

## COMUNICAR-SE COM FANTASMAS: FLUXOS NA GLITCH ART E NA CRIAÇÃO DE UM WEBSITE PARA POETIZAR OS RELACIONAMENTOS PELA INTERNET

*COMMUNICATING WITH GHOSTS: THE FLOWS IN GLITCH ART AND IN THE CREATION OF A WEBSITE TO POETIZE INTERNET RELATIONSHIPS*

**Isadora Bortolossi** / UFPel

**Angela Pohlmann** / UFPel

---

### RESUMO

Este artigo apresenta as ideias que alicerçam minha pesquisa e trabalho poético no âmbito do mestrado em Artes Visuais da UFPel. Explicitando os conceitos de deslumbramento e encantamento (ROCHA, 2017), trato da experiência estética com os *glitches*, manifestações visuais dos erros de computador. Relacionado ao modo como estes suscitam a sensação de os aparelhos eletrônicos serem assombrados por fantasmas quando apresentam falhas (SCONCE, 2000), abordo a ideia de me comunicar com fantasmas quando me relaciono com indivíduos através da Internet. Estas ponderações levaram-me a elaboração de três categorias, ou estados, do que percebo como os fantasmas do relacionamento à distância, e a construção de um *website*, que chamei de *Carta de Amor aos Fantasmas*, onde minhas obras em *glitch art* auxiliam-me a poetizar minha experiência com estes relacionamentos.

### PALAVRAS-CHAVE

*Glitch art*; Internet; Fantasmas.

### ABSTRACT

*This article presents the ideas that support my research and poetic work within my Master's in Visual Arts at UFPel. Explaining the concepts of wonder and enchantment (ROCHA, 2017), I address the aesthetic experience had with glitches, visual manifestations of computer errors. Related to the way glitches evoke the sensation that electronic devices are haunted by ghosts when they malfunction (SCONCE, 2000), I present the idea of communicating with ghosts when I interact with individuals through the Internet. These considerations led me to elaborate three categories, or states, of what I perceive to be the ghosts of long-distance*

*relationships, and the creation of a website, which I call Love Letter to Ghosts, where my glitch artworks assist me in poetizing my experience with these relationships.*

#### **KEYWORDS**

*Glitch art; Internet; Ghosts.*

### **O encantamento pela máquina**

Quando Steve Jobs apresentou ao mundo o primeiro computador Macintosh em 1984<sup>1</sup>, a plateia vibrou enquanto as letras MACINTOSH deslizavam por sua tela nesta nova interface gráfica e gritou quando o próprio computador “falou”: “realmente é bom sair daquele saco”, referindo-se ao saco de que Jobs o havia tirado ao início da apresentação. Certamente os gritos eram inspirados por um grande deslumbramento, visto que um computador “falar” parecia um sonho distante, vindo da ficção científica.

Em *Pontes, Janelas e Peles - Cultura, Poética e Perspectivas das Interfaces Computacionais*, Cleomar Rocha (2017) discorre a respeito das interfaces computacionais, abordando e estudando a história da origem e desenvolvimento destas máquinas, ao mesmo tempo que discute seus contextos e teorias, filosófica e artisticamente. A fim de prover contexto para a experiência estética do que chama de poética das interfaces, o autor apresenta uma reflexão sobre os *deslumbramentos* e os *encantamentos* e como estes podem, ou não, levar a uma experiência estética com determinado objeto ou acontecimento qualquer (não necessariamente no campo das artes digitais). Em breve definição, o deslumbramento seria como a empolgação sentida ao descobrir algo novo, ou de efeito sensorial (visual, auditivo, etc) fascinante, chocante, mas que é facilmente esquecida após o ocorrido. O encantamento, por outro lado, embora também possa envolver o fascínio, permanece de maneira mais duradoura e assim podemos entender que “a distinção [entre um e outro] parece residir na intensidade dos efeitos provocados” (ROCHA, 2017, p. 38).

Rocha (2017) argumenta que determinadas funcionalidades dos computadores, enquanto novidades, deslumbram no contexto em que se encontram, devido a não estarmos habituados a associar tais funcionalidades com os computadores. O autor exemplifica o deslumbramento lembrando a época em que uma nova funcionalidade possibilitou reproduzir áudio pela Internet, ao mesmo tempo que um pequeno e mais barato aparelho de rádio já o fazia há muitos anos. Rocha afirma: “A

surpresa pela presença de áudio no contexto que não dispunha deste recurso causava uma espécie de ofuscamento crítico frente à simplicidade do fato” (p. 36). Mesmo os computadores sendo, muitas vezes, mais caros do que um simples aparelho de rádio, o deslumbre causado pelo, então, novo recurso de reproduzir músicas nessas máquinas ainda fazia com que muitos se atraíssem por e preferissem adquirir um computador a um rádio. Hoje, mais de 30 anos depois da apresentação do Macintosh, ouvir computadores “falando” não é tão atípico, com o advento das assistentes virtuais inteligentes como a Siri da Apple, a Alexa da Amazon e a Cortana do Windows, da Microsoft. Além de se haver diluído a capacidade de deslumbrar com computadores falantes, em virtude de não mais se tratar de uma nova funcionalidade, raramente ouviríamos alguém dizer que sua vida foi profundamente tocada quando ouviu o Macintosh apresentando Steve Jobs como sua “figura paterna”.

