

**UNIVERSITAT DE BARCELONA**

Facultat d'Història de l'Art .

Treball de Fi de Grau.

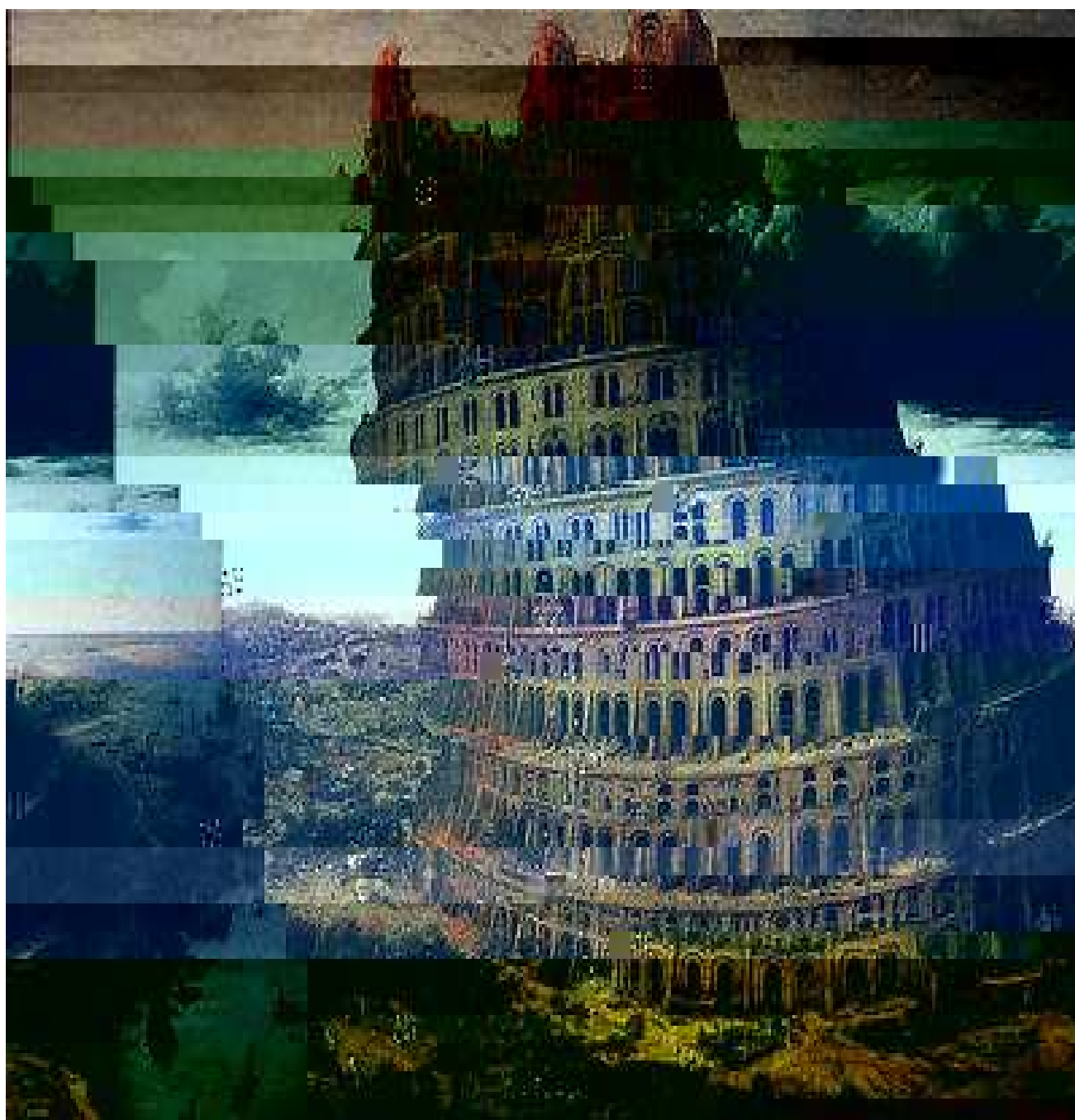
# **El Glitch art com a pràctica subversiva**

**Alumna: Cristina Llanas**

**NIUB:14767524**

**Bloc: Últimes tendències.**

**Tutora: Anna Maria Guash.**



*Il·lustració 1 Glitch- alike. anònim.*

# Índex

|                 |    |
|-----------------|----|
| Metodologia:    | 5  |
| Introducció:    | 7  |
| Context         | 8  |
| Noise artifacts | 10 |

## **CAPÍTOLS I: El glitch i la seva naturalesa.**

|                                                |    |
|------------------------------------------------|----|
| El Glitch:                                     | 12 |
| Imperfecció i la estètica de l'error:          | 14 |
| Manifestació de l'error-nou llenguatge:        | 16 |
| Antecedents:                                   | 17 |
| Per a una classificació del Glitch:            | 19 |
| Obres del Pur glitch i del Glitch com a procés | 24 |
| El glitch-alike i glitch producte              | 25 |

## **CAPÍTOL III: En busca dels significats.**

|                                           |    |
|-------------------------------------------|----|
| És el glitch polític?                     | 28 |
| L'artista com a Hacker                    | 32 |
| Quins són els espais naturals del glitch. | 35 |
| Finalment que és el glitch?               | 36 |
| Conclusió:                                | 39 |



## 0. Metodologia:

Treball pretén ser un tast ràpid de l'inabastable món del glitch. En quant a l'estructura del treball, en un principi, s'ha tractat de contextualitzar el glitch. S'han hagut d'explicar unes nocions molt generals sobre el funcionament bàsic del sistema informàtic per afavorir una millor comprensió de com es produeix i quina es la naturalesa d'aquesta manifestació artística. També s'ha fet un esment molt general de les tècniques del glitch que es fan servir actualment ja que el tractament dels formats i les seves formes de modificar-los són un element que forma part de la tècnica més que de la vessant estètica. En el moment de redacció del treball hi ha hagut algunes dificultats amb els tecnicismes, s'ha omès tota la vessant de formules computacionals i d'algoritmes.

Aquest treball tracta un tema poc investigat en el nostre país, però que desd'alguns centres d'art com ara Hangar s'està treballant a partir de cursos i workshops. La història de l'art i la crítica ha de seguir de forma atenta els processos i nous àmbits de creació que van investigant els artistes en l'actualitat. Aquest treball busca ser una forma de divulgació i un estat de la qüestió recopilant la informació que s'ha anat tractant sobre el glitch art i el seu entorn, intentant arribar a una major comprensió de les pràctiques emmarcades dins de la estètica de l'error. En el transcurs d'aquest treball intentarem contextualitzar-les i buscar els significats i intencions del Glitch, a més de definir les característiques d'un tipus de producció en constant expansió.

Al tractar-se d'un tema d'imperiosa actualitat la informació que hem tractat s'ha trobat majoritàriament a internet en plataformes com Academia.edu i en llengua estrangera tal com l'anglès, portuguès i italià. Al tractar-se d'un tema que ens resulta llunyà i poc conegut, els recursos bibliogràfics que s'han pogut consultar han estat sobretot articles en línia, alguns llibres ha estat impossible de trobar en les biblioteques catalanes *Glitch: una heterotopia* estètica article no s'ha pogut localitzar enlloc o *Caosmosis* de Guttari, tampoc no s'ha trobat, *La estética del error en la edad digital* de Pedro Ajo entre d'altres títols interessants que només s'han pogut trobar en paper i a biblioteques dels Estats Units.

Tot i que l'estètica glitch i dels errors avarca una gran quantitat de manifestacions així com la música, les arts visuals, post processuals a més de unes primeres incursions a nivell escultòric, en aquest treball em busca centrar-nos en que és i com es manifesta al voltant de la imatge i de les

produccions post-processuals fent un petit esment sobre la existència i la possibilitat d'aplicació d'aquesta estètica en diferents vehicles i manifestacions artístiques. Com ja hem dit anteriorment aquest treball es un estat de la qüestió i busca ser un punt i final en la catalogació de les funcions i significats del glitch, sinó que, més aviat, busca posar un signe d'exclamació en les particularitats, estudiar de forma teòrica la naturalesa del glitch i veure el seu transit pel món dels significats; veure'n les seves característiques així com les seves incoherències ens pot permetre en un futur, esperem que pròxim, establir noves i futures interrelacions, i nous espais per a l'autoreferencialitat i la obertura de noves formes en les que l'art es pot encaminar, deixant així les portes obertes a noves possibilitats.

La major part dels estudis que s'han dut a terme sobre el glitch no comprenen la part més sociològica, antropològica i de semiologia i en alguns casos ontològica de la manifestació pel que en aquest treball hem buscat apropar-nos al glitch des d'una perspectiva més transversal, fent servir els escrits d'autos que reflexionen sobre el net.art. Alguns exemples Jose Luis Brea o Jesús Carrillo.

Dins el capítol dos i en els apartats on més es tracten obres de diferents artistes la majoria s'ha optat per prendre els exemples que Rosa Menkam aporta en el seu estudi, glitch momentum ja que la resta d'estudis no acostumen a fer una mirada massa ampla en les produccions artístiques del glitch ni en la seva diversitat, Iman Morandi no enfatitza en el Glitch com a procés, i la resta d'autors acostumen a exemplificar seguint els artistes esmentats per Menkam. La major part del treball es basa en els escrits de Rosa Menkam creadora i pensadora del glitch i allò que l'envolta. La resta d'articles a partir en els que ens fonamentem han estat assajos en llengua anglesa extrets de Academia.edu, dos articles de grups d'investigació. També hem optat per trobar analogies entre el net.art i el glitch degut al seu caràcter digital, a que comparteixen el mateix medi i a moltes de les seves similituds a nivell de llenguatge. La major part de les imatges que conté el treball han estat extretes d'internet, o en alguns casos de la pàgina web de l'artista. S'han deixat de banda elements i el glitch dins dels videojocs i temes de virtualitat.

