

GLITCHES FANTASMAGÓRICOS: DESENHOS DO UNHEIMLICH CAUSADO PELOS ESTRANHOS E FAMILIARES RELACIONAMENTOS ONLINE

ISADORA CRISTINA BORTOLOSSI¹; ANGELA RAFFIN POHLMANN²

¹Universidade Federal de Pelotas– isaartt@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – angelapohlmann@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa envolve um estudo e trabalho poético, realizada no âmbito do curso de Mestrado em Artes Visuais da Universidade Federal de Pelotas, e tem por objetivo explorar artisticamente o que pode ser definido como o fantasma do *Unheimlich*, palavra alemã que pode ser vagamente resumida como o estranhamento causado por algo familiar que, de repente, se torna não-familiar. Seu significado filosófico foi expandido por autores como JENTSCH (1906) e FREUD (1919), e, nesta pesquisa, procuro observar este conceito em meus próprios relacionamentos desenvolvidos por meio da Internet e de dispositivos digitais.

Através deste trabalho, intuo comunicar essas inquietações causadas pelo fato de que não conheço pessoalmente os indivíduos com quem me relaciono exclusivamente através de ambientes *online*, poetizando-os por meio da linguagem do desenho digital e da estética do erro da *glitch art*. O termo “*glitch*” geralmente é entendido como um erro ou mau-funcionamento eletrônico (GAZANA; BERTOMEU; BERTOMEU, 2015, p. 316). Sendo assim, os erros causados em imagens de computador com o fim de se obter efeitos estéticos podem ser os mais variados. MORADI (2004), um dos mais influentes autores deste meio, definiu diversos tipos de erros de imagem em seu trabalho intitulado *Glitch Aesthetics*. MENKMAN (2011), em *Glitch Moment(um)* explica como se comportam os dados dos formatos dos arquivos de imagem e a maneira como podem ser alterados.

Por meio do desenho, busco tornar visíveis estas explorações a respeito do inexistente, do desconhecido, do estranho, pensando questões relativas ao sentimento de estar interagindo com outras pessoas, porém sozinha ao mesmo tempo. Portanto, na busca de representar visualmente esta inquietação, recorri aos processos da *glitch art*, especialmente à alteração de dados de arquivos de imagens, ou *databending* (GEERE, 2010). Através de programas de edição de áudio e a aplicação do efeito de eco nos dados de arquivos das imagens de meus desenhos digitais, encontrei algo como a voz de um fantasma, ecoando por dentro delas e causando efeitos de repetição. O uso do *glitch* como forma de representar o inquietante, ou os fantasmas, pode ser também justificado nas palavras de VANHANEN (2001, p.1): “Na ficção científica, fantasmas em máquinas sempre aparecem como maus-funcionamentos, *glitches*, interrupções no fluxo normal das coisas” (tradução nossa). Deste modo, os *glitches* transformam, deformam, corrompem e subvertem partes de meus desenhos, servindo de reprodução visual do que entendo por, e sinto como *Unheimlich*, ao perceber que não sei quem são de fato essas pessoas por quem, todavia, tenho tanto apreço e que me são tão familiares.

Algumas das investigações conceituais e teóricas que servem de influxo à concepção das reflexões e ideias centrais desta poética que busco desenvolver podem ser evidenciadas, também, pelos trabalhos bibliográficos de MORADI (2004), MENKMAN (2011) e TANNER (2016). Tanner, na introdução de seu livro intitulado *Babbling Corpse: Vaporwave And The Commodification of Ghosts*, a fim de prover contexto às suas aproximações entre o *Vaporwave* e o *Uncanny* (ou *Unheimlich*), reflete:

É uma sensação confusa e misteriosa sentir-se socializando enquanto sozinho, rodeado de entidades invisíveis cuja presença ainda é sentida porém parece totalmente ausente. Essas entidades são nossos fantasmas do século XXI, desprovidos de suas conchas corpóreas e liberados a deslizar pelo ciberespaço na velocidade da luz e com precisão surpreendente. Chamamos uns aos outros na escuridão da Internet, reunindo-nos com hostes de amigos e seguidores, mas o ato é todo teatro. Não há nada ali no escuro exceto o olhar morto de uma cópia. (TANNER, 2016, p. 6) [tradução nossa]