Ainda que possam deslumbrar, novas funcionalidades nos computadores ou elaboradas inteligências artificiais fascinam até certo ponto: até a próxima nova funcionalidade ou mais sofisticada versão dos dispositivos computacionais. Por fim, entende-se que:

Deslumbramento seria, então, aquele interesse intempestivo que nos toma de assalto, impactando nossos sentidos e/ou intelecto, mas que se desfaz ou esvai em um exercício crítico. Encantamento, por sua vez, ainda que tenha esta mesma caracterização inicial, o que por vezes não tem, persiste na nova visada crítica, mantendo-se integral enquanto experiência, tendendo para a atemporalidade. (ROCHA, 2017, p. 40)

O encantamento envolve, assim, uma experiência significativa, que perdura, sempiterna. Como uma paixão inesperada, que arrebatava o sujeito e o envolve além do interesse ou curiosidade. Diferentemente do deslumbramento que é momentâneo, o encantamento está relacionado à experiência estética, a qual:

assemelha-se ao estado de espírito daquele que se apaixona (...). É aquele momento em que faltam palavras para dizer, para descrever. Falta matéria racional para explicar o que está se passando. *Algo* começa a existir em mim que não consegue via de expressão ou comunicação conhecida. E esse *algo* me apela, me pede que o traga à existência, pede um corpo, uma materialidade, um substrato para existir. (PEREIRA, 2016, p. 188, grifos do autor)

Isso tudo não é para argumentar que os computadores não possam causar encantamento, ou suscitar experiência estética. No ano de 2001, quando os computadores pessoais e a Internet já haviam se tornado mais acessíveis e adquirido

um espaço definido nas residências de usuários médios, o artista britânico Anthony “Ant” Scott vivia uma experiência estética ao observar imagens de computador. Revisitando algumas imagens computacionais de sua própria criação, postadas no ano anterior em seu *website* pessoal na Internet<sup>2</sup>, as quais segundo ele “emulavam os gráficos retrô e pixelizados” de computador, Ant Scott decidiu que poderia ir além. Forçando os computadores a apresentarem erros visuais na tela, criou o que chamou de *Glitch Art*: arte visual baseada em erros de computador. O artista relata:

(...) me ocorreu imediatamente que (...) eu deveria avançar na jugular metafórica e realmente *forçar* os computadores a travar e gravar imagens do lixo resultante depositado na tela! E então *realmente* me ocorreu: eu *sempre* fui fascinado com a matéria bruta que você obtém quando o *software* de computador dá errado! (...) Esses pensamentos passaram pelo meu cérebro em um instante, e a *Glitch Art* nasceu!<sup>3</sup> (SCOTT, 200-, s/p, grifos do autor)

O termo *glitch*, a que Scott se refere, remete ao erro ou mau-funcionamento eletrônico, no contexto da computação. Apesar de haver controvérsias quanto ao primeiro uso documentado do termo e sua etimologia, sabe-se que a palavra tem origem no ídiche (MORADI et al, 2009) e foi emprestada na língua inglesa, em diferentes contextos. Entre outras definições, “um *glitch* é um pulso indesejado na saída de uma rede lógica combinatória – uma mudança momentânea em um valor de saída que deveria ter permanecido inalterado”<sup>4</sup> (KATZ, 2005, p. 132), e é assim atualmente mais difundido no contexto da computação. Essencialmente, um *glitch* é uma manifestação de uma falha ou erro momentâneo, geralmente visual ou sonora, cujo surgimento pode nos fazer sentir que algo “saiu do controle” (nosso, ou mesmo da própria máquina).

*Glitch Art* define, então, a instrumentalização artística dos erros de computador para fins estéticos, ou poéticos (Figura 1). A experiência narrada por Ant Scott o levou a experimentar com uma série de erros de computador, de variadas maneiras, a fim de criar *glitches* visuais e concentrar o seu site pessoal em torno destas imagens, por muitos anos. Observando as obras em seu site, fica visível o encanto com esta potencialidade do computador. O que para alguns pode não passar de um deslumbramento, para outros pode ter um efeito profundo – o que para Scott foi este encontro com o *glitch*.



Figura 1. Ant Scott, Lynmouth #02, 2005. Imagem digital. Fonte: <http://www.beflix.com/works/lynmouth/>.

Para falar um pouco sobre minha própria experiência com *glitches*, costumo dizer que o seu aparecimento não apenas pode causar deslumbramento e até encantamento, mas é geralmente tão súbito que até mesmo espanta.

O tema de meu trabalho poético é voltado para as relações mediadas pelo computador ou *smartphone*, estabelecidas por meio do uso da Internet, em fóruns, redes sociais ou aplicativos de troca de mensagens instantâneas, como Telegram e Whatsapp, para citar alguns. Neste contexto, procuro desenvolver uma poética que dialoga com algumas questões inerentes a este modo de relacionar-se, como a distância geográfica entre os indivíduos, a ausência do corpo físico do outro e a noção de fantasma envolvida não só com o aparelho eletrônico assombrado, mas também com a ideia de relacionar-se nesta ausência da materialidade.