Per finalitzar, el món del glitch es troba en constant expansió ja que cada dia es creen o troben noves formes de errors en els maquinari computacionals. Finalment podem veure que el món del glitch és tan bast, com ric. Al tractar-se d'una temàtica d'actualitat no s'ha trobat cap tipus de manual ni llibre que en tracti de forma especifica. Un tema complex amb constants i innumerables factors que el condicionen i amb infinites possibilitats d'interpretació. Després de la realització d'aquest treball i de l'intent de posar unes bases al món del glitch s'ha observat que es tracta d'un

tema molt ampli i que segurament donaria per a la execució d'una tesi doctoral ja que molts dels temes que hem tractat en aquest treball s'han observat des de un punt de vista més bàsic i no des de una perspectiva més profunda.

La major part dels teòrics del glitch fan aportacions molt minses de d'obres i produccions artístiques que encaixen dins el gènere, Rosa Menkam aporta més varietat sobretot en el camp del glitch post-processual, el qual seria el glitch més complicat de veure al no tractarse d'una imatge sinó d'un procés. El glitch dissenyat és més fàcil de localitzar i de catalogar.

## **1.INTRODUCCIÓ:**

No podem negar que el món ha canviat des de que som una societat mediatitzada, unes noves estructures tant en la vida diària com en la producció d'art han acabat per modificar les estratègies de joc. Però no tot es tant magnànim i hermètic com sembla... Des dels artefactes fins a les estructures socials que ens envolten.

A partir d'aquest estat de la qüestió, s'ha volgut observar quines eren les interaccions de les produccions del glitch com a manifestació subversiva. En aquest treball s'ha volgut analitzar el glitch art com a forma artística que podria apropar-nos a noves formes de subversió, crítica amb la voluntat de reivindicar els sistemes establerts i les seves interconnexions. Per a poder-ho fer hem hagut de fer un estudi primerament de la contextualitzat i les interpolacions que caracteritzen i són inherents al glitch. Posteriorment s'ha cregut més adient tractar d'esbossar i veure si aquesta subversió podria vindre en certa manera de la seva naturalesa i a la seva forma de creació per posteriorment veure quines són les diferents visions que tenen els autors sobre el glitch, els seus significats i les portes que obre.

## CAPITOL I :

### -Context-

La configuració del món contemporani, aspectes com la globalització, l'avenç tècnic i l'establiment de relacions globals a partir de xarxes han comportat l'establiment d'un mapa contextual que ha caracteritzat i ha creat un substrat excepcional que influeix sobre els comportaments i formes d'interacció socials però també sobre les pràctiques artístiques actuals.

En els anys posteriors a la Segona Guerra Mundial, tal i com apunta Carrillo, el sorgiment de noves tecnologies, que en un principi s'havien de destinar a la carrera armamentista i a objectius de caràcter militar, a més de la puixança econòmica que va tindre els EUA, van crear un nou món que va estimular les dècades posteriors fent que el consum de nous artefactes<sup>1</sup> modifiqués definitivament els estils de vida de la societat. Ja en el maig del 68, es va marcar un impàs en les concepcions polítiques així com en les produccions artístiques:

L'art va traspasar les fronteres de la contestació individual davant el fet social i els artistes van prendre consciència de que la seva obra havia de deixar de ser un objecte únic i impenetrable per convertir-se en un instrument crític, en una arma contra la societat. En aquest moment es va constatar el fracàs de les ideologies, un sentiment que marcaria la porta a un nou estadi. Ja cap als anys 80 ens trobem amb una societat que busca l'intercanvi d'idees, productes, així com, persones, a través de l'agilització de les fronteres, i capitals financers.

Després del final de la Guerra Freda l'any 1991 cau el mur de Berlin a conseqüència del final de les separatismes, la societat té la voluntat de desplegar-se en vers al món i de crear noves connexions trencant amb l'aïllament que havien tingut algunes produccions i treballs artístics, l'art s'obre i s'interrelaciona deixant de banda les fronteres i els localismes. En aquest moment s'evidencia la fi d'un món de polítiques polaritzades, ara, liderat pels EEUU, que acaba imposant unes polítiques econòmiques de capitalisme ferotge. Aquesta nova situació afecta a tots els nivells i acaba configurant un nou paradigma d'interconnexió globalitzador que acaba afectant a l'art. Carrillo veu que les noves formulacions artístiques serien:

---

<sup>1</sup>L'artefacte: " L'artefacte es considerat ara i aquí com a resultat de la producció industrial atès que el predomini d'aquest mode de producció es gairebé dominant al nostre temps... El motor genètic de l'artefacte industrial és la seva inserció en el mercat"

Una nova Avantguarda basada en les noves tecnologies de la comunicació:  
La caiguda del teló d'acer amb la conseqüent configuració de un nou  
escenari geopolític, global, la consolidació de la xarxa d'Internet a part, y  
per últim la recuperació de certes pràctiques artístiques i certes  
preocupacions estètiques impulsada per la Documenta de Kassel de 1997<sup>2</sup>

A Europa, ja feia temps que s'estaven creant noves relacions per tal de crear un espai comú de caràcter econòmic, polític i jurídic interrelacionat a partir de xarxes descentralitzades i moviments que s'alçaven per sobre de les fronteres establertes tradicionalment. Aquest model s'expandeix el que va afavorir unes transformacions més ràpides i extenses afectant de forma directa l'estil de vida d'una societat animada per les creixents implicacions tecnològiques que comportaven una més gran rapidesa, flexibilitat i fluïdesa a l'hora d'establir comunicacions així com una nova consideració dels bens immaterials i efímers establint fluxos més dinàmics...<sup>3</sup>

Ens trobem en un món globalitzat on els intercanvis i els sistemes de comunicació han facilitat la vida. Hi ha un canvi de paradigma cultural caracteritzat pel paper central de la informació i la comunicació en tots els processos socials: l'economia, la política, la cultura i en l'articulació del discurs entre la individualitat i la col·lectivitat. Aquest món interconnectat es regeix per noves lleis de la comunicació i es creen noves teories com la Galàxia Guttenberg, Aldea Global o l'eslògan de McLuhan:

Ja no és només que el vehicle qualifiqui la naturalesa del missatge fins al punt de fer-lo identificable amb el mateix. La lògica del procés de comunicació organitza tot el sistema d'intercanvis socials i la cultura: <<el mitjà és el missatge>>.<sup>4</sup> Segons Carrillo el capitalisme industrial s'ha canviat per un capitalisme basat en la informació. Un factor important és l'aparició de la World Wide Web d'Internet. A partir d'aquí les antigues direccionalitats en quan a comunicació que s'establien dins un sistema piramidal, la informació es transmetia verticalment; Internet dona noves possibilitats de contacte "de molts entre molts". (Cada receptor seria un hipotètic transmissor que tindria la possibilitat de fer arribar els seus missatges a un gran grup social de manera horitzontal). Aquesta nova reciprocitat i nous paradigmes, en les direccionalitats en que s'efectua la comunicació, van portar a noves formes de comportament, d'interacció entre

---

<sup>2</sup>J. Carrillo: Arte en la ... 2004. p.149.

<sup>3</sup>IBID, p.23.

<sup>4</sup> IDEM.

els usuaris a més d' un canvi en les relacions amb els elements tècnics i mecànics que afectarien, a partir d'aquest moment, de forma directa a les creacions artístiques i a les formes d'expressió.

Ens trobem davant d'un món profundament capitalista que ha afavorit la producció de manufactures a un preu de cost menys elevat, a partir d'una mà d'obra barata i sovint poc qualificada que produeix a un cost baix productes que en els mercats del primer món es venen per un elevat preu que és acceptat pels consumidors. Aquest neoliberalisme basat en l'oferta i la demanda són les claus del desenvolupament dels mercats en el creixent desenvolupament de noves tecnologies cada cop més evolucionades i intel·ligents i cada cop més assequibles i fàcils de funcionar, una proliferació d'aparells electrònics, per arribar a un sector de població cada cop més ampli. Aquest fet propicia una democratització d'aquest tipus d'aparells que ja no només poden ser comprats per una determinada classe amb un poder adquisitiu elevat sinó que aquests elements donen la oportunitat de que qualsevol persona els pugui fer servir el "qualsevol persona pot ser creador" tema que tractarem el l'apartat l'artista com a Hacker.

### **Noise Artifact:**

Imaginem un món en que els objectes parlen entre sí, como si fossin elements o engranatges d'una màquina global. L'idioma en que es parlen és la tècnica – justament all que s'exigeixen mútuament de fidelitat a un codi d'intercanvi. La tècnica com esperanto dels objectes.<sup>5</sup>

Per a la correcta comprensió del funcionament del Glitch hem d'entendre com funcionen, de forma general, els processos de comunicació i transmissió de la informació en els mitjans tecnològics actuals, paradigma descrit per Shannon:

Desde la teorització de Shannon i Weaver es va passar a adoptar el terme soroll (noise, en anglès) per englobar a tots els gèneres de interferència possibles en els processos de comunicació.<sup>6</sup>

Els actuals artefactes de la comunicació es basen en un sistema de direccionalitat específic en que la comunicació s'estableix de una forma diferent a l'esquema que es faria servir en la comunicació interpersonal pel fet que els artefactes actuals treballen amb dades numèriques i algorítmiques: una qüestió en la que aquest treball no pretén aprofundir. Aquest conjunt

---

<sup>5</sup>J. L. Brea, La era ..., 2002, p.135.

