

***Glitch* e o *mainstream*: estética da disfunção tecnológica da década de 1990 a 2010**

MODALIDADE: COMUNICAÇÃO

SUBÁREA: SA-8. Estética Musical

Matheus Prado Garcia
Universidade Estadual de Campinas
m184383@dac.unicamp.br

Resumo. Este trabalho aborda a apropriação estética do movimento da *glitch music* pela indústria musical e o desdobramento desse processo para esse movimento. Surgido na década de 1990 de forma descentralizada (GAZANA *et al.*, 2013), a arte do *glitch* se coloca no campo da contracultura e de crítica ao determinismo tecnológico, afirmando a primazia do sujeito artístico sobre as ferramentas eletrônicas no seu ofício na medida em que são subvertidas as formas esperadas de utilização dessas tecnologias (BATES, 2004; KELLY, 2009). Ao analisar o desenvolvimento estético desse movimento, este trabalho conclui que houve um redirecionamento para uma crítica mais incisiva ao capitalismo de consumo e à indústria cultural, devido em grande parte à assimilação de elementos superficiais do *glitch* pela música *mainstream* ao final da década de 2000, ao mesmo tempo em que esta música diluiu o conteúdo de contestação social presente desde a gênese desse movimento de artistas independentes (MENKMAN, 2011). As formulações renovadas de *glitch* da virada da década de 2010 avançaram com relação a uma primeira concepção de *glitch* centrada na disfunção tecnológica (CASCONI, 2000) para compreender também uma interrupção em fluxos de informação (MENKMAN, 2010a), podendo ser levada inclusive para lugares não tecnológicos, ainda que atravessados pela dimensão tecnológica e digital característica do século XXI.

Palavras-chave. Música *glitch*, Estética do ruído, Indústria da música, Crítica social

Glitch and the mainstream: technological dysfunction aesthetics from the 1990's to the 2010's

Abstract. This paper discusses the aesthetic appropriation of the glitch music movement by the music industry and the consequences of this process for this movement. Emerging in the 1990s in a decentralized way (GAZANA *et al.*, 2013), glitch art places itself in the field of counterculture and criticism of technological determinism, affirming the primacy of the artistic subject over electronic tools as the expected ways of using these technologies are subverted (BATES, 2004; KELLY, 2009). In analyzing the aesthetic development of this movement, this paper concludes that there was a redirection towards a more incisive critique of consumer capitalism and the showbusiness industry, that was largely determined by the assimilation of superficial elements of glitch by mainstream music at the end of the 2000s, at the same time as this music diluted the content of social contestation present since the genesis of this movement of independent artists (MENKMAN, 2011). The renewed formulations of glitch at the turn of the 2010s have moved on from a first conception of glitch centered on technological dysfunction (CASCONI, 2000) to also understand a break in the flow of information (MENKMAN, 2010a), and can even be taken to non-technological places, although crossed by the technological and digital dimension characteristic of the 21st century.

Keywords. Glitch music, Noise aesthetics, Music industry, Social critique

*O Anjo da história tinha televisão.
Ela testemunhou a desativação do sinal PAL.
[...]
Ocorreu uma brutal, mas silenciosa execução.*

*O Anjo gostaria de permanecer e reviver a
conexão morta,
tornar inteiro o que foi quebrado,
mas uma brutal tempestade sopra na direção da
utopia.
A tempestade agarrou as suas asas com força
e ela não pode mais fechá-las.¹*

Rosa Menkman

1. Introdução

“O Anjo da história tinha televisão,” diz Rosa Menkman em sua obra *The collapse of PAL* (2010).² O Anjo, ainda que obsessivamente preocupada³ com o amontoado de conexões obsoletas que ela enxerga se erguer em uma pilha de escombros no passado, é impulsionada por um vento que sopra na direção do *hi-fi*. Menkman, em diálogo com Walter Benjamin, (1993) está se referindo a um problema artístico encarado pelo movimento da arte do *glitch* que, na virada para a década de 2010, passa por um processo de radicalização da sua crítica da indústria cultural e do determinismo tecnológico (BATES, 2004).

Em meados da década de 1990, surge a partir da cena de música eletrônica alternativa o que chamamos de *glitch music* ou *glitch art* em denominação mais geral. É um movimento artístico altamente descentralizado (GAZANA *et al.*, 2013; CASCONE, 2000), nativo do ambiente digital e presente em diferentes continentes, que se coloca no campo da contracultura (MORADI, 2004) ao subverter a forma como se utiliza os artefatos tecnológicos disponíveis em massa para o público geral, afirmando a primazia da subjetividade artística sobre a tecnologia que nos rodeia através de uma prática de experimentação musical (NYMAN, 1999).