O *glitch* participa de minhas imagens de maneira conceitual, enquanto “erro”, a fim de abordar a forma como o relacionamento mediado pela Internet está fora da norma da comunicação interpessoal (BAYM, 2015) e é assim, por vezes, entendido como “errado”, inadequado ou inconveniente.

Em um primeiro momento, os *glitches* podem dar a impressão de que a própria máquina é afetada por alguma força que está além de nós: “o *glitch* também nos dá uma sensação de algo vivo, algo consciente, mesmo sabendo que não é esse o caso”<sup>5</sup> (SANGILD, 2004, p. 206). Esta sensação parte de uma noção de que aparelhos

eletrônicos podem facilitar o contato de entidades de outro plano, que assombram estes aparelhos:

Quando ouvimos um disco de vinil distorcido ou examinamos os traços visuais na tela vazia de uma televisão com chuviscos, ficamos imediatamente impressionados com as características de sua fantasmagoria porque seu mau funcionamento, real ou percebido, indica um abismo entre eles e as mensagens que carregam. O horror então surge da propensão da mídia eletrônica a *glitches* e falhas, levando-nos (os usuários) a um súbito estado de confusão.<sup>6</sup> (TANNER, 2016, p.5)

Aqui está presente a ideia de fantasma, aparição ou entidade da crença popular que se manifesta sonora ou visualmente: uma presença percebida, porém desprovida de corpo físico.

Jeffrey Sconce, em *Haunted Media* (2000), aborda o modo como percebemos os aparelhos eletrônicos como facilitadores ao contato de seres que nos assombram e dá o contexto histórico dessa noção, ao discorrer sobre como o advento do telégrafo influenciou diretamente na crença de religiosos do século XVIII de que era possível se comunicar com espíritos – do mesmo modo que era, então, possível trocar mensagens instantaneamente com indivíduos em outro continente (talvez uma ideia instigada por algum tipo de deslumbramento).

### **Comunicar-se com fantasmas**

Um outro ponto importante na minha pesquisa e no trabalho poético que venho desenvolvendo no mestrado é explicitar alguns conceitos e estabelecer ligações entre a ideia de fantasma e a mídia fantasmagórica que se encontra além dos erros, ou *glitches* de computador. Dado que a comunicação interpessoal mediada por dispositivos eletrônicos é desprovida de corpo, ou em outras palavras, causa um apagamento do corpo físico devido à distância geográfica, trabalhar com a ideia de “fantasma” é recorrer a algo que tem sua presença sentida, porém não pode se apresentar física ou materialmente para o indivíduo que com ele se comunica.

Em meu trabalho poético, venho desenvolvendo um *website* como elemento final de minha pesquisa de mestrado, desenvolvida no mesreado em Artes Visuais da Universidade Federal de Pelotas, no estado do Rio Grande do Sul, sob orientação da professora dra. Angela Pohlmann. Chamei este *website* de *Carta de Amor aos Fantasmas* (o qual se encontra ainda em fase de elaboração), composto de uma série de páginas interligadas entre si e que contêm as obras em *glitch art* que criei para

expressar visualmente minha experiência com relacionamentos mediados pela Internet (Figura 2).

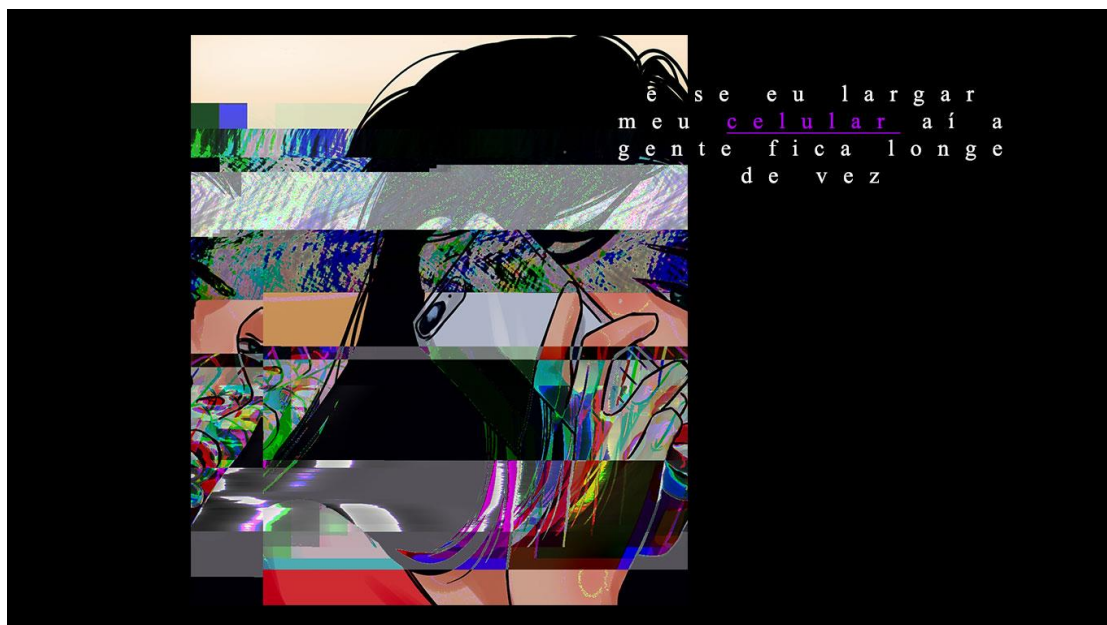


Figura 2. Isadora Bortolossi, parte do *website Carta de Amor aos Fantasmas*, 2020. Página web. Fonte: Arquivo pessoal.