<sup>6</sup>Dario: Error & Acaso, 2014, p.19

d'informació codificada, a nivell general, utilitza la Interface com a traductora entre l'usuari i la màquina.

Font d'informació → codificador → canal → descodificador → Destí.

En un principi, els ordenadors i altres sistemes de computació obligaven a l'usuari a tindre uns mínims coneixements de codis i de programació, els errors de codis eren freqüents en un moment en que les operacions complexes es mostraven a l'usuari sense cap tipus de pudor. Amb l'arribada del nous processadors i sistemes operatius, poc a poc, tota aquesta maquinaria va anar quedant amagada i relegada sota, una còmoda i fàcilment manejable, base d'operacions però que a la vegada acaba sent intricada i hermètica per a l'usuari que acaba sentint-se “manejat” per una maquinaria tan perfecta però que tot i així segueix donant errors tot i mantindre-l's en un espai amagat per a l'espectador. El glitch i el fet que aquest s'esdevingui ens retorna a la fragilitat de un producte tecnològic que tot i ser molt potent ens revela les seves debilitats.. Dins d'aquest procés, es pot veure la teoria de la entropia de la informació, la qual, Rosa Menkam, relaciona directament amb el glitch.

Shannon hi inclouria el “Noise artifact” que vindria a ser la possibilitat d'error en la comunicació i transmissió d'aquesta informació en un procés mediatitzat: Una imprecisió mecànica que faria que la informació es transmeti amb alteracions de senyal. Cada cop més, les tecnologies i sistemes d'intercanvi d'informació estan buscant la manera de desfer-se del “soroll”, per a Rosa Menkam “Noise Artifacts”, i faria referència a les interferències i falles en els sistemes de comunicació o mitjans de caire tecnològic. No existeix un canal de comunicació sense soroll, és el que fa d'un mitjà el que és, li és inherent al propi mecanisme. En l'àmbit digital, els errors, es manifesten per mitjà del soroll, el qual, generalment, es manifesta per alteracions en la imatge i en el so. El “soroll” es produeix a causa de la especificitat de l'artefacte i les seves parts components i existeix en oposició al concepte de transparència<sup>7</sup> i al funcionament eficient per tal d'arribar al receptor de una manera intel·ligible a partir de la interfase. Aquestes interfases, amb el temps, han anat cobrant cada cop més importància per tal d'afavorir una experiència gratificant per al usuari, La noció d' interfase derivaria de la concepció de separació i delimitació entre l'objecte i el subjecte, com a ens de naturalesa complexa i separada.

---

<sup>7</sup>. El concepte de transparència aquí fa al·lusió a la voluntat de no mostrar les interconnexions i els processos mecànics deixant a l'usuari un espai net i fàcilment manejable.

L'aparent innocència i transparència de les interfases, cada cop més "user friendly", per a ell [usuari] no seria tant el símptoma de la humanització de l'ordinador com el de progressiva actualització de la sobirania com a model d'articulació de la subjectivitat.

Aquest "Noise artifacts" és el substrat "lingüístic" amb el que el glitch treballa. Per una altra banda cal puntualitzar que no tot error que s'esdevé en el sí dels sistemes digitals i tecnològics es pot catalogar com a glitch i encara menys com a glitch art. La principal diferència entre l'error comú i el glitch:

Glitch es distingeix de l'error i del bug pel fet que indicaria el producte final: l'objecte d'atenció no és ja el procés que determina la imatge (o el so o l'esdeveniment) que estem prenent en consideració, sinó allò que tenim sota els ulls, que es presenta, inclús abans que el coneguem els processos anormals que l'han fet possible, com alguna cosa preocupant per que fora de les categories tradicionals de la comprensió i les expectatives relacionades amb l'hàbit.<sup>8</sup>

Per a Rosa Menkam, la diferència entre l'error i el glitch art rau en que; "l'error comú" acabaria portant cap a la solució, (no és desitjat i sovint se'n coneix la causa); mentre que el glitch, és un fenomen que aporta uns nous processos i unes noves condicions tant qüestionant de les tecnologies i de les formes de disseny que aquestes tenen que tenim al nostre abast com ara aportacions que afavoreixen la creació i aparició de nous significants i construccions culturals:

---

<sup>8</sup> A. Alfieri. Per un'..., 2009. p.20.

## CAPITOL I:

### El Glitch:

Diversos autors afirmen que l'origen de la paraula Glitch provindria de l'alemany i es podria traduir com a "lliscament", un problema en el funcionament normal d'un sistema. Iman Morandi diu que el primer cop que es va fer servir la paraula va ser l'any 1962 durant el programa espacial de John Glenn en que es va fer servir per descriure els problemes que estaven tenint. Glenn dona un sentit tècnic a la paraula que van adoptar els astronautes: Literalment un glitch és un "despunt" o canvi en el voltatge d'una corrent elèctrica.<sup>9</sup> Posteriorment, en el simposi del glitch a Noruega l'any 2002 la definició ve donada per Montherboard qui el descriu com :

Glitch és una l'expressió comú en computació i networks amb significat de relliscar, lliscar, una irregularitat, una disfunció o un petit error elèctric.

Per una altra banda imant Morandi fa la seva aportació en la definició del glitch afirmant que:

El glitch visual es un artefacte resultant de l'error no es ni la causa de l'error ni el error en si mateix, és simplement el producte d'un error i més específicament la seva manifestació visual. És una relliscada que marca l'inici per a un resultat inesperat <sup>10</sup>

El glitch és un trencament i disrupció del sistema, del qual no se'n pot detectar la causa o l'origen, i que es plasma en forma de sons o de distorsió de la imatge. Precisament en aquest buit coneixement de les causes és on es crea un espai per a la racionalització i per a una valoració més conceptual. Aquesta conceptualització mal·leable que dona lloc a diferents possibilitats estaria directament relacionada amb la seva força que té aquest efecte erràtic i el en l'aspecte dinàmic.

Quan el Glitch s'obre al reialme simbòlic o de les connotacions metafòriques, la interrupció de salts passa de ser estrictament un sistema d'informació o d'actualitat tecnològica, a ser un fenomen post-processual complex a tindre en compte.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup>I. Morandi : Glitch..., 2010, p.9.Una de les primeres definicions que es dona del terme glitch.

<sup>10</sup> I. Morandi, Glitch...,2009, p.8

<sup>11</sup> R. Menkam, The Glitch..., 2010, p. 28

El glitch o error, en el camp artístic, ara ja vist com a glitch art, és una paraula que es fa servir com a concepte metafòric, ja que, la major part de les produccions artístiques no provenen de l'error natural sinó que tenen una intencionalitat al darrera que marca i concreta la voluntat d'investigar el concepte d'error. Al contrari del que faria un informàtic o enginyer que busca la dissolució de l'error per tal de oferir a l'usuari una il·lusió de transparència; per a l'artista, és un fenomen a recrear, un efecte volgut que obra les portes a l'interior de la maquinaria (micro) però també a la descripció del món (macro). El glitch-art, doncs, és una pràctica post-processual, que trenca el procés normal de la màquina i el flux esperat per a un intercanvi correcte de la informació.

Glitch art es descriu millor com una col·lecció de formes i esdeveniments que oscil·len entre els extrems: allò fràgil, el momentum, de base tecnològica d'un trencament material, la investigació dels trencaments de caràcter conceptual o tecnològic-cultural, i la estandardització i acceptació del glitch com a producte "commodity".<sup>12</sup>

(En aquesta definició Rosa Menkam ja apunta cap al seu sistema de organització i classificació que farà de les diferents manifestacions del Glitch en el capítol per a una classificació del glitch.)

És en aquest sentit que veiem com el Glitch-art actua com a metàfora de les formes de interacció i d'acostament de la societat cap a la tecnologia. Alfieri seguint a Krapp ens diu que mentre que la informació es regeix per categories de comprensibilitat, de claredat i en la unidireccionalitat, però que en canvi el significat té a veure amb:

Dona lloc a l'expressió i per tant a la tècnica; l'error, com la pràctica meta-discursiva, pertany al segon front [significats].<sup>13</sup>

### **La imperfecció i la estètica de l'error.**

"Són els errors els que guien l'evolució; la perfecció no ofereix cap incentiu per a la millora".

**Colson Whitehead.**

---

<sup>12</sup> IBID, p.30.

<sup>13</sup> IBID, p.13

Tal com explica Rosa Menkam, en l'estat natural del glitch, l'espectador experimenta un moment de disrupció amb el funcionament normalitzat suposant un xoc, en l'espectador, que porta a un estat tensió, de pèrdua de control, on sons i imatges creen un estat caòtic del que no es coneix l'origen ni la causa. Un altre dels problemes que Rosa Menkam veu en el Glitch es que es tracta d'un "xoc" amb el qual el usuari acostumava a topar-se en el funcionament del aparell tecnològic que en general aportaria unes connotacions negatives. Aquest llenguatge visual suposa un problema, perquè "rememora" el conflicte subjectiu en que el receptor recorda la mala experiència que genera un cert sentiment de rebuig. Per una altra banda, i des d'una perspectiva estètica, molts autors com ara Gombrich han destacat que el sentit estètic i l'apreciació d'allò artístic sovint aniria lligat a la desvinculació del sentit figurat i de la naturalesa, o de l'objecte causal el que porta a un camp on allò més borrós i més confús esdevé quelcom de misteriós i que es torna susceptible a diverses interpretacions obrint un nou camp per a la creació de significats.

