

## DESENHOS DIGITAIS E *GLITCH ART*: OS FANTASMAS DOS RELACIONAMENTOS MEDIADOS PELA INTERNET

ISADORA CRISTINA BORTOLOSSI<sup>1</sup>; ANGELA RAFFIN POHLMANN<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – isaartt@gmail.com

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – angelapohlmann.ufpel@gmail.com

### 1. INTRODUÇÃO

Este texto apresenta um recorte dos conceitos estudados e elaborados em minha pesquisa realizada no Mestrado em Artes Visuais da Universidade Federal de Pelotas, a respeito da temática que me serve de instigadora na criação de uma série de obras poéticas de minha autoria (Fig.1).

A partir da relação que traço entre o relacionamento *online* e a ausência do corpo na comunicação mediada, que se dá à distância geográfica entre os indivíduos nela engajados, especificamente a que ocorre por meio da Internet, uso a ilustração digital e a *glitch art* a fim de desenvolver esta poética visual que busca apresentar os sentimentos que tenho ligados a este tipo de comunicação e a noção de fantasma nela envolvida.



Figura 1 - Isadora Bortolossi, *girl-holding-a-ghost*, desenho digital e *databending*, 2019. (Fonte: arquivo pessoal)

O relacionamento mediado pela Internet, muitas vezes chamado de virtual, nos influencia de forma a suscitar um desengate em nossa noção de espaço-tempo, nos desterritorializando (LÉVY, 2003), e causando um apagamento do corpo (LE BRETON, 2013). Embora o corpo esteja inevitavelmente presente mesmo na comunicação mediada – pois “a experiência humana, qualquer rosto insólito que ela assuma, repousa inteiramente sobre as operações do corpo” (LE BRETON, 2013, p. 156) – a comunicação mediada rouba-nos a tatividade da fiscalidade, ideia trazida por HAN (2018) nas palavras: “(...) a comunicação digital se torna cada vez mais sem corpo e sem rosto” (p. 44). A interação e toda a experiência humana implicam em corpo, e tem como norma o face-a-face, a existência material visível e palpável, prontamente alcançável às mãos. A comunicação à distância, portanto, está fora da norma (BAYM, 2015).

É partindo desta ideia de estar “fora da norma” que trago o *glitch* visual como instrumento para elaborar uma estética relativa à maneira como percebo estes modos de relacionar-se com outros indivíduos à distância como “errados”, por assim dizer. *Glitch* pode ser entendido como o erro (que pode se manifestar visual ou sonoramente, entre outras formas) que ocorre em aparelhos eletrônicos quando “o maquinário ainda está funcionando, mas o desempenho é ruim – irritante, problemático ou completamente inútil”<sup>1</sup> (SANGILD, 2004, p. 199).

Apesar dessa característica, o *glitch* intencionalmente provocado tem sido utilizado por artistas digitais para produzir obras visuais e sonoras que se apropriam do erro da máquina (geralmente o computador) e desenvolveram o que atualmente é chamado de *glitch art*. Sobre esta prática, que acabou adquirindo um valor artístico, MARINO (2017) afirma: “a *glitch art* está ligada ao conceito de *erro* pelo fato de ser fundamentada em propostas erráticas de criação, em que o artista se apropria de métodos e resultados do qual não tem total controle (p. 25, grifos do autor).

Assim como o erro, e especificamente o *glitch*, indicam que algo saiu do controle ou, em outras palavras, está “errado”, também o relacionamento mediado o seria, pois conversar com indivíduos geograficamente distantes de nós em tempo real pode desafiar as noções de contiguidade. HAN (2018), trazendo-nos o caso de uma carta de Kafka a Milena em que o escritor expressa seu espanto em poder se comunicar através de cartas, como se tal feito fosse inumano, diz:

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” e alcançar o “intercurso natural”, a “paz das almas”. 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 (p. 95-96).

Vemos aqui o conceito de fantasma: entidade de certa forma presente, sentida, porém intocável e imaterial. Curiosamente, qualquer ligação que tracemos entre o fantasma e a Internet, como meio de comunicação à distância, não se limita somente às relações humanas, estendendo-se também ao imaginário da mídia eletrônica – computadores, telefones, televisões, celulares – como residência ou meio de acesso para fantasmas. Em minha pesquisa, este imaginário apoia-se na ficção com os filmes *Poltergeist* e *The Ring*, bem como a série de vídeo games *Silent Hill*. SCONCE (2000) provê um contexto histórico para esta noção de fantasma ao estudar a forma como o telégrafo, sistema criado no século XVIII para transmitir mensagens instantâneas, influenciou religiosos da época a crerem que era possível se comunicar com espíritos, similarmente a como, afinal, era possível trocar mensagens com pessoas distantes.

---

<sup>1</sup> Tradução nossa do inglês: “It is not a collapse of the machinery. The machinery is still running, but the performance is poor—either annoying, problematic, or downright useless.”

Estas noções de fantasmas e de comunicação incorpórea, além de minhas próprias experiências pessoais ao comunicar-me com indivíduos geograficamente distantes de mim por meio da Internet, me instigaram a ponderar e formular três categorias de fantasmas para o relacionamento à distância, as quais serão apresentadas aqui logo adiante.

## 2. METODOLOGIA

A pesquisa iniciou com revisão da literatura, pela busca de obras acadêmicas e artísticas que trouxessem os conceitos sobre os quais procuro me debruçar a fim de dar contexto e profundidade narrativa à minha produção poética visual. Publicações acadêmicas, artigos em periódicos, repositórios de programas de pós-graduações brasileiros e estrangeiros são pesquisados especialmente em ambiente *online*, buscando por palavras-chaves que se relacionam com meu trabalho. A busca por livros relacionados ao tema também está sendo realizada.