Percebo uma contraposição em chamar de “carta” um trabalho que se apresenta na forma digital. Há uma diferença entre a escrita de cartas, o que remete a um objeto físico, geralmente em papel, e a troca de mensagens mediada pela internet, essencialmente imaterial, que não se manifesta como um objeto único. Mesmo ambas estas formas de comunicação sendo mediadas, uma é instantânea, a outra não. Uma é “rápida”, a outra é “lenta”. Uma depende de ser enviada materialmente por algo ou alguém, ainda que seja um pombo correio ou um tubo de metal; a outra, de um dispositivo com acesso à Internet – etérea e incorpórea. Nas palavras de José Mário Santos: “A escrita de cartas também está relacionada a um tempo mais lento, menos ansioso, diferentemente da comunicação contemporânea e digital” (2019, p. 1052). Podemos pensar nos dedos que tocam a tela freneticamente ao digitar uma mensagem em um *smartphone*, em contraste à mão que agarra a caneta durante a escrita sobre papel.

Este contraste é intencional. Chamar um *website* de carta destaca este embate, entre as ideias de instantaneidade e de demora, de espera. Porque poder ver pessoalmente a pessoa amada que mora longe é essa espera. E, no mundo atual, é também poder escrever mensagens de envio imediato a qualquer momento, graças

à Internet. Escrever uma carta para alguém é transportar-se para aquela pessoa, como nos diz Michel Foucault:

[a correspondência] constitui também uma certa maneira de se manifestar para si mesmo e para os outros. A carta torna o escritor “presente” para aquele a quem ele a envia. E presente não simplesmente pelas informações que ele lhe dá sobre sua vida, suas atividades, seus sucessos e fracassos, suas venturas e desventuras; presente com uma espécie de presença imediata e quase física. (2006, p. 155-156)

No entanto, é preciso atentar para o “quase” física. A carta, quando enviada, não leva consigo nenhum objeto ou sujeito material para seu destinatário, além de si mesma. A ideia de levar consigo o corpo físico do remetente está ligada à memória que temos do indivíduo que a envia. Byung-Chul Han (2018) expõe o exemplo de uma carta de Kafka a Milena – relatando como o escritor exterioriza profunda perplexidade em poder comunicar-se através de cartas – e reflete:

A carta se relaciona com fantasmas. Beijos escritos não chegam a sua destinação. No meio do caminho, eles são presos e esvaziados por fantasmas. A comunicação postal fornece sustento apenas para fantasmas. Por meio desse rico sustento eles cresceram em números de maneira inaudita. A humanidade luta contra isso. Assim eles inventaram trens e carros, a fim de "eliminar o máximo possível o fantasmagórico entre os seres humanos" (...). O lado oposto seria, porém, muito mais forte. Assim, eles inventaram, depois do correio, o telefone e a telegrafia. (...) Os fantasmas de Kafka também inventaram, nesse meio-tempo, a internet, o smartphone, o e-mail, o Twitter, o Facebook e o Google Glass. A nova geração de fantasmas, a saber, os digitais, se tornam, assim diria Kafka, mais vorazes, mais audazes e barulhentos. (2018, p. 95-96)

Vemos que o fantasma está aqui representado como uma entidade que assombra as relações humanas e rouba-lhes a materialidade. Sendo assim, a carta, o telégrafo, o telefone, o computador, o *smartphone* e quaisquer outros meios de comunicação à distância são a residência dos fantasmas. Similarmente, penso que quando me relaciono pela Internet, relaciono-me, na realidade, com as cópias fantasmagóricas de pessoas que somente anseio por ver face a face.

Esta noção me levou a elaborar, em meio a minha pesquisa e trabalho de mestrado, o que chamei de 3 categorias, ou estados, de fantasma, os quais exponho aqui brevemente. Estas categorias apoiam meu trabalho poético e definem os estados em que encontro os indivíduos com que me relaciono pela Internet. São estas: o *fantasma imaterial*, o *não-fantasma* e o *fantasma material*.



O *fantasma imaterial* se trata do indivíduo que não conheço pessoalmente e não sei como se parece fisicamente, ainda que já o tenha visto por meio de fotografias. Não é possível entrar em contato com seu corpo físico, pois ele se encontra no estado incorpóreo, devido à distância geográfica. Nunca estive em contato com sua fisicalidade sem o uso de mediadores (mensagens de texto, mensagens de áudio, fotografias, etc).

O segundo estado de fantasma é o *não-fantasma* – quando um fantasma se aproxima de mim e o encontro pessoalmente. É o que adquiriu materialidade devido à contiguidade física, proximidade geográfica. É agora possível tocá-lo e ouvir sua voz sem a dependência de mediadores.

