o espectador é lançado para um reino mais arriscado de imagem e não-imagem, significado e não significado, verdade e interpretação (...) a máquina já não se comporta da maneira que a tecnologia deveria.” (Menkman, 2011, p. 31).

Figura 1: Captura de tela de frame de vídeo da série “Black-ish” (2014)



Fonte: acervo dos autores

Figura 2: Foto tirada com câmera de celular após queda



Fonte: acervo dos autores

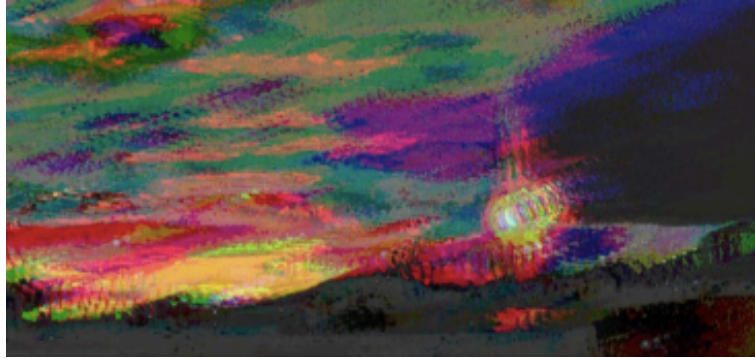
As figuras 1 e 2 ilustram algumas das potencialidades do *Pure Glitch*. A primeira, trata-se de um *print screen* de um frame de um episódio da série “Black-ish” (2014). O arquivo do episódio, baixado via *torrent*, estava sendo executado pelo software de vídeo GOM Player no momento em que as imagens começaram a falhar. Não é possível desvendar a causa exata do *glitch*, mas por ser um episódio obtido via *torrent*, podemos pressupor que: i) o arquivo original já continha essa parte do episódio corrompida (parte da informação incompleta) e foi baixado dessa forma,

ou: ii) houve uma falha no próprio download do arquivo, ou seja, o aplicativo responsável pelo download não codificou todas as informações do episódio e, no momento da reprodução, essa “informação faltante” foi lida pelo software de vídeo de modo que o resultado fosse a imagem com *glitch*.

Já a segunda imagem é uma foto digital obtida a partir de uma câmera de celular após uma queda do aparelho. Mais uma vez, não é possível a olhos nus compreender como o *glitch* foi tecnicamente causado, mas é possível inferir que a queda do dispositivo comprometeu uma das funcionalidades do celular (sua câmera), que passou a “não funcionar corretamente”, transmitindo informações incompletas para a interface do dispositivo (celular) que, por sua vez, exibia a imagem com *glitch*. Como podemos ver, em ambos os casos não houve intencionalidade por parte do sujeito humano em se produzir imagens com *glitch*.

O *Glitch Alike*, por sua vez, consiste justamente na ação intencional por parte do usuário/interator/artista: o erro passa a ser programado. Assim, mesmo o resultado da falha ainda sendo imprevisível (para o sujeito humano), uma vez que não se pode determinar exatamente o modo com que a máquina reagirá ao erro, a sua manifestação é intencional, planejada. Como aponta Moradi, “são conjuntos de artefatos digitais que se assemelham aos aspectos visuais de erros reais encontrados em seu habitat original” (Moradi, 2004, p. 10, *tradução livre*). Ou seja, há uma predisposição em manipular a tecnologia para que ela falhe intencionalmente.

Figura 3: Imagem resultante de um processo de corrupção de imagem (*databending*)



Fonte: Acervo dos autores

A figura 3 é o resultado de um dos processos de corrupção de imagens mais conhecidos: o *databending*. Essa prática consiste em abrir um arquivo de um tipo em um programa projetado para abrir arquivos de outros tipos, como por exemplo, abrir uma imagem no formato *jpeg*<sup>2</sup> em um programa de edição de texto. Para obter tal resultado, uma imagem no formato *png*<sup>3</sup> (sem qualquer tipo de alteração) foi aberta em um software de edição de áudio (Audacity), aplicando-se os efeitos “Eco” e “Reverb” e exportando o arquivo como uma imagem *png*. Esta ação só é possível pois no âmbito das mídias digitais, todo “objeto de novas mídias” – termo empregado por Lev Manovich (2001) para designar instâncias midiáticas digitais – é, em primeira instância, composto por dados numéricos (*bits*); daí o “primeiro princípio das novas mídias” apresentado pelo autor, que o denomina “Representação Numérica” (Manovich, 2001, p. 27-30). Em outras palavras: já que, no âmbito das mídias digitais, sons e imagens estáticas são, em sua estrutura fundamental, compostos pelos mesmos elementos – código binário, sequências de zeros e

---

<sup>2</sup> Formato de arquivo de imagem desenvolvido no início dos anos 1990. O nome JPEG é um acrônimo para *Joint Photographic Experts Group* (Grupo Conjunto de Especialistas em Fotografia), comitê responsável pelo desenvolvimento do formato. Ver a esse respeito: <https://jpeg.org/>. Acesso em: 10/09/2021.