¹ No original: “*The angel of History had television. She witnessed the termination of PAL. [...] A brutal but silent execution had taken place. The Angel would like to stay and awaken the dead connection, but a brutal storm is blowing towards utopia. It caught her wings with strength and the Angel can no longer close them.*”

² PAL, do inglês *Phase Alternating Line*, é uma forma de codificação da cor usada nos sistemas de transmissão televisiva analógica. Esse tipo de sinal foi substituído pelo sinal de televisão digital em muitos dos países onde foi utilizado ao longo da década de 2000 e 2010 – incluindo na Holanda, país de origem da autora.

³ A contradição de concordância é proposital – anjo é uma palavra masculina no português, mas Menkman utiliza o artigo neutro “*the*” e o pronome feminino “*she*” no texto do vídeo: “*The Angel of history had television. She witnessed the termination of PAL.*” (MENKMAN, 2010b)

O surgimento de algo que se pode chamar de movimento *glitch* é discutido nos trabalhos de Cascone (2000), Gazana *et al.* (2013), Moradi (2004) e Kelly (2009). O escopo deste trabalho é de abordar, principalmente, as *concepções* do *glitch* desde a década de 1990 até o início da década de 2010, buscando entender esse desenvolvimento estético e as implicações disso na produção de compositores, artistas de outras áreas e autores relevantes para a cena. Para isso, relevamos a assimilação de aspectos estéticos desse movimento pela indústria cultural, particularmente no videoclipe da música *Welcome to heartbreak* (2009) de Kanye West e a repercussão desse processo em alguns trabalhos teóricos e artísticos da *glitch art*.

2. Estética e conceituação do *glitch*

Cascone (2000) chamou de “pós-digital” o movimento artístico surgido ao longo da década de 90, determinado em grande parte pelo advento da internet como recurso amplamente disponível, que se deu primeiramente na música eletrônica. Foi iniciado por um conjunto de artistas, em sua maioria autodidatas, que utilizavam “técnicas desconstrutivas de manipulação de áudio e vídeo,” revelando no seu fazer criativo o que há por baixo do véu das tecnologias. Para esses artistas, passada a época de novidade do digital, “o meio não é mais a mensagem; as ferramentas específicas é que se tornaram a mensagem”⁴ (CASCON, 2000, p. 12. Tradução nossa). Essa tendência à exploração experimental das ferramentas tecnológicas está no cerne do que ganhará o nome *glitch art* no início dos anos 2000.

Segundo Gazana *et al.* (2013), “a *Glitch art* não nasceu como um grupo organizado, em um lugar, época ou por alguém específico” (GAZANA *et al.*, 2013, p. 91). Os diferentes compositores e artistas, sediados em diferentes continentes, se comunicavam através de fóruns informais na internet, muitas vezes às margens do circuito de maior visibilidade da arte. O primeiro evento artístico ou acadêmico de relevância sobre esse tema, de acordo com Gazana *et al.* (2013) acontece em Oslo, na Noruega, em 2002 com o nome *Glitch festival and symposium*. Em 2010, 2011 e 2012 aconteceram em Chicago, EUA, três edições do chamado GLI.TC/H Festival, que foram um ponto de convergência e síntese de diferentes concepções de *glitch* e *glitch art* que vinham se desenvolvendo de forma espontânea e descentralizada, reunindo uma produção textual importante, particularmente em Briz *et al.* (2011).

2.1 Disfunção tecnológica: primeira onda

⁴ “*Deconstructive audio and visual techniques [...]. The medium is no longer the message; rather, specific tools themselves have become the message.*”

Caleb Kelly (2009) chamou de “*cracked media*” (“mídia rachada,” em tradução livre) a manipulação, quebra e destruição de tecnologias de mediação sonora em performances musicais que apareceu como tendência ao redor do mundo na virada do século XXI. O vinil reproduzido em uma rotação altíssima, que o próprio disco não consegue aguentar sem se partir; o toca-discos operando sem nenhum disco para ser lido; o CD riscado, passam a ser métodos de uma performance musical cujo objetivo principal está no uso das ferramentas de áudio de forma criativa, para além dos meios comuns previstos pelos seus desenvolvedores e buscando os limites dessa tecnologia (KELLY, 2009, p. 5). O produto sonoro aqui é variado. O foco está na originalidade do *processo* artístico que rejeita o manual de instruções de um equipamento tecnológico, novo ou obsoleto, e coloca em primeiro lugar a experimentação e a negação da uniformidade das tecnologias (EVENS, 2005, p. 91 *apud* CUETO, 2016, p. 74). Para Kelly (2009), no mundo das mídias digitais, à medida em que passaram a ser lugar comum, familiar para uma nova geração de músicos, a experimentação é o que dá origem ao *glitch*. Em concordância com o projeto ruidoso da música experimental do século XX (KELLY, 2009, p. 8), o elemento do ruído foi introduzido no universo do áudio digital de alta fidelidade por artistas como Oval, Pan Sonic, Ryoji Ikeda e outros.