Aquesta experiència estètica que suposa l'adveniment d'un Glitch, el caos, Rosa Menkam el vincula amb la categoria del sublim<sup>14</sup> ja que s'aproparia a una confusió, però també a una pèrdua del control sobre el que està passant, el que portaria a l'espectador cap al buit de significat del que està succeint. L'autora veu que el Glitch és una manifestació que juga amb l'acusmàtica, amb el desconeixement de l'origen i causa de l'efecte glitch, i que, per tant, requereix d'un tipus de percepció que no és sòlid sinó que fluctua i deixa l'espectador en un estat d'incomoditat, tensió i petitesa en front de les especificitats del maquinari. Aquesta experiència del sublim ens porta a un nou estat i unes noves condicions relacionals on l'anàlisi i l'intent d'aportació de significats es fa inevitable i obre un camp de joc per a la interpretació i racionalització. El pas següent és la voluntat de crear-lo de forma intencionada i de reproduir aquest estat imprevisible i excepcional. És aquesta intencionalitat i fascinació per l'element aleatori i efímer el que porta a la intenció i per conseqüència, a que del Glitchs'arribi al Glitch art.

En el món contemporani, l'error s'ha començat a tractar amb assiduïtat degut als bons resultats que ha donat en l'àmbit científic, ja que, l'exploració i la pràctica, obren les portes a un món de possibilitats que ens poden fer arribar a l'encert i a noves formules. Aquest element basat en unes formulacions de caire més experimental són en certa manera introduïdes per Paul Virilio en el seu text *Art of the Accident*:

En la nostra cultura, l'error, s'acostuma a veure com una cosa negativa, quan, en realitat, l'error comporta un aprenentatge i desencadena tot un seguit de

conseqüències positives per a l'entorn i per a la consecució de nous paradigmes a més de revelar nous estadis de coneixement.<sup>15</sup>

El que Virilio veu en l'error és la capacitat de ser “hiperfuncional”. L'estratègia provinent de les practiques científiques. L'error comporta un nou estat de racionalització que re-direcciona cap a la consecució de nous estadis, els quals, sense el punt d'inflexió, no s'haguessin aconseguit. El glitch acaba sent un element que ens porta a entendre el funcionament dels sistemes i per a la creació i catalitzador de nou coneixement. Per a Rosa Menkam aquestes investigacions s'han de realitzar en el camp de les arts ja que ofereixen la possibilitat de joc i d'experimentació lliure:

En realitat l'error s'ha convertit en una preminent estètica en la major part de les arts de finals del segle XX, recordant-nos que el nostre control sobre la tecnologia és una il·lusió i revelant que les eines digitals no són tan perfectes, precises i eficients com els humans que les van construir. Les noves tècniques són sovint descobertes per accident, per alguna falla, intent tècnic o experiment.<sup>16</sup>

A la vegada, Cascone també afirma que la curiositat de l'artista sempre busca més enllà del que ha estat explorat i en l'ús de les noves eines i tecnologies que configuren el món actual:

La tecnologia digital avui en dia permet als artistes, explorar nous territoris de continguts, capturant i examinant l'àrea, lluny dels límits propis de les funcions i els usos.<sup>17</sup>

## **Manifestació de l'error – nou llenguatge**

El “soroll” és la matèria primera del glitch i es manifesta visualment de formes molt diferents: A grans trets ens podem trobar amb imatges que es troben completament distorsionades, d'altres només contenen alguns dels elements malmesos o fragmentats de manera individualitzada.

passen les la vehiculació de la postmodernitat (la fragmentació i repetició.) Conceptes que es plasmen perfectament en les produccions del glitch degut a les característiques inherents que conformen el artefacte que les acaba produint.<sup>18</sup> Dins de la fragmentació de les imatges, trobem

---

<sup>15</sup> V. Sotirakis, *Glitch Narratives...*, 2014, p.28.

<sup>16</sup> R. Menkam. *The glitch...*, 2009, p.40.

<sup>17</sup> Cascone, *Las estéticas...*, 2000, p.2.

<sup>18</sup> V. Sotirakis: *Glitch narratives...*, 2014, p.24.

diferents tipus de Fragmentació, gra,...) a ser la manipulació de informació d'un arxiu d'un format determinat fent servir un software per editar arxius d'un altre format, es tractaria del procés de traduir els missatges en una codificació concreta per a que concordi amb les normes del codi acordat per crear un significat concret.. Databending **[imatge2]** es el procés de modificació de la imatge sense compressió a partir d'un programa que no hagi estat fet per a aquesta finalitat. Datamoshing es tracta de la compressió de elements tant sigui, vídeo, àudio o imatges que en el moment de descomprimir-les es veurien alterades ja que es perd informació. Datamoshing<sup>19</sup> **[imatge3]** és la practica intencionada de fer servir els artefactes de compressió en vídeo digital i Gif animats que generalment es defineix com a glitch art. Finalment el Transcode **[imatge 4]** es basaria en (...) Si es vol més informació sobre els sistemes de compressió i de creació del glitch. Rosa Menkam al seu llibre A Vernacular File, mostra els diferents procediments tècnics i vies per a la creació del Glitch, els formats, els tipus de compressió.

Aquestes formes característiques, condicionades per les bases dels programàtiques del ordinador, fan que el Glitch es corporitza a partir de repeticions i divisions. Una de les formes més característiques que tindria el glitch de manifestar-se en el seu estat natural seria l'alteració gairebé aleatòria de fines línies horitzontals en algunes parts de la imatge. Aquest efecte es manifesta de forma transversal per la seva estreta relació amb la lectura errònia de les dades les quals són llegides per l'ordinador en aquesta direccionalitat. Aquesta fragmentació correspon als píxels que s'han perdut i que conformarien una determinada àrea. Una altra forma seria el contrast de color entre dues zones de la imatge que estaria relacionada amb la pèrdua d'informació en l'enregistrament. La fragmentació també pot ser produïda pel canvi de proporció de la imatge en relació amb la imatge original.

## Antecedents

Aquest llenguatge de provenença tecnològica i mecànica pot semblar que ens trobem davant d'una manifestació sense precedents però l'estètica de l'error i del trencament de les convencions i normes ja la trobem en les primeres avantguardes que desafien els sistemes de representació vigents. Iman Morandi relaciona les formulacions del glitch amb els cubisme **[imatge 5]**. Aquesta relació provindria de la similitud en el tipus de llenguatge formal utilitzar entre la fragmentació del Glitch i la fragmentació duta a terme en els treballs dels artistes

---

<sup>19</sup> <<http://www.datamoshing.com/>> (Consultat el: 17/3/2015)

cubistes i per una altra banda l'ús de l'element de píxels i els problemes que comporta la lectura incorrecta de la informació proporcionada es podria relacionar amb l'estètica puntillista[**Imatge 6**]. Una altra de les característiques del llenguatge de l'estètica de l'error seria la fragmentació de la imatge en macroblock de colors el que l'autor relaciona amb les creacions de Die Stijl i Piet Mondrian[**Imatge7**] però no només per l'ús d'aquest llenguatge sinó perquè segons el que observa l'autor les línies negres que creen quadricules que separen diferents plans de colors purs, no acabarien de estar completament rectes el que s'associaria amb un error intencionat....

A nivell de so, l'estètica de l'error i del soroll, tal i com explica Cascone, comença a ser experimentada amb el futurisme i sobretot de la mà de Luigi Russolo autor de *l'Arte dei Rumori*. On especifica la necessitat de trencar amb les faccions generals de harmonia, ritme i melodia a més de transgredir els usos dels instruments tradicionals dels quals diu que limiten la capacitat de produir so. Pel que acaba inventant l'aparell anomenat "l'intonarumori".

S'ha realitzat molta feina anteriorment en aquesta àrea, com ara la banda sonora òptica de Lazlo Moholy-Nagy i Oskar Fischinger, així com les manipulacions sobre vinils de John Cage i Christian Marclay.<sup>20</sup>

Nam June Paik és un altre artista que fent servir els aparells electrònics, televisions,.. va començar a distorsionar les senyals que produïen per obtindre imatges distorsionades [**imatge 8**].

Posteriorment Joseph Beuys[**imatge 9**] instaurà la premissa que "qualsevol home pot ser artista" el que influeix en el estatus de creador, això es pot veure. L'any 1962 es crea a alemanya el grup Fluxus aquest grup d'artistes comencen a crear obres que no encaixen en la major part dels vehicles artístics tradicionals pel que traspassen les barreres en la creació de vídeoart i performance. Aquests nous mitjans van fer que l'art assolís noves cotes en la seva difusió, així com, nous estadis a l'hora d'arribar al públic, per tant l'art comença a democratitzar-se:

Fluxus és, a curta o llarga distancia, el referent estètic originari del "glitch" com alínia creativa del'art electrònic, que és el que volem examinar aquí. Front a l'actitud matemàtica de l'ordenador como creador de bellesa formal, basat en equacions, els "glitchians" actuals comparteixen amb Fluxus la idea de democratitzar l'arte i de tirar el manual de instruccions a la brossa.<sup>21</sup>

Després, l'aparició del net art, va obrir uns nous paradigmes per a l'art i assentà les bases i trets que definirien el glitch art. La terminologia Net.art apareix l'any 1994, l'aportació d'aquest nom

---

<sup>20</sup>Cascone, Las Estéticas..., 2000. p.9

<sup>21</sup>D. Casacuberta.

se li atribueix a Vusck Cosic, un hacker i artista, La terminologia que va encunyar neix de l'error de lectura de les dades d'un correu electrònic on només es podia llegir J8~g#\;Net. Art{-^s1. Tal i com explica Gabriela Berti al 1968 ja s'havien fet diverses exposicions com "Cybernetics Serendipity"**[Imatge 10]** en les que es posava l'accent en l'impacte de les tecnologies en les produccions artístiques i institucions però no va ser fins a la dècada dels 90 en que art i tecnologia es van relacionar amb una major fluïdesa gràcies a les tecnologies de la informació i les noves construccions socials que s'anomenen Cibercultura.