As obras poéticas que venho produzindo para a pesquisa, são desenhos realizados de forma digital, por meio do uso de programas especializados de computador para a produção de desenhos. Estes desenhos são produzidos graças a um dispositivo de entrada chamado mesa gráfica, ou mesa digitalizadora, que transmite todo ato de desenhar sobre sua superfície, com uma caneta especial, para a tela do computador. Estes desenhos são então gravados como um arquivo de computador, os quais utilizo como matéria-prima para a alteração direta de seus dados, processo conhecido como *databending* (GEERE, 2010), o que gera erros visuais, *glitches*, sobre eles (Fig. 2).

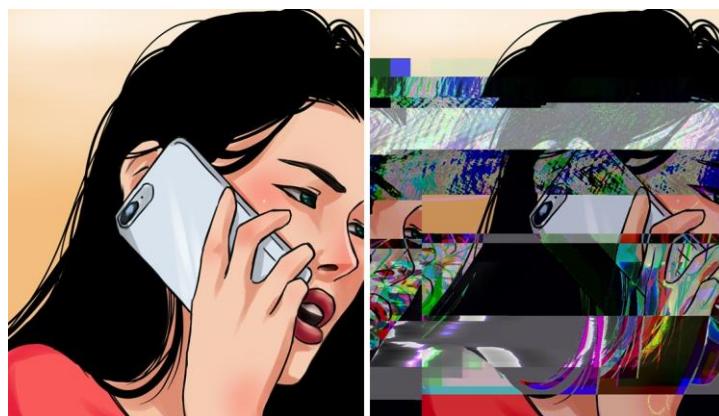


Figura 2 – Comparação entre desenho digital original de *girl-holding-a-ghost* (à esquerda) e *databending* final (à direita). (Fonte: arquivo pessoal)

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os estudos e a análise acadêmica e artística destes tópicos têm me auxiliado a pensar mais poeticamente a respeito do tipo de visualidade que intuo compor em minhas obras pertencentes a este trabalho de mestrado. A pesquisa sobre a *glitch art* e os conceitos filosóficos relativos à distância, aos relacionamentos mediados, à Internet e como podemos pensar o corpo em meio a estas questões me levou a elaborar três categorias para os fantasmas que percebo no relacionamento à distância e na maneira como estes se relacionam ao conceito de *glitch*. São elas: o *fantasma material*, o *não-fantasma* e o *fantasma imaterial*. Para clarificar, o fantasma aqui seria a pessoa com quem nos relacionamos.

O fantasma imaterial é o que se encontra mais distante. Talvez ele possua uma voz e conheçamos sua aparência física visualmente, mas nunca o tocamos. É, essencialmente, o fantasma intocável, tanto no sentido físico quanto virtual. Não sabemos como é tocá-lo, pois ele se encontra em um estado incorpóreo. O *glitch* aqui está na ânsia de alcançar este corpo inalcançável.

O não-fantasma é o fantasma que ganhou materialidade, aproximou-se de nós geograficamente e é possível tocá-lo, ouvir sua voz e ver seu rosto livre de mediações, o que determina a contiguidade física. O *glitch* deste fantasma reside na estranha sensação de ver se materializar aquele que antes parecia inexistente.

O fantasma material é aquele não-fantasma que retornou a seu estado fantasmagótico, perdeu sua materialidade, afastou-se de nós geograficamente mais uma vez. Este fantasma jamais será imaterial novamente, pois agora conhecemos sua fisicalidade e sua ausência material é profundamente sentida. O *glitch* deste último fantasma é a falta da tatividade, para a qual estar distante parece por demais “errado” – novamente a ânsia de alcançar o inalcançável.

Ao elaborar estas três categorias, penso me aproximar mais definitivamente de uma poética visual que apresente em sua composição os conceitos com que venho trabalhando. As obras da série visual estão sendo construídas como parte final de minha pesquisa como um todo.

#### 4. CONCLUSÕES

Por meio deste texto, procurei delinear um recorte dos conceitos envolvidos em minha atual pesquisa de mestrado, em especial os fantasmas que observo nas relações mediadas à distância e a forma como esta ideia e imaginário têm me apoiado a fim de elaborar obras artísticas visuais. Penso que os processos de *glitch art* combinados ao desenho vem se evidenciando para mim como fins artísticos de grande potencial para versar poeticamente as presentes questões.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAYM, Nancy. **Personal Connections in the Digital Age**. Cambridge: Polity Press, 2015.
- GEERE, Duncan. **Glitch art created by databending**. Wired. Acessado em 9 jun. 2019. Online. Disponível em: <https://www.wired.co.uk/article/glitch-art-databending>.
- HAN, Byung-Chul. **No Enxame: perspectivas do digital**. Tradução de Lucas Machado. Petrópolis: Vozes, 2018.
- LE BRETON, David. **Adeus ao corpo: antropologia e sociedade**. Campinas: Papirus, 2015.
- LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** Tradução Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 2003.
- MARINO, R. P. **Rupturas Codificadas: Uma Análise Crítica da Glitch Art**. 2017. 176f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Curso de Pós-graduação em Artes Visuais, Universidade Federal de Campinas.
- SANGILD, T. Glitch – The Beauty of Malfunction. In: WASHBURNE, C.; DERNO, M. **Bad Music: The Music We Love to Hate**. Nova York/Londres: Routledge, 2004. p. 198-211.
- SCONCE, Jeffrey. **Haunted Media**. Duke University Press: Durham, 2000.