Os artistas passam a se interessar pelas idiossincrasias de reprodução (BATES, 2004, p. 215), que se revelam à medida em que os artefatos tecnológicos, na época da reprodutibilidade técnica da obra de arte (BENJAMIN, 2017), passam por um processo de degradação. O compositor japonês Yasunao Tone, que esteve entre os fundadores do grupo Fluxus na década de 60, foi um pioneiro das técnicas de manipulação das mídias de áudio digital. Em 1997 lançou o disco *Solo for wounded CD*,⁵ criado a partir de um CD preparado e danificado de diversas maneiras. A alta fidelidade do CD, inédita para a época, foi subvertida em uma experiência sonora ruidosa, estridente, áspera, resultante dos “gritos” do CD “ferido,” como sugere o título (SANGILD, 2004, p. 201).

No surgimento da música *glitch*, o grupo alemão Oval⁶ tem lugar de destaque pela relevância de suas produções ainda na década de 1990. Utilizando, como Tone, extensivamente técnicas de preparação de CDs, com um foco nos pulos, *loops* e cliques, Oval fragmenta o fonograma original em padrões repetitivos, mas imprevisíveis, marcados por drones, cliques e ruídos distorcidos (SANGIELD, 2004, p. 202). O grupo manipula o familiar e o estranho em vacilação constante entre os dois, na medida em que o CD, artefato

⁵ Disponível em: <<https://youtu.be/CEDi-39o5qw?si=kEDFX5UINN4ceI28>>. Acesso em: 8 ago. 2024.

⁶ O grupo Oval foi originalmente formado por Markus Popp, Sebastian Oschatz, e Frank Metzger em 1991. Estes últimos deixaram o grupo em 1995, e Oval se tornou um projeto solo de Popp.

tecnológico do dia-a-dia, é abstraído e depois re-familiarizado em uma música de forma alienígena (CRANFIELD-ROSE, 2004, p. 54).

O duo finlandês Pan Sonic,⁷ fundado em 1993, se destaca pelo uso de sintetizadores analógicos artesanais que contribuem para a particularidade das suas paisagens “futuristas” que misturam *techno*, *noise*, *dub*, *ambient* e *punk* (WANKE, 2021). Temos também a música de Ryoji Ikeda, que utiliza um processo mais controlado, “atômico” e “laboratorial” do som (WANKE, 2021, p. 27) em contraste com o *modus operandi* mais caótico de Oval e Tone. As divergências no fazer específico de diferentes compositores ilustram, em parte, um movimento artístico que na década de 90 ainda era jovem e em conformação, mas também a complexidade do conjunto de concepções que formam o movimento *glitch*.

Para Sangield (2004), as explorações sonoras de artistas como Yasunao Tone, Oval e Ryoji Ikeda têm o efeito de revelar, por meio da disfunção da máquina, aquilo que o paradigma da transparência e fidelidade buscam ocultar: a vulnerabilidade da tecnologia, suas estruturas materiais e fundamentos ideológicos. A interface tem o papel de colocar o sujeito no papel de simples usuário – e não agentes criativos (SANGIELD, 2004, p. 205). O determinismo tecnológico dá na medida em que o usuário é privado do uso pleno das ferramentas para seus objetivos próprios, e é esse fenômeno que buscam contrariar os compositores do *glitch*.

2.1.1 Forma e conteúdo no *glitch*

Na primeira etapa de experimentação artístico-tecnológica da *glitch art* há uma ênfase no *processo em si*, não havendo um compromisso de traçar um *significado* do conteúdo (GAZANA *et al.*, 2013, p. 84). De forma similar, para Moradi (2004), a motivação tecno-fetichista ou exploratória é mais proeminente do que o próprio objeto ou conteúdo (MORADI, 2004, p. 14). Os artistas e autores do *glitch* nesse período se atentavam, principalmente, à *forma glitch*, ao mesmo tempo em que há um grande espaço para ambiguidade do *conteúdo*, que pode inclusive ser simplesmente o impulso de experimentação manifesto no produto em si. O conteúdo da obra *glitch* para muitos artistas desse período reside na apropriação de um artefato cultural do *mainstream* que é posteriormente manipulado a partir da processualidade artística do *glitch*. Nele estão contidos o objeto original e a sua *negação*, que se manifesta na forma de corrupção da mensagem original.

⁷ O duo Pan Sonic, originalmente chamado Panasonic, foi composto por Ilpo Väisänen e Mika Vainio, que faleceu em 2017. O grupo encerrou suas atividades em 2010.