El terme net.art fa referència a les obres creades per Internet que exploten al màxim la especificitat del mitjà: el seu potencial de comunicació i interacció amb l'usuari i la seva capacitat per crear continguts a partir d'estructures complexes que enllacen imatges, textos i sons. Són treballs que utilitzen simultàniament el potencial de la xarxa com espai d'exposició i com mitjà de creació. Es caracteritzen per la seva capacitat de risc i innovació i pel seu interès en explorar- i a vegades traspassar- els límits ètics, polítics i tecnològics de la Xarxa.<sup>22</sup>

El terme semblava absorbir qualsevol tipus de pràctica que tingués com a base l'exploració del mitjà: interactivitat, acció col·lectiva, centralitat de l'acte comunicatiu, un us imaginatiu del software independentment dels fins capals que aquesta exploració estigues dirigida.<sup>23</sup>

El net. Art es pot veure com la branca mare que abraça gran part de les creacions que s'han gestat en els i de la xarxa i mitjans digitals. L'art d'internet, aquesta tipologia es centraria només en l'art creat dins del món de la navegació i que en fa un ús específic com explica Cilleruelo. Pel que podem dir que hi ha art d'internet que pot ser glitch art però no tot el glitch art és art d'internet.

---

<sup>22</sup> L. Cilleruelo, Net.Art , 2006. p.3.

<sup>23</sup> J.Carrillo: Arte en Red, 2004 , p.153.

### Per una classificació del Glitch:

Vistes les possibilitats i les portes que obra el glitch passarem a veure les diferents tipologies i formes de procedir a l'hora de crear un glitch. Les classificacions del glitch comporten alguns problemes, ja que, al tractar-se d'una pràctica de caràcter conceptual dona espai a múltiples interpretacions que diferents autors han anat tractant. El primer autor en fer la distinció entre les dues tipologies de creació del glitch, va ser Iman Morandi. Aquesta classificació que posteriorment rebria diferents crítiques distingeix entre **Glitch alike** i **Pure glitch**<sup>24</sup>. El Pure Glitch, partiria dels inicis del glitch en que l'error apareix de forma eventual i efímera; i seria el resultat

| Pure Glitch  | Glitch-alike |
|--------------|--------------|
| Accidental   | Deliberate   |
| Coincidental | Planned      |
| Appropriated | Created      |
| Found        | Designed     |
| Real         | Artificial   |

\*Esquema de la classificació feta per Iman Morandi.

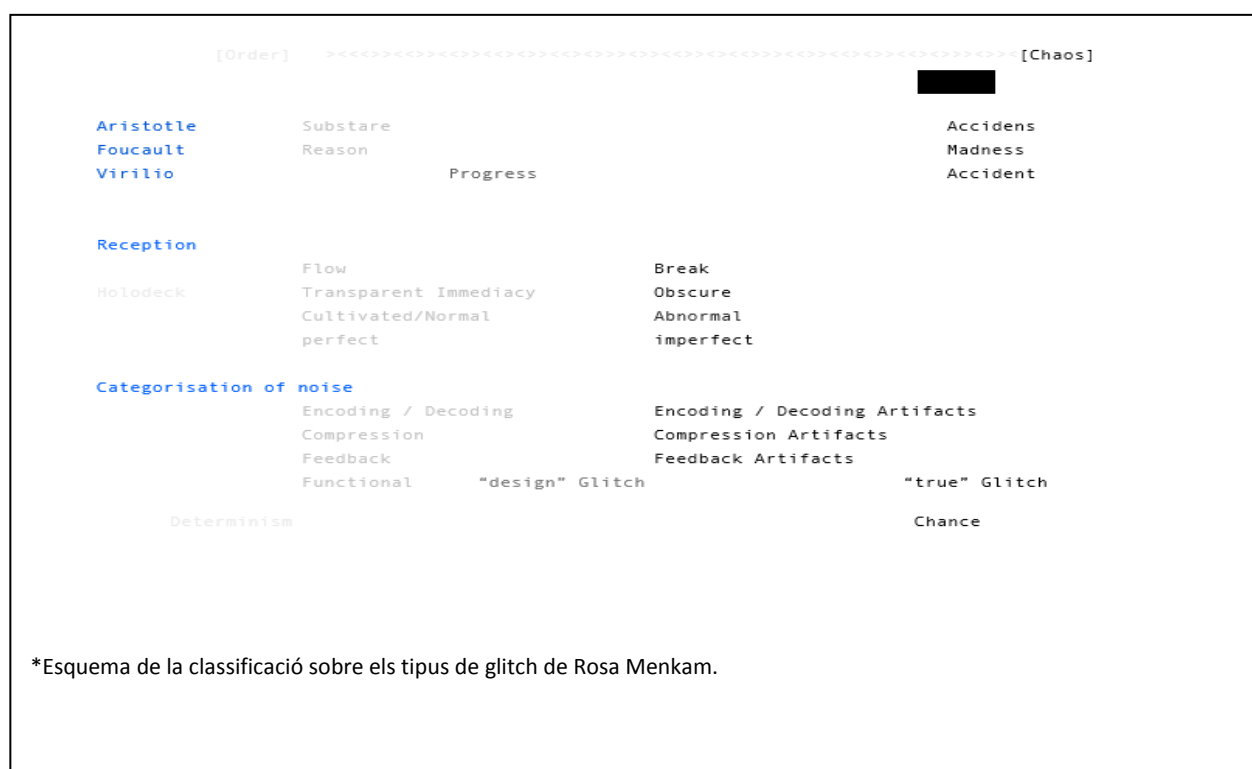
d'un mal funcionament o d'una anomalia i en la transferència de senyal o flux de dades. Un esdeveniment efímer de falla tecnològica que no s'espera ni es preveu sinó que tindria una forma de manifestar-se gairebé performativa que pot o no tindre una concepció estètica.

Per una altra banda, aquest fenomen tècnic i les seves característiques estètiques han estat absorbides i reutilitzades, i és el que s'anomenaria un **Glitch Alike** que vindria a ser una forma de simulació de la primera forma apropiant-se d'una sèrie d'elements que conformen el llenguatge de forma intencionada; tenint en compte, només, els factors més visuals, estètics i superficials sense posar èmfasi en la producció o conceptualització i com s'ha desencadenat. Aquest tipus de Glitch

<sup>24</sup>Aquesta distinció també la fa servir Rosa Menkam la qual fa servir una terminologia diferent. (Hot glitch, cool Glitch)

és sintetitzat en mitjans que no serien purament digitals, no s'ha de crear un ambient propici ni unes condicions idònies per a que el glitch es doni sinó que s'apropia de la imatgeria i les característiques recreant una estètica.

Per una altra banda trobem l'aportació en termes de classificació que fa Rosa Menkam en el text, **The glitch Momentum** fa una crítica a la classificació de Morandi qüestionant la seva rigidesa i seu caràcter radical en l'ús de binomis, critica a la que Jeffley Dario també es sumarà; tot i això, Rosa Menkam veu que la classificació pot ser útil per tal de seguir un anàlisi però en l'apartat del glitch-alike s'hi hauria de fer dues distincions més: El Cool Glitch i el Hot Glitch:



El glitch s'ha transformat de Cool a Hot. Defineix el cool glitch com el que existeix en el moment en que succeeix i abans de que quedi establert com un fallo. El glitch dissenyat satisfà l'estereotip d'imperfecció, un filtre o producte que fa ressonar els ecos de el mitjà és el missatge.<sup>25</sup>

Jeffley Dario, per la seva part, en el seu escrit *Error & Acaso*, fa una crítica al sistema de classificació de Rosa Menkam i a la seva formulació del glitch per que veu que la seva catalogació es basa en la reacció que té el públic a l'hora d'enfrontar-se al glitch art. El principal argument de Dario és que, segurament, per al públic general, el glitch, sigui un element de rebuig perquè no

<sup>25</sup>R. Menkam: Vernacular of files, 2010. p.2.

està acostumat a aquest tipus de llenguatge i produccions, raó per la qual, l'impacte seria igual fos quina fos la naturalesa, origen o intenció de l'obra i no ajudaria a fer-ne una classificació rigorosa.

En el Glitch art cal considerar que, per més que hi hagi un procés dialògic entre artista, aparell i acaso, el resultat podrà ser inesperat pel públic pel seu desconeixement de tots els processos implicats en la qüestió. Precisament en aquest sentit, Menkam dirigeix la seva mirada cap a l'arké, i per una consideració distintiva de com, on o quant cada artista actua o deixa d'actuar, però si per la interacció del glitch en relació amb el públic..<sup>26</sup>

Jeffrey creu que seria més convenient veure quin és l'origen o arké, i la seva distinció es faria a partir de el glitch com a Error o el glitch com a forma de oportunitat que dona peu a futures exploracions. Una de les classificacions que s'aproximen més al que Jeffrey Dario denomina l'arké del glitch podria ser la proposta que fa l'artista i teòric David Casacuberta a **Glitch: una heterotopia estètica** qui prefereix veure la classificació des de l'element que es fa servir per a originar-lo, separant el glitch creat a través de Hardware i el creat per Software. Un criteri de classificació bastant encertat. Virgina Sotirakis proposa un sistema que funciona com a síntesi dels anteriors aglutinant la tècnica visual de Morandi, el sistema de Rosa Menkam centrat en el procés

| GLITCH TYPOLOGIES |              |                           |                             |                      |                    |                |              |       |
|-------------------|--------------|---------------------------|-----------------------------|----------------------|--------------------|----------------|--------------|-------|
| Visual-technical  |              | Methodological-procedural |                             | Visual-compositional |                    |                |              |       |
| Pure-glitch       | Glitch-alike | Cool glitches             | Hot glitches (Domesticated) | Abstract             | Residual           |                |              |       |
|                   |              |                           |                             |                      | Typographic traces | Spatial traces | Human traces | Mixed |

\*Esquema proposat per a la classificació del Glitch per part de Victoria Sotirakis.

metodològic, als que afegeix l'anàlisi d'aspectes visuals i de composició.