<sup>3</sup> Formato de arquivo de imagem desenvolvido em meados dos anos 1990. O nome PNG é um acrônimo para *Portable Network Graphics* (Gráficos Portáteis de Rede), permitindo compressão de dados sem perda de informação. Ver a esse respeito: <https://www.w3.org/Graphics/PNG/>. Acesso em: 10/09/2021.

uns – é possível que aplicações voltadas para tratamento de áudio consigam processar arquivos de imagem, e vice-versa, ainda que tenhamos como resultado desse processamento o que comumente é considerado erro: uma imagem *glitch*.

A partir da exposição de ambas as categorias – *Pure Glitch* e *Glitch Alike* – é possível compreender que, seja a partir de uma resposta “espontânea” do dispositivo ou de uma ação intencional da falha por parte de uma pessoa, existe um erro “verdadeiro” se manifestando, imagetivamente saindo da camada mais interna do dispositivo para a camada mais externa: a interface. Então, como e o que pensar quando o erro não mais emerge de dentro para “fora” da imagem, mas é artificialmente posicionado “acima” dela, como um filtro?

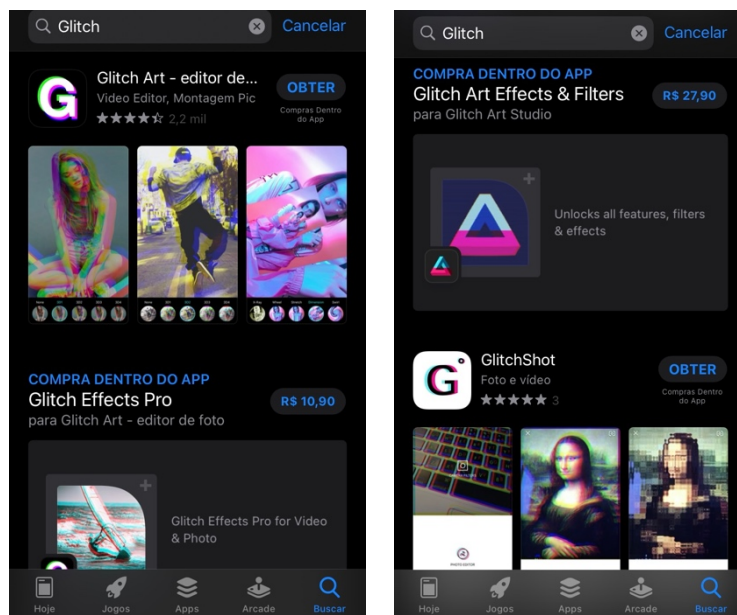
### Reflexões acerca do Glitch de Superfície

Para Gazana (2015), a segunda categoria da *Glitch Art* proposta por Moradi (2004) – o *Glitch Alike* – predispõe uma “artificialidade” em oposição ao caráter “real” da primeira, o *Pure Glitch*. Segundo o autor, há um deslocamento do que é priorizado entre a primeira e a segunda categoria. No *Pure Glitch*, o mais importante é o conteúdo em si, a mídia, o produto, enquanto no *Glitch Alike* o que é priorizado é o processo em si, as experimentações, os jogos de tentativa e erro durante o processo de criação. Ou seja, o resultado já não importa tanto quanto as possibilidades de descobrir novas formas de errar.

Com o avanço da tecnologia, dos dispositivos e de processadores, desenvolveu-se também as possibilidades de manipulação e tratamento de mídias como imagens e vídeos. Softwares de edição de imagens em movimento, como o Adobe After Effects, chegaram para revolucionar o universo dos “efeitos especiais”, ao passo que aplicativos de edição de imagens estáticas, como o Adobe Photoshop, promoveram uma maior e menos complexa acessibilidade ao tratamento dessas mídias. A popularização da *Glitch Art* – muito potencializada pela internet, um dos

“locais de origem” do gênero – fez com que, rapidamente, a “estética do erro” fosse apropriada por esses mesmos softwares e aplicativos de edição e tratamento de imagem. Basta uma simples busca pela palavra “*glitch*” na App Store (iOS) ou na Google Play Store (Android) para que uma infinidade de aplicativos que se propõem a simular diferentes “efeitos *glitch*” apareçam como resultado, conforme ilustram as imagens abaixo:

Figuras 4 e 5: Capturas de tela dos resultados da busca por “*glitch*” na App Store



Fonte: Screenshots realizados pelos autores, em 06.09.2021

O que esses aplicativos fazem é oferecer uma gama de efeitos criados a partir das características visuais do *Pure Glitch* e do *Glitch Alike*, transformando-os em efeitos para, então, serem “colados” à superfície da imagem. Daí, então, nossa proposição de uma terceira categoria: o Glitch de Superfície. A partir do cenário e das reflexões de Gazana acerca do que é priorizado em cada categoria, podemos pensar que, com o surgimento e popularização dos aplicativos de edição de imagem, há um terceiro deslocamento ou, quem sabe, um retorno ao primeiro, ou seja, à priorização do conteúdo em relação ao processo, uma vez que, apesar de existir



certo “jogo” (Henriot, 1983) na escolha entre os diferentes tipos de efeitos, é o resultado do efeito em si sobreposto à imagem original que, inicialmente, importa.

É por conta desse deslocamento que vemos a necessidade de pensarmos em uma terceira categoria da *Glitch Art*, o Glitch de Superfície, que está diretamente ligado às reconfigurações da relação entre humano e o(s) dispositivo(s) que permite(m) a simulação de um erro. A transformação do erro em efeito torna o primeiro fictício, já que todo o funcionamento desses softwares e aplicativos está programado para representar essas falhas. Ou seja, não há nenhum tipo de quebra, de corrupção ou interrupção no recebimento e/ou na transmissão das informações das mídias que estão sendo manipuladas. Todos esses processos continuam funcionando corretamente.

A possibilidade de pensar no desenvolvimento do Glitch de Superfície é uma forma de expandir o estudo da potencialidade da *Glitch Art*, muito também no que tange ao seu caráter crítico em relação à sociedade. Muitas vezes, o *glitch* é interpretado como uma crítica ao capitalismo, e a sua domesticação enquanto mero efeito é uma maneira de reduzi-lo a um produto comercializável ou para fins comercializáveis. Este é um debate que ainda precisa ser complexificado, sem, no entanto, ignorar que outros sentidos possam emergir a partir desse uso.

Menkman (2011) previu esse percurso da *Glitch Art*, discorrendo sobre sua inevitável popularização, tornando-se “uma moda quente em breve – reproduzível, padronizada e automatizada por softwares e plugins.” (Menkman, 2011, p. 45). Não à toa, a autora chama de “*Hot Glitches*” os *Glitch Alikes*, exacerbando a ideia de “instantaneidade” tornando o humano o agente principal em contraposição ao “*Cool Glitch*”, onde a máquina protagoniza a ação.

Figura 6: Foto com aplicação de um efeito *glitch* no aplicativo “*Glitch Art*” (iOS)



Fonte: Acervo dos autores

Precisamos refletir sobre a “falha domesticada”, quando passa a ser controlada por uma ferramenta ou tecnologia (uma máquina), que perde seu encantamento e se torna previsível.

Ele [o glitch] deixa de ser uma ruptura de um fluxo dentro de uma tecnologia, ou um método para abrir o discurso político, mas sim um cultivo. Para muitos atores, ele deixa de ser um glitch, mas torna-se um filtro que consiste em uma predefinição e/ou um *default*: o que antes era entendido como uma falha torna-se uma nova mercadoria (Menkman, 2011, p. 7).

Apesar da consciência de Menkman e as reflexões que ela propõe sobre a problemática do esvaziamento de sentido na *Glitch Art* quando apropriada pela publicidade, chega a ser questionável a autora não propor novos desdobramentos e,

por sua vez, novas conceituações acerca desse fenômeno que, embora recente, como vimos, já havia sido previsto por ela. Pensar a ideia do Glitch de Superfície é, portanto, expor tais problemáticas e seguir complexificando nossos modos de nos relacionar com a tecnologia e com o mundo.

Por fim, a *Glitch Art* aparece como uma manifestação artística que tem como objetivo fazer as coisas “da maneira errada”, e onde o “fazer errado” passa a ser o certo. Diante das discussões e categorizações acadêmicas feitas por alguns autores, nota-se uma lacuna conceitual que não acompanha o desenvolvimento da tecnologia e da consequente apropriação da “estética do erro” para usos comerciais com a criação de dispositivos que passam a simular o erro. O Glitch de Superfície aparece, então, como uma possibilidade de continuar as discussões acerca da *Glitch Art* e de gerar novos desdobramentos que complexificam tanto a nossa relação com a tecnologia quanto seu papel social, cultural, político e econômico.