Para esses autores, o *glitch* é definido pela sua consequência imediata: o artefato tecnológico, seja ele um equipamento de áudio ou vídeo, um software ou arquivo de mídia, é manipulado para chegar a um estado que não foi previsto. Ele pode ser fisicamente ou virtualmente modificado, comprometido ou danificado até o ponto em que deixa de apresentar seu conteúdo original ou se comporta de maneira diferente. Para isso o artista precisa assumir um *risco* no processo, semelhante àquele apresentado por Falleiros (2012) ainda que em referência a uma prática musical distinta: o manual de instruções de um equipamento ou a documentação de um programa delimita um *domínio* daquele determinado artefato tecnológico dentro do qual uma *imagem*, seu comportamento, está previsto e é seguro. Logo, o sujeito que não se satisfaz com esse conjunto de possibilidades precisa *ultrapassar* esse domínio. O perigo está claramente colocado: O aparelho pode queimar com uma voltagem alta demais. O CD pode ser danificado de forma que qualquer leitor irá rejeitá-lo. No entanto, o ganho em potencial motiva o artista do *glitch*: um som nunca antes ouvido pode ser encontrado, e o artista exibe com orgulho os espólios de sua última aventura.

A concepção do termo *glitch* e suas práticas, nesse momento, parecem mais dar mais importância à apresentação do processo e da forma em comparação ao conteúdo. Na virada da década de 2010, alguns autores e artistas do *glitch* propõem uma reformulação artística e conceitual, uma vez que a forma aparente do *glitch*, cujo conteúdo rejeita o *mainstream*, foi assimilada pela indústria cultural e o próprio *mainstream*.

3. Assimilação pelo *mainstream*

O problema artístico do *glitch* em sua relação à indústria cultural fica ilustrado pelo que ocorreu com o artista Paul B. Davis, que cerca de um mês e meio antes de estrear sua segunda exposição solo *Define your terms* na galeria Seventeen (Londres) em 2009, decidiu reformular boa parte do trabalho que havia preparado (PAUL B. DAVIS, [2009?]). Originalmente, a exposição contaria extensivamente com o que Davis chama de “*compression aesthetics*” (estética de compressão), que ocupava um lugar significativo no seu ferramental artístico (PAUL B. DAVIS [2007?]). Aconteceu, no entanto, que o *rapper* estado-unidense Kanye West lançou o videoclipe da sua música *Welcome to heartbreak* (2009), em que utilizou as mesmas técnicas de compressão de vídeo que Davis e outros artistas visuais do movimento *glitch* utilizavam em suas obras (KANE, 2014). Essa técnica consiste no uso intencional de um comportamento particular dos algoritmos de compressão de vídeo associados, particularmente, aos “engasgos” do sistema de otimização de *streaming* do

YouTube (SHAFFER, 2020). Quando a compressão com perdas é utilizada de forma extrema, o resultado é um tipo de distorção, ou de “artefatos de compressão,” (*Ibid.*, p. 28-32) utilizada extensivamente pelos artistas do *glitch* e presente no videoclipe de West. Acerca disso, Davis disse: “Aquilo f**** meu show... a mesma linguagem que eu estava usando para criticar o *pop* [...] agora era ela própria uma referência cultural”⁸ (PAUL B. DAVIS, [2009?]).

3.1 *Welcome to heartbreak*

Em fevereiro de 2009, Kanye West lançou o videoclipe da música *Welcome to heartbreak* (2009), canção que havia sido lançada em 2008 como parte do álbum *808s & Heartbreak*. A canção é uma reflexão “íntima” sobre os “sonhos e valores da vida de alguém que enfrenta os desafios da fama e sucesso comercial” (BURNS, WOODS e LAFRANCE, 2016). O eu lírico relata a solidão e sofrimento da celebridade que dispõe dos bens de luxo, mas é carente de relações afeto, contrastando símbolos de ostentação material com símbolos de laços familiares e afetivos (*Ibid.*).

O vídeo, dirigido por Nabil Elderkin, usa extensivamente a imagem do *rapper* distorcida por processos extremos de compressão (KANE, 2014). Cada tomada se combina com a próxima, o artista aparece como um fantasma no plano de fundo, e o fundo aparece no corpo do artista como se houvesse se tornado sua camuflagem. A imagem é recortada em blocos retangulares que lembram pixels inflacionados. Segundo Burns, Woods e Lafrance (2016), há na canção e no vídeo uma conotação de desconexão e alienação do artista com relação ao seu contexto. O conflito do cantor com a fama, com a riqueza e a superficialidade emocional é representado nos efeitos do vídeo corroído que obstruem seu rosto e o misturam com o plano de fundo (BURNS, WOODS e LAFRANCE, 2016).