El que Virgina Sotirakis acaba aporta una mirada que es centra en l'anàlisi tradicional de les imatges, observant si es tracta d'un anàlisi amb traces tipogràfiques, la presència o no d'efecte espacialitat, elements que remetent a éssers vius o humans o si es tracta d'una producció de caràcter

<sup>26</sup> Dario: Error..., 2014, p.35.

mixt.

Malgrat les crítiques al sistema de Menkam de moment segueix sent el sistema més efectiu a l'hora de veure de forma més o menys clara quin tipus d'aportacions a nivell artístic s'han anat fent a més, serà del seu corpus teòric d'on se'n poden extreure més varietat de produccions en el qual ens centrarem.

**Pure Glitch:** Pel que veiem hi ha un salt del glitch art com a sistema d'apropiació passiva i el glitch art com a forma post-processual. En el primer estadi l'artista captura el Glitch per tal d'apropiar-se'l i presentar-lo a l'audiència com la obra de Jonsatrom [imatge 11]<sup>27</sup>. Un altre dels artistes seria Emilio Vavarella[imatge12]; tot i dedicar-se en gran part a l'estrategia d'arxiu alguns projectes es dediquen a la captació del Pur Glitch. Enregistrament de l'error com a "objet trouvé". En una de les imatges es veu una captura que s'ha vist truncada es tracta simplement de un registre de un error que ha passat en un moment concret.

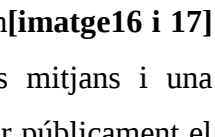
**CoolGlitch:** Una altra de les estratègies aniria vinculada al interrupció dels fluxos d'informació on "l'artista escull explotar un sistema o l'input i els protocols que fan que un sistema es comporti d'una manera concreta " exemple proposat per Rosa Menkam seria 5voltcore<sup>28</sup> amb la seva obra **Shockbot "corejulio" [imatge13]** Aquesta modalitat de glitch és molt agressiva i es basa en crear curtcircuits en la màquina per generar imatges i sons ambigus. Un cop l'ordinador ja no funciona la performance acaba.

Hi ha d'altres modalitats i pràctiques que estarien emmarcades dins del glitch però que acaben sent menys agressives com ara Gis Gieskes [imatge14 i 15] qui agafa la màquina per tal de canviar els circuits i diferents elements del maquinari. A partir d'aquest tipus d'intervenció en que es trenquen els fluxos i els sistemes de senyal també trobem que hi ha d'altres tipus de manifestacions que opten per la intervenció directa de l'artefacte en si: Alterant els controladors interiors de l'aparell s'acaba generant un funcionament erroni. Una pràctica en que la processualitat redefineix la tecnologia, sense afegir cap tipus d'element sinó que juga amb el que ja constituïa la màquina, i en redefineix els continguts. Podríem veure el seu treball com un procés de: desmantellament del sistema, de-construcció i re-apropiació, Menkam veu que és tracta d'una violació de les normes culturalment acceptades.

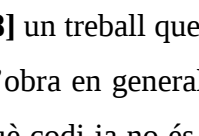
---

<sup>27</sup><http://serialconsign.com/>(Consultat el: 17/5/2015)

<sup>28</sup><http://5voltcore.com/typolight/typolight257/index.php/output.html> (Consultat el: 17/5/2015)

**wwwwwwwww.Jodi.org** (1995) és una altra obra que s'emmarca en el cool glitch  i vindria a ser una lluita contra els fluxos hegemònics dels propietaris dels mitjans i una reivindicació de l'espai públic i de la informació. El seu treball es centra en oferir públicament el funcionament intern dels sistemes [el grup d'artistes Jodi, format per Joan Heemskerk i Dirk Paesmans]. Aquesta pàgina web defuig completament els patrons i de l'organització de pàgina web comú i du a l'usuari a navegar per diferents sub-pàgines que presenten aleatorietat total en la presentació de les imatges i del text amb una organització inusual i trencant la interactivitat, la lògica. D'aquesta manera, el grup d'artistes Jodi, repta els aspectes polítics i de disseny de propietat des-representant les relacions existents entre les funcionalitats específiques dels mitjans i l'experiència estètica normal<sup>29</sup>.

D'altres artistes busquen trencar d'altres elements normalitzats però que no són inherents a la computació: Algunes de les obres del glitch exploren, tal i com explica Menkam, seguint la idea de Foulcaut sobre els estadis de la memòria: Amb el continu creixement i l'actualització progressiva dels elements operacionals de les xarxes de computació ben sovint ens trobem amb alguns "site" web, arxius, informació que es trobava allotjada en algun servidor que s'ha deixat de fer funcionar o que resulta incompatible a les noves fórmules tecnològiques pel que trobaríem una gran quantitat d'elements a la xarxa que condueixen al no res:

Aquesta seria una de les vies que el glitch processual tracta d'investigar. Un dels exemples de les obres fetes en aquests sentits seria **<BLOGTITLE>**<sup>30</sup>  un treball que es basa en les publicacions socials i eines com bloguer o Google. L'aspecte de l'obra en general és com si ens trobéssim en una pàgina trencada en la que no podem accedir perquè el codi ja no és el que era. En aquest punt ens trobem amb l'aspecte de les actualitzacions constants del món tecnològic i la manca d'actualització d'alguns espais web. Tal com diu Jeffery Dario, en l'elaboració del "site", es fa servir la infraestructura que trobaríem en la major part dels blogs, però l'obra que aquí trobem té una estètica d'una pàgina corrompuda. Jeffery veu com aquest projecte també tracta de qüestionar la concepció de la democràcia digital atribuïda a la possibilitat de fer un post si tu hi siguis, si tu hi siguis on siguis ja que 7 de les 22 pàgines de **<BLOGTITLE>** van acabar sent bloquejades. En aquest punt veiem que el glitch pot arribar a qüestionar el sistema i a veure'n les seves línies de poder i com aquestes actuen. Troba dins de la xarxa el que seria un reflex del món.

<sup>29</sup> R. Menkam: The Glitch..., 2010, p.39.

<sup>30</sup> <http://www.blogspot.jodi.org/> (Consultat el 12/6/2015)

Com podem veure el Glitch podria semblar que es tracta d'una practica artística que busca la destrucció total i gratuïta però el seu objectiu és jugar amb els punts d'inflexió proporcionats per les noves tecnologies; les subverteixi les crítica, una actitud que intenta aportar claredat sobre regles del món tecnològic.

El glitch dona a entendre noves formes de la tecno-cultura a través de la creació del discurs del glitch on es creen i encunyen noves terminologies i vocabularis.<sup>31</sup>

Busca desmembrar el vocabulari i les gramàtiques a la vegada que modifica la manera en que el consumidor esta acostumat a percebre les formes de execució normals dels diferents aparells transformant les realitats quotidianes i registra noves escriptures que revelen noves possibilitats crítiques d'enfrontar-se amb els elements tecnològics i digitals de l'actualitat.

A partir dels següents exemples veurem com poc a poc aquesta vessant més qüestionadora i de trencament de senyals, on el glitch es comporta com un catalitzador de les problemàtiques, del control en la vida real es va diluint poc a poc deixant de banda el element més subversiu per arribar a un glitch produït o més estètic que de contingut. Tot i que la autora classifica les obres següents com a glitch processual, hem cregut més adient veure que es tracta d'obres que estarien enmig de les dues categories. El primer dels elements que veurem és **MONGLOT [Imatge20]** una obra produïda per la teòrica però també artista Rosa Menkam. Es tracta d'un generador d'imatges que barreja el llenguatge visual amb el sistema de compressió i generació del llenguatge prototípic. La gràcia d'aquest tipus d'obra és que el software en sí funciona com una mena de motor de producció que sempre és el mateix però que a la vegada pot ser reescrit a partir de la aportació de noves imatges que es volen modificar. Es a dir que el software ens remet a la idea del palimpestrat [?] Monglot té una doble vessant. Les imatges creades a partir d'aquest tipus de software irònicament creen models estandarditzats quan el Glitch hauria de ser un model diferenciat. Monglot segueix la "norma" però crea esquerdes de forma estratègica per tal de reflexionar per les dialèctiques i bifurcacions de la fabricació i creació de les imatges del Glitch.

Seguint aquesta línia de caràcter més híbrid trobaríem **EXTRAFILE [imatge21]** una aplicació que busca crear nous formats per a poder executar noves formes i propòsits de caràcter artístic donant un nou valor a les produccions artístiques i una mena de caràcter d'exclusivitat de la imatge.

---

<sup>31</sup>Dario: Error..., 2014, p.64.

L'ús de la tècnica de “datamoshing” s’ha de veure com la zona de fricció entre el glitch de caràcter post processual que fa servir la compressió de dades i el glitch a-like com a producte. Això es deuria a que fa servir processos computacionals però amb una voluntat de caràcter estètic, que busca agradar. El producte final és difús i allunyat de la figuració i s’organitza en una composició marcada per macroblocs de colors en moviment. Seguint les apreciacions de Menkam, cal puntualitzar que l’ús d’aquesta tècnica no catalogaria l’obra d’una forma definitiva, tot depèn dels usos que se’n faci i de la intencionalitat darrera de la producció.