O terceiro estado defino, então, como o *fantasma material*. É o não-fantasma que regressou ao estado fantasmagórico. É quando o não-fantasma se afasta geograficamente de mim e passo a me relacionar novamente com o fantasma. Porém, agora conheço sua aparência física, seu cheiro, sei como é tocá-lo e beijá-lo, por isso jamais será imaterial para mim novamente. O que permanece é a memória deste corpo que se encontra distante mais uma vez.

Estes 3 estados em meio ao relacionamento à distância me levaram a montar o *website* compondo seções que refletem cada uma destas categorias.

### **Fluxos na criação da carta aos fantasmas**

Meu encantamento pelos relacionamentos mediados pela Internet e experiência estética com os *glitches* visuais de computador me levaram a unir ambos na criação de duas séries de desenhos digitais para versar a respeito destas questões, sobre os quais provoço *glitches* e que incluo na montagem do *website*, *Carta de Amor aos Fantasmas*.

As duas séries de desenhos digitais<sup>7</sup> foram criadas com a finalidade de as imagens serem usadas como matéria prima para a produção de *glitches* visuais, provocados intencionalmente (Figura 3). Há variadas maneiras de provocar *glitches* em arquivos de imagem de computador, mas as que tenho escolhido como parte de meu processo para estas obras foram, principalmente: o *databending*<sup>8</sup> – processo de alterar e reordenar partes do código que compõe um arquivo de computador propositalmente, com o uso de um programa que permita acessar estes dados, o que causa deslocamentos, mudanças de cor, arrastamentos e fragmentações na imagem; e o uso de *scripts*, executados através do *prompt* de comando do sistema operacional, os quais realizam o mesmo procedimento de um *databending* manual,

porém de modo automatizado. É importante ressaltar que, embora eu possa tomar decisões a respeito de que parte ou o quanto dos dados da imagem eu gostaria de alterar, não é possível prever ou escolher como a imagem será afetada. Sendo processos pouco controláveis, ambos resultam em imagens únicas para cada vez que são aplicados.

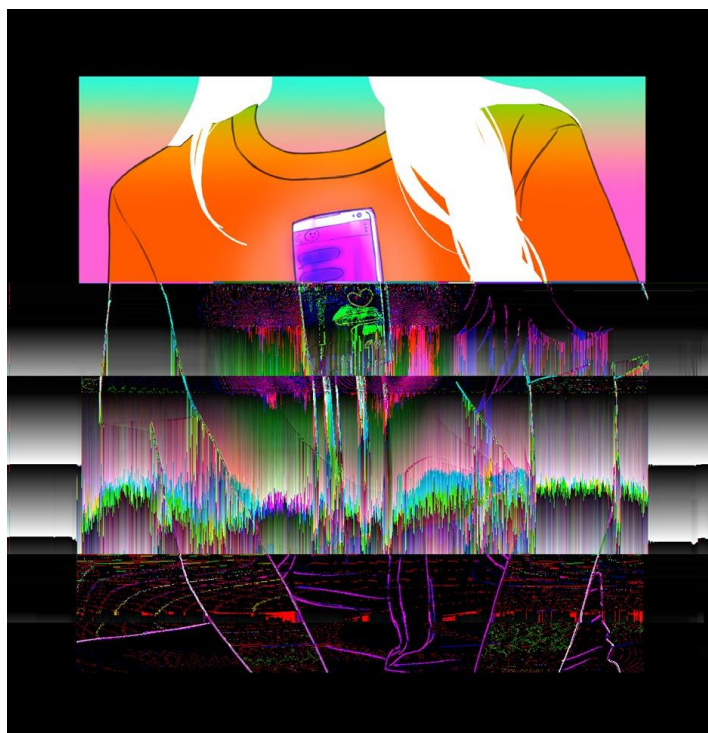


Figura 3. Isadora Bortolossi, Estar Online (PNG glitch nº1), 2020. Imagem digital, 1265 x 1298 px. Fonte: Arquivo pessoal.

Assim, quando causo *glitches* em *um* desenho, geralmente repito o processo (de *databending* ou a execução de um *script*) um número indeterminado de vezes, provocando erro, sobre erro, sobre erro, seja sempre sobre a mesma imagem, salvando como um novo arquivo a cada vez que alguma alteração é feita, ou sobre outra imagem de um momento anterior do processo. Esta prática gera diversas variações de uma mesma matriz (o desenho original), com algumas das quais crio organogramas (Figura 4), exibindo-as como ramificações – similarmente ao processo da série de obras digitais *Seres e Estares*, do artista Zeca Nogueira (NOGUEIRA, 2014).