As técnicas extraídas do movimento do *glitch* são trazidas por Nabil Elderkin para um contexto de auto-comentário de um artista de grande relevância na indústria cultural que faz uma crítica de sua própria condição de fama e riqueza. Aqui é relevante lembrar da ideia de que Žižek (*apud* FISHER, 2021, p. 25) de que “o anticapitalismo está amplamente disseminado no capitalismo”. O processo capitalista de mercantilização é tal que a própria crítica a esse modo de produção é assimilada e transformada em uma mercadoria disponível para o consumo, e dessa forma o anticapitalismo é performado *para nós*, “nos autorizando assim a continuar consumindo impunemente” (FISHER, 2021, p. 26).

⁸ “It fucked my show up...the very language I was using to critique pop content from the outside was now itself a mainstream cultural reference.”

3.2 Kanye West f**** meu show

A comunidade artística da *glitch art* foi descrita por Menkman (2011) como complexa, de atores e objetos múltiplos e interinfluenciados que se organiza na internet indiretamente (p. 62). Compreendendo isso, este trabalho não se propõe a afirmar uma virada determinante da comunidade como um todo a partir de um evento único – mas sim, apontar para alguns direcionamentos artísticos e conceituais que ilustram as consequências desse processo complexo de confronto de uma arte crítica, alternativa e contracultural com o *mainstream* e a indústria musical.

Menkman (*in* BRIZ *et. al.*, 2011, p. 59-65), ao refletir sobre o fenômeno de assimilação de técnicas do *glitch* pela indústria do *mainstream* e o desafio em delimitar o *glitch* como gênero, comenta que é um fator nesse processo a obsolescência programada dos produtos comerciais de um monopólio que se empenha na produção de artefatos tecnológicos cada vez mais avançados. A busca por um “santo graau” da tecnologia que jamais será alcançado, paradoxalmente, implica que uma ferramenta que é lançada no mercado precisa apresentar uma inovação *ao mesmo tempo* que deixa margem para uma melhora a curto prazo. Isso está ligado à fetichização de imperfeições nostálgicas na arte, que se tornou uma espécie de “vírus conceitual” (p. 61). Foram transformadas em mercadoria as imperfeições e obsolescências simuladas do filme analógico, a saturação da fita cassete, etc., e da mesma forma as imperfeições evidenciadas pelo *glitch* foram facilmente transformadas em objeto de nostalgia para o mercado das ferramentas de criação e da arte em geral. Menkman (2011) nota como as técnicas de compressão de vídeo, incluídas no termo guarda-chuva *datamoshing*, não se restringiram ao clipe de West, mas fizeram uma aparição em diversas esferas culturais. Outro videoclipe que também foi lançado em 2009, da música *Evident utensil* (2009) da banda Chairlift também fez uso da compressão extrema; tutoriais e *plugins* que simulam os efeitos de compressão foram disponibilizados, como o do artista japonês UCNV;⁹ e o vídeo de *datamoshing* de Takeshi Murata *Monster movie* (2005) entrou para o MoMA em uma exposição em 2010 (Menkman, 2011).

Em tom de autocrítica, Paul B. Davis reflete sobre como os processos que estavam sendo utilizados na arte digital de contestação possuíam uma limitação na sua capacidade de gerar reflexões críticas e conteúdo original. A relativamente rápida assimilação de técnicas como as de compressão de vídeo foi uma encruzilhada que demandou desses artistas uma reflexão e reformulação dos seus métodos e de sua concepção artística. Com relação aos

⁹ UCNV é um artista baseado em Kyoto e atualmente é professor na Universidade Kyoto Seika, utilizando esse mesmo nome.

métodos de compressão que ajudou a criar e que foram posteriormente utilizados por Kanye West, Davis afirma que são técnicas que de certa forma celebram artefatos culturais existentes, e ele próprio era um dos artistas que as utilizavam por serem incapazes de oferecer alternativas incisivas ou criar novas formas culturais (PAUL B. DAVIS, [2009?]).