Neste sentido, apropto-me da definição de Tanner a respeito destes “fantasmas”, aplicando este mesmo sentimento à minha percepção dos indivíduos com quem fiz amizades e me comuniquei pela internet, residentes de outros estados do Brasil ou até mesmo de outros países. Estes permanecem de certa forma anônimos para mim, devido à nossa distância física e nunca termos nos encontrado pessoalmente, a despeito da frequência com que nos relacionamos e de eu senti-los extremamente familiares. Sinto-me socializando, porém a todo momento sozinha olhando para a janela da Internet.

No que compete ao desenho, esta linguagem foi escolhida não só pela afinidade pessoal com a mesma, mas também pois acredito que “a representação visual fundamenta-se no desenho e dá acesso a elementos que podem ser úteis para traduzir ideias que seriam inexpressíveis em outras linguagens” (DORFMAN, 2007, p. 9). Ainda que sirva de componente a outros fazeres artísticos, o desenho compõe em si, propriamente, uma prática de sentido artístico de grande relevância histórica.

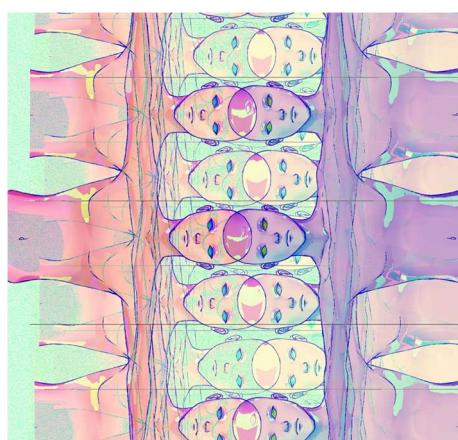


Figura 1: Isadora Bortolossi, *con/telepati/vers/a*, desenho digital e *databending*, 2018. (Fonte: acervo da autora)

2. METODOLOGIA

A pesquisa será realizada através da busca de trabalhos acadêmicos e artísticos que dialoguem com o estudo e estéticas propostos para o trabalho de mestrado. Serão coletados textos, artigos, bibliografia e outros trabalhos através de publicações periódicas acadêmicas e repositórios de programas de graduações e pós-graduações, brasileiras e estrangeiras, especialmente em trabalhos de língua inglesa.

As obras poéticas que compõem a pesquisa são desenhos digitais, realizados com o uso de programas de computador especializados para desenho e um dispositivo externo chamado mesa gráfica, que transfere o ato do movimento do desenho feito com uma caneta para a tela do computador. Feitos os desenhos, as imagens resultantes são alteradas por meio de *databending*, ou seja, a alteração de dados dos arquivos e processos similares, que causam erros nas mesmas, produzindo a obra final.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Visto que esta é uma pesquisa que há pouco se inicia, julgo relevante explicitar algumas das razões que me atraíram a esta temática e linguagens.

Posteriormente à graduação, participei de uma exposição de alunos e ex-alunos da universidade onde me formei, onde expus um de meus desenhos. Pouco tempo depois, ao editar uma foto deste desenho em meu dispositivo móvel para publicá-la em uma rede social, o aplicativo que eu utilizava parou de funcionar em meio à gravação da foto editada, causando na imagem um *glitch*, alterando cerca de metade dos dados da imagem, deslocando partes dela. Previamente a este momento, a estética do erro exibida na *glitch art* já chamava-me a atenção, porém, foi somente com este evento que concebi unir os dois interesses: desenho e *glitch*.