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRIZ, Nick. Glitch Art Historie[s] contextualizing glitch art -- a perpetual beta. In: In: BRIZ, Nick et al. (orgs.). **GLI.TC/H 2011 READER[ROR]**. Disponível em: [http://gli.tc/h/READERERROR/GLITCH\\_READERERROR\\_20111-v3BWs.pdf](http://gli.tc/h/READERERROR/GLITCH_READERERROR_20111-v3BWs.pdf). Unsorted Books, 2011. Acesso em: 06/09/2021.

BONENFANT, Maude. **Le libre jeu**: Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique. Montréal: Liber, 2015.

CASCONE, Kim. The Aesthetics of Failure: “Post-Digital” Tendencies in Contemporary Computer Music. In: **Computer Music Journal**, 24:4, pp. 12–18, 2000. Disponível em: [https://ccrma.stanford.edu/~adnanm/DAT330/CMJ24\\_4Cascone.pdf](https://ccrma.stanford.edu/~adnanm/DAT330/CMJ24_4Cascone.pdf). Acesso em: 06/09/2021.

DELANDA, Manuel. **War in the Age of Intelligent Machines**. New York: Zone Books, 1991.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia**. Trans. B. Massumi. London: The Athlone Press, 1988.

FERNANDES, José Carlos Silvestre. **A Estética do Erro Digital**. Dissertação (Mestrado em Mídias Digitais). São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2010.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Aurélio Século XXI**: o dicionário da língua portuguesa. 3ª ed. totalmente revista e ampliada. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.

FERREIRA, Emmanoel. Imagem digital e cinema de animação: uma abordagem crítico-comparativa do uso do 3D no cinema de animação contemporâneo. In: **Contemporânea (UERJ)**, Ed. 16, Vol. 8, n. 3, 2010.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

HENRIOT, Jacques. **Le Jeu**. 3ª. Ed. Paris: Editions Archétype82, 1983.

GAZANA, Cleber. Glitch Art e Suas Relações com o Passado da Arte Visual. In: **Texto Digital**, v. 11 (no 1), 2015, p. 315-338.

\_\_\_\_\_. Glitch Art: Estética do Erro Digital. In: **24º Encontro da ANPAP**. Compartilhamentos na Rede: Redes e Conexões. 2015, pp. 1261-1271.

\_\_\_\_\_. Glitch: A Arte Visual do Erro Digital. In: **Poéticas Visuais**, Bauru, v. 5 (n. 1), 2014, pp. 67-82.

\_\_\_\_\_. Glitch Art: procedimentos de corrupção dos arquivos digitais. In: **5º Encontro internacional de grupos de pesquisa**. São Paulo: ECA/USP, 2014, p. 22-47.

GAZANA, Cleber; BERTOMEU, Virginia Pereira Cegato; BERTOMEU, João Vicente Cegato. Glitch: estética contemporânea visual e sonora do erro. In: **Cultura Visual**, n. 19, julho/2013, Salvador: EDUFBA, p. 81-99.

GOMBRICH, Ernst Hans. **The Sense of Order**: A Study in the Psychology of Decorative Art. New York: Cornell University Press, 1984.

JACKSON, Rebecca. **The Glitch Aesthetic**. MA Thesis. Atlanta/GA: Georgia State University, 2011. Disponível em: [https://scholarworks.gsu.edu/communication\\_theses/80/](https://scholarworks.gsu.edu/communication_theses/80/). Acesso em: 06/09/2021.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge/MA: The MIT Press, 2001.

MENKMAN, Rosa. **Glitch Studies Manifesto**. (2010). Disponível em: <https://rosamenkman.blogspot.com/>. Acesso em: 06/09/2021.

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

MORADI, Iman. **GLITCH AESTHETICS**. BA (Hons) Dissertation. Huddersfield/UK: The University of Huddersfield, 2004. Disponível em: <http://www.organised.info/wp-content/uploads/2016/08/Moradi-Iman-2004-Glitch-Aesthetics.pdf>. Acesso em: 06/09/2021.

PAQUETE, Hugo. **Entropia Disfuncional: Noise, Glitch e Caos nas Artes Sonoras**. Aveiro: Departamento de Comunicação e Arte, 2014.

RUSSELL, Legacy. **Glitch Feminism**. London: Verso, 2020.

SCOTT, Ant. Anti-fractal. In: **Beflix!**, 2001. Disponível em: <http://www.beflix.com/antifractal.html>. Acesso em: 08/12/2017.