Ao passo que as técnicas inauguradas pelos artistas do *glitch* foram apropriadas por autores menos preocupados com as premissas críticas desse movimento, diluiu-se sua capacidade de instigar uma reflexão sobre o determinismo tecnológico, o capitalismo de consumo e a indústria cultural. Com isso, alguns artistas mais determinados em manter esse aspecto de contestação precisaram avançar técnica e conceitualmente. A exemplo disso, o manifesto de Rosa Menkman *Glitch studies manifesto* (2010), ao mesmo tempo que aponta para a complexidade de diferentes concepções dentro do que considera *glitch art*, entra em discordância com algumas das primeiras formulações desse movimento que põe o processo exploratório, por si só, como o principal. Para Menkman, os protocolos que obstruem o acesso às tecnologias digitais para além da sua interface são inseparáveis da política, hierarquias, ideologias e convenções sociais que constituem seu contexto. O artista do *glitch* questiona as estruturas de poder que estão materializadas nos formatos de arquivo, nos *softwares*, *hardwares*, etc. O ruído que se obtém das ferramentas tecnológicas quando se assume o risco de utilizá-las de forma experimental, é também uma força que impulsiona o artista ou o interlocutor a questionar as *estruturas de poder* que o cercam. O *glitch*, portanto, é para ela a interrupção de um fluxo esperado de informação (MENKMAN, 2010a). Indo nessa direção, é importante notar que uma concepção mais abrangente de *glitch* foi trazida inclusive para um debate sobre gênero (BOSMA, H., 2016) e transgeneridade (SUNDÉN, J., 2015). Muitas dessas concepções são compartilhadas por outro autor e artista, Nick Briz, que considera que mais do que servir para criar resultados interessantes, o *glitch* é uma ferramenta política de contestação do poder capitalista. Briz lançou o site *Tactical misuse of online platforms*. Esse site¹⁰ é uma coleção de técnicas de uso de *browsers* de internet para fins artístico-criativos e políticos, instigando os usuários da internet a “engajar com as plataformas online de forma a comprometer os algoritmos abusivos e padrões obscuros projetados pelos barões de dados do capitalismo vigilante” (BRIZ, [201-]).

Em contraste às concepções menos politizadas de *glitch music*, segundo Cranfield-Rose, a música de Oval é uma simbolização da hegemonia do capitalismo global e ao mesmo tempo sua negação. O som característico dos cliques do CD aparece como uma disrupção da

¹⁰ Disponível em: <<https://tacticalmisuse.net/>>. Acesso em: 8 ago. 2024.

paisagem sonora digital. Ao erguer uma ponte entre a função e a disfunção, Oval cria uma imagem totalizante do capitalismo com suas contradições – a sua hegemonia traz também a sua negação, e o *glitch* aparece como a inevitabilidade desse aspecto. O *glitch* é exatamente o que aparenta ser: sua lógica constitutiva reside na sua forma, seu significado é consequência direta do que ele é (CRANFIELD-ROSE, 2004, p. 62). Para esse autor, a música de Oval é profundamente anticapitalista, na medida em que o ruído digital replica a lógica do capital, que ao mesmo tempo fragmenta e unifica o mundo na lógica transformadora da mercadoria, solucionando a heterogeneidade das coisas por meio da homogeneidade do mercado. Essa lógica fica evidenciada de maneira didática como *demonstração* na música de Oval (CRANFIELD-ROSE, 2004, p. 5). A apropriação que artistas como Oval fazem de artefatos da indústria cultural e sua transformação através do processo do *glitch*, que introduz neles ruído, é na concepção de Cranfield-Rose algo semelhante ato de *escovar a história a contrapelo* descrito por Walter Benjamin, evidenciando a barbárie contida nesses monumentos da cultura (*Ibid*, p. 44). O autor também traz concepções de Attali (1985) acerca do ruído e sua capacidade de romper com as normas musicais – que simulam, por sua vez, as normas sociais: ao esvaziar e substituir o significado das coisas, tanto a alegoria como a mercantilização tornam-nas um receptáculo vazio. A crítica se diferencia na medida em que insere novamente um sentido nesses receptáculos. Ao preenchê-los com um “som rouco,” a estética do ruído apresenta um vislumbre de uma democracia utópica não disponível por meio do capitalismo, ensinando o que deve ser uma democracia vigorosa e plural. (CRANFIELD-ROSE, 2004, p. 7)

4. Conclusão

Há nos escritos de Menkman uma concepção, que se apoia em uma certa fenomenologia (MENKMAN, 2011, p. 33-45), do *glitch* como algo *volátil*. O *glitch* é objeto de vários agentes: o artista que o criou; o artefato tecnológico utilizado; e também o interlocutor que o percebe. Um som ou uma imagem apenas é um *glitch* na medida em que é entendido como tal, e ao mesmo tempo, “quando ele é assimilado como uma forma alternativa de representação, seu ponto de virada já foi ultrapassado e a essência do seu ser-glitch desapareceu”¹¹ (MENKMAN, 2010a, p. 6. Tradução nossa). Os artistas do *glitch* devem trabalhar nesse limite instável. Há, portanto, diferenças de concepção fundamentais com relação àquela prática artística que se utilizará de ferramentas que facilitam a geração de um

¹¹ “Once the glitch is understood as an alternative way of representation or a new language, its tipping point has passed and the essence of its glitch-being is vanished.”

glitch ou mesmo que oferecem uma simulação reversível e controlada de disfunção em um artefato tecnológico perfeitamente inalterado. Especialmente, artistas como Oval, Menkman e Briz se engajam em uma prática que, sem ambiguidade, se diferencia daquela que utiliza os *aspectos aparentes* do *glitch* como efeito ou como mero elemento criador de interesse atrelado ao *mainstream*, sem vincular a forma à *estética* do *glitch* com todas as suas implicações políticas e de crítica social.