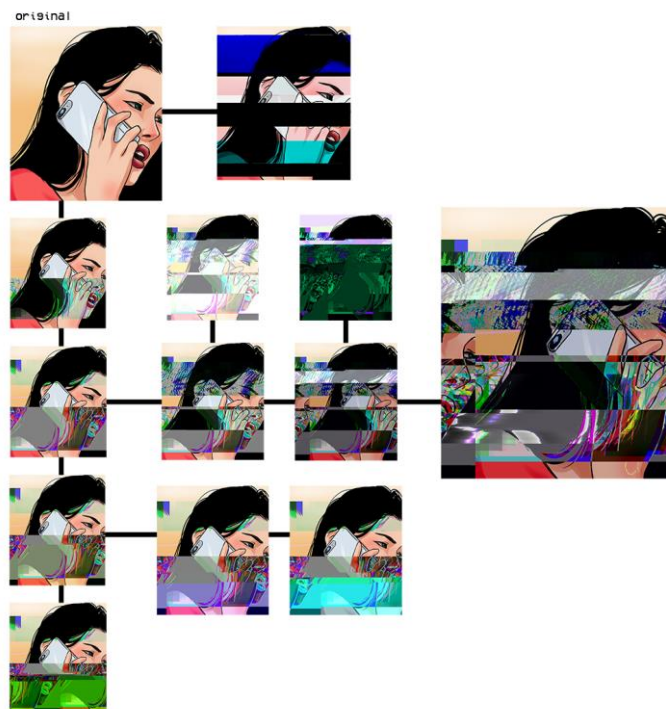


Figura 4. Isadora Bortolossi, organograma de *Girl Holding a Ghost*, 2019. Arquivo pessoal.

A partir disso, escolho uma imagem que considero final, a qual se torna a que dou a ver em outros contextos, como nas páginas do site. Porém, entendo que poderia continuar a alterar estas imagens indefinidamente. Devido à simples reprodutibilidade dos arquivos de computador, poderia criar inúmeras variações partindo de cada uma dessas imagens. Similarmente à navegação na Internet, onde uma página leva a outra e um site pode levar a outro e então a outro, interminavelmente, onde nada é final. Nas palavras de Mark Napier, influente artista *web* e criador do site *net.flag*<sup>9</sup>: “é isto que eu amo sobre a Web – nada é final. É muito difícil dizer o que é final, o que é o jeito certo, ou o que é o único jeito”<sup>10</sup> (DEPOCAS; IPPOLITO; JONES, 2003, p. 112).

Mais do que apenas uma galeria digital onde minhas obras podem ser visualizadas, *A Carta de Amor aos Fantasmas* é, também, uma obra em si e os meios para sua elaboração e criação vem constantemente remetendo ao processo de causar *glitches* em meus desenhos no sentido de que também envolvem ramificações, fluxos. A imagem a seguir (Figura 5) apresenta o que pode ser definido como o fluxo entre algumas das páginas já criadas para a *Carta de Amor aos Fantasmas*:

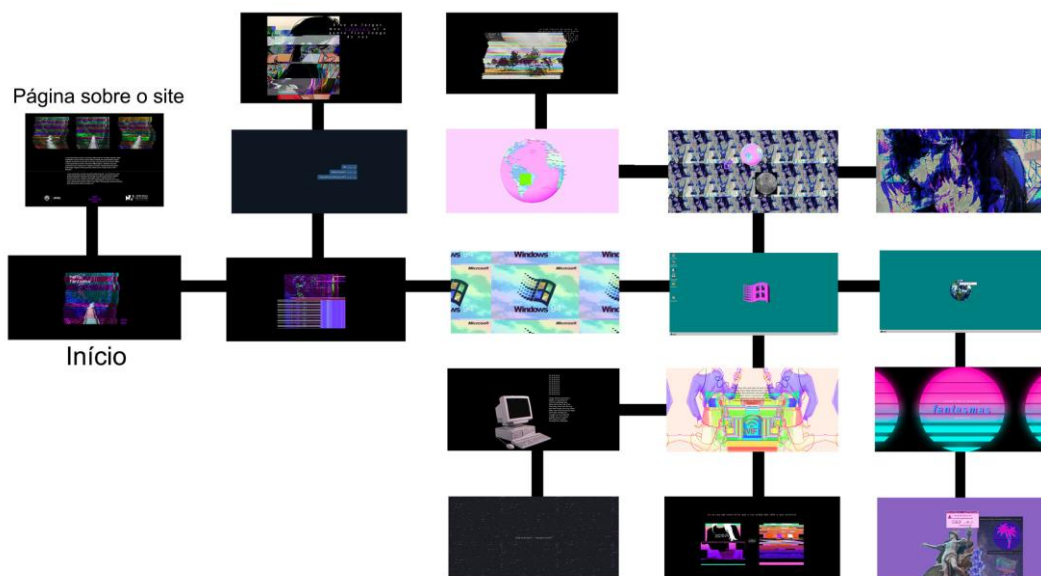


Figura 5. Atual fluxo das páginas da *Carta de Amor aos Fantasmas*, 2020. Arquivo pessoal.

O *site* é assim composto por páginas e segmentos inseridos em cada página, os *links*, que associam essas páginas umas às outras, formando uma totalidade. Segundo Lucia Leão: "Os *links*, em sua maioria, são do tipo direcionais, isto é, levam o leitor a um ponto predeterminado pelo autor, podendo ser um ponto x, y, ou z, mas necessariamente são pontos que foram programados previamente" (2005, p. 31). No entanto, esta pré-programação não obrigatoriamente define a ordem em que um leitor verá uma série de páginas que fazem parte de um site, o que potencialmente o torna uma experiência não-linear. Esta característica em meu *website* o constitui como uma carta navegável, que pode ser experienciada na ordem em que o leitor decidir clicar nos textos e ícones clicáveis de cada página. Assim, o gráfico do fluxo entre as páginas se mostra uma parte fundamental do processo de pensar suas ramificações, fluxos e subdivisões, algumas das quais partem das 3 categorias de fantasmas que estabeleci para o relacionamento à distância, refletindo minhas experiências ao relacionar-me pela Internet.