Köning[**Imatge 23**] fa servir aquesta tècnica apropiant-se de diferents vídeos. Paul B.Davis [**Imatge 24**] per la seva banda explora l’artefacte des d’un punt de vista purament estètic, tot i que, expressa un estat crític en vers a la cultura popular agafant elements prototípics del pop i afegint el llenguatge de desfiguració característic del glitch. Un altre dels artistes que fa servir el datamoshing és Takeshi Murata d’animació, com es pot veure en **Monster Movie**,[**Imatge 25**] una obra que s’exhibeix al MOMA de nova York. Per la seva banda la tècnica del “datamoshing” es podria classificar de una forma de fer art més aviat conservadora ja que posa l’accent en el producte final i en la creació de un disseny acabat que a una manera de crear seguint els preceptes de la post-processual i del trencament dels fluxos...

### **El glitch a-like i el efecte filtre:**

Com ja hem dit amb anterioritat i seguint la lògica de Rosa Menkam, dissenyar un Glitch, comporta la seva domesticació ja que finalment acaba sent una art aplicada per tal d’obtenir un benefici o particularitat estètica. D’aquesta manera, el que abans tenia la naturalesa de momentum, de instant efímer i un caràcter processual, queda relegat a la configuració d’un bé, objecte o servei consumible. D’aquest tipus de creació han sorgit altres formes que imiten els defectes i els problemes derivats dels artefactes i elements tecnològics de fa 30 o 40 anys.

Aquestes estètiques en general, el que anomenaríem l’efecte filtro estarien regides per un concepte totalment distant al que busca apropar-se el glitch art fent una moda de la fetixització d’elements de cultura “vintage”. El glitch, a partir d’aquests processos, ha generat un tipus de llenguatge formal i les seves iconografies s’han constituït com una marca per a una bona part dels artistes actuals. Es tractaria d’una mena de formalització del continent on per a Rosa Menkam que aquest tipus de formulacions respondrien a un esperit postmodern que respondria a <<NON

CONTENT= justimperfection>>. Aquest tipus de creació estaria més relacionada amb un caràcter més aviat nihilista i de caràcter fet a l'ús d'una societat plenament capitalista i on actualment la imperfecció es vista com un nou tipus de valor que es formalitzaria a partir de la gran quantitat de softwares i elements que s'apropien de les característiques formals de l'error i dels errors del sistema, apps, filtres d'Instagram, Photoshop... Per a l'autora, aquest tipus de apropiació de la imatgeria del Glitch processual, seria una manifestació conservadora i aburguesada que tractaria d'estandarditzar i comprometre només de forma estètica les formules i llenguatges accidentals que són inherents al Glitch.

**El Hot Glitch** es vincula al disseny i a la creació d'un producte final sense endinsar-se en el procés i les pulsions de caràcter més activista que en pugui sorgir. El principal problema que Rosa Menkam veu en aquest tipus de producció és que es tracta d'una domesticació del Glitch com a forma visual, que no té en compte el concepte que li és inherent, el que acaba provocant que aquest tipus de manifestació es converteixi només en una estètica vinculada a l'enaltiment de la cultura digital i moderna, però sense la voluntat de reflexionar entorn a les esquerdes dels sistemes. Aquesta actitud popularitza el llenguatge però no en fa un ús crític sinó que banalitza i limita les possibilitats d'aquesta pràctica convertint-la en un altre "commodity". El disseny seria una paradoxa a la seva naturalesa:

Aquest fenomen de estetització del món ve provocat pel procés d'expansió de les societats actuals de les tecnologies de la comunicació i el consegüent condicionament dels modes d'experiència pel mitjà audiovisual i representa per un cantó, la estatització exhaustiva del sistema d'objectes, i per un altre la estatització mateixa dels modes d'experiència. Una estatització difusa i generalitzada de les formes de conèixer.<sup>32</sup>

Entre aquest tipus de creacions que participen de l'estetització trobem imatges creades com a producte final: flyers, cartells, quadres, fotografies, mobles i escultures... Alguns dels exemples els trobem en les creacions de Jens Hesse<sup>33</sup> **[Imatge 26]** que ens mostra en els seus quadres imatges influenciades de forma directa pel glitch. En la seva pàgina web trobem que les seves series no funcionen per temàtiques sinó que es classifica la obra a partir del tipus de disfunció i deformació provocada per la tecnologia que presenta: (obres, influenciades per vídeos

---

<sup>32</sup>J. L. Brea La era ..., 2002, p.110

<sup>33</sup>.<<http://jenshesse.com/>> (Consultat 24/5/2015)

amb datamoshing / pintures influenciades per efectes de interfase: "Em fascina qualsevol interferència, analògica o digital. La traslado a la pintura fent un apropament fotorealista".<sup>34</sup>

Sergio Albiach<sup>35</sup> **[Imatge 27]** és un altre dels artistes que s'acosten a la estètica del glitch a partir de la seva obra però no de una manera tan clara com si ho feina Hesse, Sergio fa servir els mitjans tecnològics per crear els efectes de inacabat, i d'imperfecció.

Gerhard Richter **[Imatge 28 i 29]** també aquest llenguatge del glitch i recrea la imatgeria de televisió en el llenç. Aquestes pintures exhibeixen elements que recorden al glitch. Recrea la imatge d'una imatge fotogràfica amb dinamisme. Per imant Morandi Richter representa de forma directa la tendència de samplejar imperfecció de la tecnologia. Qui també segueix aquesta línia de creació és Dan Hays **[Imatge 30]**<sup>36</sup> mostra paisatges on s'inscriu la pixelació. Alguns altres elements que fan servir la estètica del glitch són dissenyadors prenen el llenguatge del Glitch per fer cartells o elements de disseny gràfic com Pam&Jenny **[Imatge 31 ]**. La resta d'objectes de la llar tampoc es deslliuren de la estètica glitch com ara coixins o els mobles de Ferruccio Laviani **[Imatge 32]** en que el moble reproduceix de forma material la estètica de l'error. Ferruccio aplica als mobles diferents tipus de error però de una forma més edulcorada.

Stearns i el seu projecte **Glitch Textiles** (2011-2014) la seva intenció es de relacionar l'art digital i les produccions tèxtils de una manera diferent. El procediment per arribar-hi es obrir una màquina fotogràfica digital, domèstica de baixa qualitat i connecta de una manera diferent els seus components i les seves terminals. D'aquesta manera, el maquinari, interpreta les connexions de forma equivocada i genera una imatge completament diferent; captant, així, una realitat física però amb una nova interpretació digitalitzada.

---

<sup>34</sup><<http://www.20minutos.es/noticia/1147302/0/jens-hesse/pintura/interferencias/#xtor=AD-15&xts=467263>>  
(Consultat 24/5/2015)

<sup>35</sup><http://www.sergioalbiac.com/> (Consultat 24/5/2015)

<sup>36</sup><http://danhays.org/coloradosnow2.html> (Consultat 24/5/2015)

### Capítol III: En busca dels significants.

#### És el Glitch polític?

“ El pensament més intolerable – en relació a la qüestió de la tècnica és imaginar-la neutral. Es precis saber-la culpable, jutjar-la sempre amb implacabilitat. Ella ens porta el món que tenim..”<sup>1</sup>

**Jose Luis Brea**

El xoc que el glitch suposa per a l'espectador crea un espai per a la interpretació i el joc, un camp buit amb la possibilitat de crear nous significats. Però quines haurien de ser aquestes formes de significat que es desprendrien d'aquestes manifestacions? Cap a on anirien enfocades?

Les capacitats i oportunitats que aporta la xarxa com a espai per a la construcció de la opinió, (la seva importància com a element de interacció, selecció de la informació, i de canal d'alternatiu als sistemes hegemònics) fan que l'esfera pública, que havia aparegut en l'època de la il·lustració amb l'ascens d'una burgesia amb voluntat de donar opinió i de crear un espai per a la confrontació d'idees, actualment s'hagi virtualitzat, sent el lloc per antonomàsia per a l'expressió, i per a l'opinió pública, en detriment d'altres espais que amb anterioritat havien estat els elements de difusió de idees com ara la radio o la televisió que actualment gaudeixen de unes connotacions de caràcter sistèmic i hegemònic. Carrillo veu una connexió directa entre els esdeveniments de caràcter polític i contextual i la politització de la xarxa

Fora i dins dels EEUU estava prenent força un nou pensament crític que tenia com a objectiu el desconstruir els fonaments de l'hegemonia cultural masculina i occidental, impiedent la reconstrucció d'un imaginari social basat en les idees il·lustrades de l'individu i de l'esfera pública. (...) Molts van preferir tornar la mirada cap al constructivisme d'entreguerres en busca de les claus per abordar el paisatge híbridfragmentat.<sup>37</sup>

Ja des del principi, cadascun dels mitjans de comunicació emprat du implícit unes connotacions que afecten el missatge. A partir de l'anàlisi del mitjà d'internet i de l'artefacte podríem veure que la xarxa i l'ús d'internet comporten unes connotacions de caràcter subversiu i de llibertat d'opinió creant una corrent alternativa en que molts poden participar de la creació o de la simple visualització. El sistema que proposa i el mitjà en que es mou el glitch art deixa de banda

---

<sup>37</sup> J. Carrillo: Arte en Red.200 , p.26

l'autenticitat del que Benjamin diria que Si el criteri d'autenticitat deixa de ser rellevant, tota la funció de l'art queda trastocada. En lloc de basar-se en el ritual passa a tindre un altre fonament: la política.