Ainda que, na complexidade em transformação que é o conjunto de seus artistas, seja possível encontrar sujeitos menos preocupados com as implicações políticas apontadas por Menkman (2010a, 2011) e Briz *et al.* (2011), a arte do *glitch* se desenvolveu e se definiu por meio de seus agentes mais destacados como uma proposta totalizante em que o *glitch* é ao mesmo tempo forma e conteúdo, processo e produto. Esse desenvolvimento foi marcado pelo confronto desse movimento com formas mais comerciais de música que fizeram uso das técnicas desenvolvidas pelo *glitch* ao mesmo tempo que diluíram seus aspectos menos aparentes de experimentação e crítica da indústria cultural. Isso demandou um aprofundamento estético por parte dos principais formuladores da *glitch art*, que se deu na produção artística e teórica e na organização de eventos de grande relevância para essa cena.

As formulações renovadas da *glitch art* que aparecem na virada da década de 2010 se preocupam principalmente em vincular a aparência e processualidade do *glitch* a uma intenção e conteúdo críticos da cultura *mainstream*, do capitalismo de consumo que transforma artefatos culturais em mercadoria definidas de forma superficial. Definem o *glitch*, portanto, de forma complexa e como algo que não é estático, mas se transforma em uma troca constante entre arte, artista e público, se colocando no limite instável entre estranho e familiar. Essa concepção está definida no trabalho teórico e artístico de Menkman (2010, 2011), Briz (2011) e Davis (2009).

De certa forma, nos parece que essas reflexões acerca do papel político do *glitch* protagonizadas por artistas do campo das artes visuais confirmam algumas ideias já em circulação entre compositores e críticos musicais como Cranfield-Rose (1999), Sangild (2004) e Bates (2004). No entanto, há um aprofundamento fundamental principalmente no que diz respeito ao *glitch* como algo que não se restringe ao lugar da tecnologia, na medida em que a dimensão digital atravessa todos os aspectos da sociedade do século XXI.

Referências

- ATTALI, Jacques. *Noise: the political economy of music*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1985. (Theory and history of literature, v. 16).
- BATES, Eliot. Glitches, bugs, and hisses: The degeneration of musical recordings and the contemporary musical work. In: WASHBURNE, Christopher; DERNO, Maiken (Orgs.). *Bad music: the music we love to hate*. New York, NY: Routledge, 2004.
- BENJAMIN, Walter. *A Obra de Arte na Era de Sua Reprodutibilidade Técnica*. Porto Alegre: L&PM Editores, 2017.
- BENJAMIN, Walter. Sobre o conceito de história. In: BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. 1. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. p. 222-232.
- BRIZ, Nick. *Tactical misuse*, [s.l.], [201-]. Disponível em: <<https://tacticalmisuse.net/>>. Acesso em: 14 maio 2024.
- BRIZ, Nick; MEANEY, Evan; MENKMAN, Rosa; *et al* (Orgs.). *GLI. TC/H 20111: READER[ROR]*. [s.l.]: Unsorted Books, 2011.
- BURNS, Lori; WOODS, Alyssa; LAFRANCE, Marc. Sampling and Storytelling: Kanye West's vocal and Sonic Narratives. In: *The Cambridge Companion to the Singer-Songwriter*. Cambridge: Cambridge University Press, 2016, p. 159–170.
- CASCONE, Kim. *The Aesthetics of Failure: "Post-Digital" Tendencies in Contemporary Computer Music*. *Computer Music Journal*, v. 24, n. 4, p. 12–18, 2000. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/3681551>>. Acesso em: 14 maio 2024.
- CRANFIELD-ROSE, James Brady. *...Tick-tick-tick-tick-tick...Oval, the glitch and the utopian politics of noise*. Burnaby, 1999. 95 f. Dissertação (mestrado). School of Communication, Simon Fraser University, Burnaby, 2004.
- CUETO, David H. *Estética y significación del ruido en la música glitch de finales del siglo XX*. Trabalho de fim de graduação, Universidad Complutense de Madrid, Madri, 2016.
- FALLEIROS, Manuel Silveira. *Palavras sem discurso: estratégias criativas na livre improvisação*. 265 f. Tese (doutorado). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27158/tde-08032013-140658/>>. Acesso em: 9 maio 2024.
- GAZANA, Cleber. *Glitch Art: Uso do Erro Digital como Procedimento Artístico e Possibilidade Estética*. Dissertação (mestrado). Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista – UNESP, São Paulo, 2016.
- GAZANA, C. et al. *Glitch: estética contemporânea visual e sonora do erro*. In: *Cultura Visual*, n. 19, julho/2013, Salvador: EDUFBA, p. 81-99.