Cada seção possui uma página "capa" que indica qual seção se está acessando. A seção do site que remete ao fantasma imaterial foi chamada de *o fantasma deslizando pela rede*. A seção sobre o não-fantasma chamei de *CONTIGUOUS - UBIQUITOUS*, aludindo à uma contiguidade física que traz consigo a memória da ubiquidade da Internet.

Quando elaborei a seção do fantasma material, não pude deixar de fazer menção ao momento atual, chamando-a *Quando todos se tornaram fantasmas (materiais)*.

Dadas as medidas de isolamento social em precaução contra o novo coronavírus, penso que todos nos “fantasmagorizamos” compulsoriamente uns para os outros, tendo de depender da Internet para nos comunicarmos. As reuniões do mestrado, encontros com a orientadora, aulas e eventos passaram a ocorrer pela Internet. Desafiando a norma das relações interpessoais, contíguas, a relação mediada tomou um lugar ainda mais usual no cotidiano, determinando um novo padrão para as interações. O conceito de distância tornou-se ainda mais intrincado na medida em que esta percepção se alonga quando não encontramos fisicamente as pessoas de nosso círculo social usual por um prolongado período de tempo devido à quarentena. Até a pessoa que costumávamos ver face-a-face, com certa frequência, por morar na mesma cidade ou frequentar os mesmos lugares que nós, parece agora extremamente distante.

Creio que incluir esta concepção na *Carta de Amor aos Fantasmas* potencialmente a tornará mais significativa aos que a experienciam, mesmo aqueles que não vivenciam relacionamentos à longa distância, porém vivem esta época, podendo assim se relacionar com ela – bem como todos os trabalhos que vêm sendo desenvolvidos por artistas durante este período, contemplando o isolamento social e seus efeitos. Assim como a permanência dos encantamentos, que levam à experiência estética, penso que poetizar o momento atual pode fixá-lo em nossa memória enquanto ponderamos, entre tantas outras questões, os nossos relacionamentos, a distância, as formas mediadas de comunicação, a ausência do corpo e o anseio pela contiguidade física.

Evidenciando a atemporalidade de um encantamento, recentemente, em maio de 2020, Ant Scott publicou em seu *website* pessoal uma obra parte de uma série de trabalhos em suportes, como madeira e tecido, na qual o artista trabalha há quase 10 anos, cuja estética remete à visualidade dos *glitches* de computador (Figura 6), e ressaltou:

No momento em que escrevo, o mundo está nas mãos de uma pandemia. Para a maioria dos que a pegam, é uma doença leve. Mas perigos mundanos e mais fatais estão sempre presentes. Ao nos aproximarmos do alto verão no hemisfério norte, tenha cuidado no mar. Não nade sozinho.<sup>11</sup>  
(2020, s/p.)



Figura 6. Ant Scott, *The Deadly Sea*, 2020. Acrílica sobre fita de algodão, 61 x 61 cm. Fonte: <http://www.beflix.com/works/thedeadlysea/>.

Agradecemos ao CNPq pelo apoio às pesquisas que deram origem a este texto.

## Notas

<sup>1</sup> Uma gravação desta apresentação está disponível no seguinte *link*: <https://www.youtube.com/watch?v=2B-XwPjn9YY>

<sup>2</sup> Ainda ativo atualmente, o *site* de Ant Scott pode ser acessado em <http://www.beflix.com/>.

<sup>3</sup> Do inglês: "it immediately struck me that (...) I should go for the metaphorical jugular and actually *force* computers to crash and take pictures of the resulting garbage deposited on the screen! And then it *really* struck me: I've *always* been fascinated with the crud you get when computer software goes wrong! (...) These thoughts flashed through my brain in an instant, and Glitch Art was born!" (Tradução nossa).

<sup>4</sup> Do inglês: "A glitch is an unwanted pulse at the output of a combinational logic network – a momentary change in an output value that should have remained unchanged." (Tradução nossa).

<sup>5</sup> Do inglês: "glitch also gives us a sense of something living, something conscious, even though we know this is not the case". (Tradução nossa).

<sup>6</sup> Do inglês: "When we listen to a warped vinyl record or examine the visual traces on the blank screen of a finicky television, we are immediately struck by the characteristics of their ghostliness because their malfunction, actual or perceived, indicates a rift between them and their carried messages. The horror then arises from electronic media's propensity to glitch and malfunction, throwing us (the users) into a sudden state of disarray." (Tradução nossa).