Quanto aos relacionamentos *online*, realço que, atualmente, o acesso e uso da Internet e *smartphones* é constante e se torna cada vez mais imediato e frequente na rotina diária. As comunicações interpessoais por meio da Internet se tornaram extremamente habituais e quase que indispensáveis: segundo dados do IBGE de 2016, divulgados em 2018, o Brasil possui 116 milhões de usuários da internet, sendo que cerca de 94,2% destas pessoas a utilizam para trocar mensagens de texto, especificamente (G1, 2018). Evidenciando, assim, nossa característica extremamente comunicativa como seres humanos, penso estarmos cada vez mais acostumados com o ambiente digital e com nossos dispositivos. Estes sendo intensamente familiares para nós e convenientes ferramentas para a comunicação cotidiana, seja para conversar com pessoas próximas, de nossa cidade, ou até mesmo com aqueles do outro lado do planeta. Considerando como a vida *online* é cada vez mais relevante para nós e a maneira frenética como as tecnologias se desenvolvem e se transformam, acredito ser este o próspero momento para explorar a influência destas interações sobre nós e, especialmente, investigar e enriquecer seus potenciais artísticos.

4. CONCLUSÕES

Com este trabalho, busco tornar evidentes minhas inquietações a respeito destes relacionamentos *online* e esses “fantasmas” que observo em minha própria experiência, o *Unheimlich* que me causam. O desenho e a *glitch art* se mostram como linguagens de potência artística para o desenrolar destes pensamentos, do ponto de vista de uma estética pessoal e artística, que pondera tanto a tecnologia como os relacionamentos interpessoais.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- DORFMAN, Beatriz Regina. Pensar sem palavras ou a biologia do desenho. In: **Graphica 2007**. XVIII Simpósio Nacional de Geometria Descritiva e Desenho Técnico. VII International Conference on Graphics Engineering for Arts and Design, 2007, Curitiba. Resumos. Curitiba: UFPR, 2007. Disponível em: <<http://www.exatas.ufpr.br/portal/degraf/graphica2007pr/>>. Acesso em: 26 jun. 2018.
- FREUD, Sigmund. O Inquietante (1919). In: **Obras Completas volume 14**. Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010. p. 328-376.
- GAZANA, Cleber; BERTOMEU, Virgínia Pereira Cegato; BERTOMEU, João Vicente Cegato. Glitch Art e suas relações com o passado da arte visual. **Revista Texto Digital**, v. 11, n.1, p. 315-338, 2015. Disponível em:<<https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/37513>>. Acesso em: 20 jun. 2018.
- GEERE, Duncan. Glitch Art Created by ‘Databending’. **Wired Magazine**. 2010. Disponível em: <<http://www.wired.co.uk/news/archive/2010-08/17/glitch-artdatabending>>. Acesso em: 27 jun. 2018.
- GOMES, Helton Simões. Brasil tem 116 milhões de pessoas conectadas à internet, diz IBGE. **G1**. 2018. Disponível em: <<https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/brasil-tem-116-milhoes-de-pessoas-conectadas-a-internet-diz-ibge.ghtml>>. Acesso em 25 jun. 2018
- JENTSCH, Ernst. **On the psychology of the uncanny**. 1906. Traduzido para o inglês por Roy Sellars. Disponível em: <http://www.art3idea.psu.edu/locus/Jentsch_uncanny.pdf>. Acesso em: 8 jun. 2018.
- MENKMAN, Rosa. **The Glitch Moment(um)**. Amsterdã: Institute of Network Cultures, 2011.
- MORADI, Iman. **Glitch Aesthetics**. 2004. Disponível em: <<http://www.organised.info/wp-content/uploads/2016/08/Moradi-Iman-2004-GlitchAesthetics.pdf>>. Acesso em: 20 jun. 2018.
- TANNER, Grafton. **Babbling Corpse: Vaporwave and the Commodification of Ghosts**. Hampshire: Zero Books, 2016.
- VANHANEN, Janne. **Loving the Ghost in the Machine**. 2001. Disponível em: <<http://journals.uvic.ca/index.php/ctheory/article/viewFile/14588/5748>>. Acesso em: 26 jun. 2018.