KANE, Carolyn L. *Compression Aesthetics: Glitch From the Avant-Garde to Kanye West*. InVisible Culture, n. 21, 2014. Disponível em: <<https://www.invisibleculturejournal.com/pub/compression-aesthetics/release/2>>. Acesso em: 14 maio 2024.

KELLY, Caleb. *Cracked media: the sound of malfunction*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2009.

MENKMAN, Rosa. *Glitch studies manifesto*. Colônia: [s.n.], 2010a.

MENKMAN, Rosa. *The collapse of PAL*. [s.l.: s.n.], 2010b. Disponível em: <<https://vimeo.com/12199201>>. Acesso em: 14 maio 2024

MENKMAN, Rosa. The glitch moment(um). Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011. (Network Notebook, 4). Disponível em: <https://networkcultures.org/uploads/NN%234_RosaMenkman.pdf>. Acesso em: 2 maio 2024.

MONSTER MOVIE. Takeshi Murata. [s.l.]. 2005. Disponível em: <<https://www.sfmoma.org/read/takeshi-murata-monster-movie/>>. Acesso em: 8 ago. 2024.

MORADI, Iman. *Glitch aesthetics*. Dissertação, University of Huddersfield, Huddersfield, 2004.

NYMAN, Michael. *Experimental music: Cage and beyond*. 2. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 1999.

PAUL B. DAVIS, Define Your Terms (or Kanye West Fucked Up My Show). *Seventeen*, Londres, [2009?]. Disponível em: <<https://www.seventeengallery.com/exhibitions/paul-b-davis-define-your-terms-or-kanye-west-fucked-up-my-show/>>. Acesso em: 14 maio 2024.

PAUL B. DAVIS, Intentional Computing. *Seventeen*, Londres, [2007?]. Disponível em: <<https://www.seventeengallery.com/exhibitions/paul-b-davis-intentional-computing/>>. Acesso em: 14 maio 2024.

SANGILD, Torben. Glitch – The beauty of malfunction. In: WASHBURNE, Christopher; DERNO, Maiken (Orgs.). *Bad music: the music we love to hate*. New York, NY: Routledge, 2004.

SHAFFER, Claire. *Music Videos Were Facing Extinction -- Then YouTube Happened*. 2020. Disponível em: <<https://www.rollingstone.com/culture/culture-features/music-videos-youtube-951945/>>. Acesso em: 21 maio 2024.

WANKE, Riccardo D. *Sound in the Ecstatic-Materialist Perspective on Experimental Music*. 1. ed. London: Routledge, 2021. Disponível em: <<https://www.taylorfrancis.com/books/9781003132387>>. Acesso em: 11 jun. 2024.

Chairlift - Evident Utensil (Video). [s.l.: s.n.], 2009. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=mvqakws0CeU>>. Acesso em: 24 jun. 2024.



Kanye West - Welcome To Heartbreak ft. Kid Cudi. [s.l.: s.n.], 2009. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=wMH0e8kIZtE&ab_channel=KanyeWestVEVO>.
Acesso em: 14 maio 2024.

SYSTEMISCH. Oval. LP. Thrill Jockey, 1994. Disponível em:
<https://youtu.be/Qk59nz_RfjA?si=sxxQM1m5PGDSGekv>. Acesso em: 14 ago. 2024.

DOK. Oval. LP. Thrill Jockey, 1998. Disponível em:
<<https://youtu.be/Ue7GJqkb744?si=bFXwxWYcsoxRxdB2>>. Acesso em: 14 ago. 2024.

OVALPROCESS. Oval. LP. Thrill Jockey, 2000. Disponível em:
<<https://youtu.be/hj1LMttRRh4?si=DXJGjvhKidGWZaJt>>. Acesso em: 14 ago. 2024.

OVALCOMMERS. Oval. LP. Thrill Jockey, 2001. Disponível em:
<https://youtu.be/3KiexFluZu4?si=3W8aTqlgycQxzY_u>. Acesso em: 14 ago. 2024.

VAKIO. Panasonic. LP. Blast First, 1995. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=SUCTh_B5itY&list=PLG20JfO8fK-Z4GcUmHmasG53MqpB7bwYf&ab_channel=PanSonic-Topic>. Acesso em: 14 ago. 2024.

SOLO FOR WOUNDED CD. Yasunao Tone. CD. Tzadik, 1997. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=CEDi-39o5qw&list=RDCEDi-39o5qw&start_radio=1>.
Acesso em: 14 ago. 2024.