<sup>7</sup> As séries foram chamadas de *Glitches Fantasmagóricos* (2018-2019) e *Estado de Distância* (2020) e podem ser visualizadas juntamente com outros experimentos em *glitch* de minha autoria no seguinte blog: <https://ghostly-glitches.tumblr.com/>

<sup>8</sup> *Databending* é uma união de duas palavras do inglês, *data* (dados) e *bend* (dobrar), e remete a uma prática conhecida como "*circuit bending*", em que brinquedos, teclados, pedais de efeito ou outros dispositivos são propositalmente curto-circuitados ao dobrar a placa de circuito para gerar sons espontâneos (GEERE, 2010, s/p).

---

<sup>9</sup> O site da *net.flag*, projeto artístico para uma criação contínua da “bandeira da Internet”, foi comissionado pelo museu Guggenheim em 2002, e pode ser acessado atualmente em <https://netflag.guggenheim.org/html/>.

<sup>10</sup> Do inglês: “That’s what I love about the Web – nothing is final. It’s very difficult to say what is final, what is the right way, or what is the only way.” (Tradução nossa).

<sup>11</sup> Do inglês: “At time of writing, the world is in the grip of a pandemic. For most who catch it, it is a mild illness. But more mundane and more deadly dangers are ever-present. As we approach the height of summer in the northern hemisphere, be careful in the sea. Don't swim alone.” (Tradução nossa).

## Referências

BAYM, Nancy. **Personal Connections in the Digital Age**. Cambridge: Polity Press, 2015.

DEPOCAS, Alain; IPPOLITO, Jon; JONES, Caitlin (Ed.). **Permanence Through Change: The Variable media Approach**. New York: Guggenheim Museum Publications, 2003. Disponível em: [https://variablemedia.net/e/preserving/html/var\\_pub\\_index.html](https://variablemedia.net/e/preserving/html/var_pub_index.html). Acesso em: 28 abr. 2020.

FOUCAULT, Michel. **Ética, Sexualidade, Política**. 2.ed. (Coleção Ditos e Escritos V). Tradução de Elisa Monteiro e Inês Autran Dourado Barbosa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

GEERE, Duncan. Glitch art created by databending. **Wired**. 2010. Disponível em: <https://www.wired.co.uk/article/glitch-art-databending>. Acesso em: 4 jun. 2020.

HAN, Byung-Chul. **No Enxame: perspectivas do digital**. Tradução de Lucas Machado. Petrópolis: Vozes, 2018.

KATZ, Randy H. **Contemporary Logic Design**. New Jersey: Pearson Education, 2005.

LEÃO, Lucia. **O Labirinto Da Hipermissão - Arquitetura e navegação no ciberespaço**. 3a ed. São Paulo: Iluminuras, 2005.

MORADI, Iman *et al* (Ed.). **Glitch: Designing Imperfection**. New York: Mark Batty Publisher, 2009.

NOGUEIRA, José Carlos B. **Do Físico ao Digital: mudanças no pensar e fazer a obra**. 2014. 207f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Universidade Federal de Pelotas.

PEREIRA, M. V. O limiar da experiência estética: contribuições para pensar um percurso de subjetivação. **Pro-Posições**, v. 23, n. 1, p. 183-195, 12 fev. 2016. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/proposic/article/view/8643233>. Acesso em: 3 jun. 2020.

ROCHA, Cleomar. **Pontes, Janelas e Peles - Cultura, Poéticas e Perspectivas das Interfaces Computacionais**. Goiânia: Gráfica UFG, 2017. Disponível em: <https://producao.ciar.ufg.br/ebooks/invencoes/livros/1/capa.html>. Acesso em: 28 abr. 2020.

SANGILD, Torben. Glitch – The Beauty of Malfunction. In: WASHBURNE, Christopher; DERNO, Maiken. **Bad Music: The Music We Love to Hate**. Nova York/Londres: Routledge, 2004. p. 198-211.

SANTOS, José Mário Peixoto. Carta ao meu amigo carteiro, mesmo. In: ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 28, Origens, 2019, Cidade de Goiás. **Anais** [...] Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2019. p. 1049-1061.

SCONCE, Jeffrey. **Haunted Media**. Durham: Duke University Press, 2000.

SCOTT, Anthony. **ANTI FRACTAL**. 200-. Disponível em: <http://www.beflix.com/antifractal.html>. Acesso em: 5 jun. 2020.

\_\_\_\_\_. **THE DEADLY SEA**. 2020. Disponível em: <http://www.beflix.com/works/thedeadlysea/>. Acesso em: 10 jun. 2020.

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

### **Isadora Bortolossi**

Artista, ilustradora e pesquisadora com foco em artes digitais e mestranda no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da UFPel/Centro de Artes (2018-2020). Licenciada em Artes Visuais pela Universidade Federal do Rio Grande – FURG (2015). Contato: isaartt@gmail.com.

### **Angela Pohlmann**

Artista, professora e pesquisadora na UFPel/Centro de Artes desde 1996. Bolsista do PQ/CNPQ (Produtividade em Pesquisa). Doutora em Educação (2005) com bolsa-sanduiche na Universidade de Barcelona (2004/2005); Mestre em Artes Visuais (1995) e Bacharel em Artes Plásticas (1983)/UFRGS. Docente permanente do PPGV/UFPel e Líder do Grupo de Pesquisa *Percursos poéticos: procedimentos e grafias na contemporaneidade* (CNPQ/UFPel). Contato: angelapohlmann.ufpel@gmail.com.