Des de bon principi el camp de la virtualitat ha tingut unes connotacions d'emancipació i de contra hegemonia i entre les primeres manifestacions artístiques que es van produir, en el camps dels ordenadors. En un primer moment ens trobem amb moviments que busquen apropiarse dels mitjans de comunicació amb la voluntat de trencar el flux unidireccional entre emissor i receptor dels mitjans de comunicació de massa. Destaquen moviments artístics de les dècades de la segona meitat del segle XX com ara el "Arte Correo"<sup>38</sup> que, mitjançant el correu, enviava missatges de caràcter revolucionari evitant així la censura instaurada en els països llatinoamericans, posteriorment es va convertir en Mail-art, el que serà l'antecedent del Net. Art.L'activisme és un efecte inherent a les particularitats i al caràcter de la xarxa. Al descriure la resistència electrònica en trobem amb que seguint les teories de Wray, Jose Luis Brea descriu els diferents tipus de formes d'activisme en xarxa del que en un primer terme trobaríem l'informatització dels moviments socials, en un segon lloc la info-guerra, després la resistència electrònica: El hacktivisme, on podríem encabir les manifestacions artístiques que estem tractant, i finalment la producció d'esfera pública.<sup>39</sup>

Activisme hacker polititzat- o hacktivisme. M'atreiria a suggerir que en cert sentit segueixen el principi de l'acció tàctica, desenvolupant petites cèl·lules interconnectades i nòmades des de les que intervindrà, colpejar i desaparèixer, aplicant el principi de TAZ, zona temporalment autònoma.

El TAZ-cito a Hakim Bey- és com una revolta que no s'enganxa amb l'estat, una operació guerrillera que allibera un àrea-de terra, de temps, d'imaginació- i aleshores s'auto dissol per reconstruir-se en qualsevol altre lloc o temps.<sup>40</sup>

Aquí dins Jose Luis Brea fa encara dues distincions més:

En primer lloc, aquelles en que la finalitat és merament negativa, destructiva: bloquejar o sabotear fluxos d'informació de les corporacions-estat(...) En segon , aquelles altres orientades, en canvi a liberalitzar al màxim l'accés a aquests fluxes d'informació.(...) s'acosta més a una pràctica d'acció directa a favor de reivindicacions de caràcter més afirmatiu: tals como la del codi obert, ample de banda, de navegació, la del dret a la privacitat i encriptació, d'utilització de

---

<sup>38</sup> M. Rosso, El arte..., 2008, p.49.

<sup>39</sup> J. L. Brea: La Era... 2002, p.55

<sup>40</sup> IBID p.79.

freeware desenvolupat col·lectivament i sense llicència , o a la independència en l'ús de servidors propis...<sup>41</sup>

Si les pràctiques del Glitch art haguessin de ser catalogades com a forma d'activisme en xarxa segurament fluctuaria entre aquestes dues últimes distincions fetes per Jose Luis Brea. Mentrestant, Jesús Carrillo, reafirma la naturalesa de moltes de les manifestacions produïdes a la xarxa com ara el net. Art, del que el glitch en seria hereu, i del que:

El net art es mou en la frontera entre allò virtual i allò real per això crec, que l'atractiu es veure com des d'aquesta zona límit es generen diferents accions i intervencions contra jerarquies i dominis culturals establerts<sup>42</sup>

Jose Luis Brea afegeix que a part, el net.art, és un dispositiu dient que:

El net.art em sembla capaç d'usufructuar, aglutinar les herències crítiques de tota la constel·lació de la imatge tècnica(...) Com tal hereu del conjunto de potencials crítics d'aquesta amplia família de la imatge tècnica, senyalaré tres grans trets on entences xifra el seu potencial crític: Aquests tres trets són: 1.La seva inorganicitat implícita, no necessàriament evidenciada 2. El seu caràcter escriptural, des-constructiu i fragmentari.3. El dimensionament temporal del seu espai significant.

Com hem vist la catalogació que fa Jose Luis Brea sobre el net.art i les seves implicacions dins el dispositiu crític estableix tres característiques posteriorment argumentades i que, de forma directa, podrien ser completament aplicables a les formes de creació dels Glitch art: 1.Inorganicitat aplicada al glitch: La podríem associar a la aparició desorganitzada de produccions, a la dificultat de establir unes categoritzacions separades de les funcions.

2.El caràcter d'escriptura i de desconstrucció que bé donat pel mode i canal de creació el qual es compartit amb el del net.art on Jose Luis Brea afegeix que les imatges s'han de llegir com a jeroglífics on la imatge i text col·lideixen. 3.En l'apartat tres en que parla que el seu

---

<sup>41</sup>IBID, p.80.

<sup>42</sup> G. Berti: Arte y cultura... ,2008, p.35.

dimensionament temporal del espai significant com a quelcom de mutable també es pot relacionar amb les formulacions del Glitch art.

En els universos de la imatge tècnica el signe s'experimenta com efímer i movedís i no ja com una pura representació.<sup>43</sup>

Però ara ens trobem amb la paradoxa que: El net art és un dispositiu crític, el que implicaria que té un caràcter de polític però, per una altra banda, el seu significat és completament mòbil i canviant en funció de la contextualització i del temps. Rosa Menkam afirma que aquesta particularitat de la mobilització dels significats del glitch és un punt a favor ja que afavoreix la: "democratització": "believe that 'Glitch speak' can democratize society," Rosa Menkam.. Aquesta visió del glitch com a pràctica democratitzadora estaria relacionada amb el fet que:

No pretén representar res durador o etern (...) a canvi guanya aquesta temporalitat precària (...) s'expandeix en un temps intern que proveeix un context per al desenvolupament d'un espai de narrativitat.<sup>44</sup>

Veient-ho des d'un altre punt de vista, una bona part de les manifestacions del glitch tenen el caràcter de moda, de moda i de disseny raó per la qual el glitch és susceptible de ser vist com una estètica.

Podem afirmar amb rotunditat que el glitch és una manifestació política i amb caràcter subversiu? Es tracta d'una simple filia estètica? En el món dels Glitch art no podem parlar d'imperatius ni únics per a la definició cultural del Glitch. La dificultat de resposta a aquesta pregunta és la magnitud i les diferents vies en les que el glitch es conforma, i és que, com ja em tractat amb anterioritat, el Glitch es pot veure des de tres punts i categories ben diferenciades: que anirien des del Glitch espontani, el Glitch controlat i el Glitch dissenyat. El que si que podem dir és que es tracta d'un fenomen que avarca una gran quantitat de manifestacions i de direccionalitats tant a nivell de significat com en els objectius.

Si seguim les afirmacions de Rosa Menkam, és l'ull de l'espectador i la seva relació amb el punt de inflexió generat el xoc que suposa el Glitch en un món entre la destrucció i la creació d'alguna cosa nova qui ha de jutjar les possibilitats, ja que, després de tot el Glitch és un fenomen subjectiu ja que:

---

<sup>43</sup> J. L. Brea: La era postmedia, 2002, p.23.

<sup>44</sup> J. L. Brea..., 2002, p.84.

Através de les imatges distorsionades i comportaments de outputs mecànics, el observador es immers en un reialme de la imatge i de la no imatge més arriscat, significat i no significat, veritat i interpretació.<sup>45</sup>

Podríem creure, aleshores, que en el glitch hi podríem trobar una manifestació de caràcter més conceptualitzat que seria el Glitch com a manifestació post-processual la qual seria més fàcilment associable a un element de subversió i el Glitch dissenyat com un element de cultura pop que simula, tot i que sense acabar de comprendre del tot, l'essència del glitch quedant-se només amb la part més superficial. Rosa Menkam es posiciona, respecte a aquest tema, afirmant que l'error intencionat o dissenyat no s'ha de menysprear perquè igualment també forma part d'aquest gènere.

El concepte del Glitch ha canviat gràcies a l'aparició del Hot glitch, ja que, actualment no només es tracten els aspectes tècnics i de mitjans, sinó que s'han obert les portes a noves interpretacions i consideracions de caràcter social. El Glitch revela i a l'hora estableix ponts entre la funcionalitat i la fabricació de sistemes. Rosa Menkam diu que: Les diferents estratègies de les que es serveixen els artistes a través d'una experiència sensorial crítica ens impulsen a prendre un posicionament al voltant dels materials, estructures i estètiques...

En això radica la rellevància política: conviden a una determinada mirada, que ja no és la mirada despreocupada de la contemplació; inquieta l'espectador, que intueix que hade donar una mirada diferent per comprendre la imatge.<sup>46</sup>

El gènere glitch tracta de trencar les categories i veure el que està entre elles i més enllà, El glitch en el glitch art no només depèn de la tecnologia sinó que també engloba i estructures estètiques incloent la visió de l'artista i el context del visionat.

Els estudis del glitch atempten per balancejar el sense sentit i el coneixement. Busca, per una part ser poc familiar a la vegada que intenta des-familiaritzar el familiar. Aquests estudis poden mostrar quin comportament és acceptable i que està fora de les normes o de l'acceptació. **Capturar i explicar un glitch és un mal necessari que permet la generació de noves formes de pensament i d'acció.**<sup>47</sup>

Virginia Sotirakis veu el glitch com una metonímia de la realitat, així doncs mitjançant el glitch estem fent al·lusió a d'altres sistemes diferencials, amb una semàntica diferent. El glitch no només tracta de la intencionalitat amb la que l'autor l'ha creat sinó que a la vegada contribueix en la creació de nous significats i narratives creant una metonímia de la realitat.

---

<sup>45</sup> R.Menkam: The Glitch...2010, p.8

<sup>46</sup> W. Benjamin: La obra de arte en.. 2012,. p.27.

<sup>47</sup> R. Menkam: Manifest: 2010, p.11.

## **L'artista com a Hacker/ L' artista a cavall del que fa l'enginyer.**

Amb aquest canvi de paradigma quines han de ser les actituds i quin és el paper de l'artista en l'era de l'art electrònic i post-processual? El concepte sobre quina ha de ser la feina de l'artista ha anat canviant al llarg del temps. Aquest procés de canvi del concepte d'artista s'inicia amb que Walter Benjamin ja veu l'artista, no des de l'òptica de creador inspirat, sinó com a productor. Més endavant Hall Foster afegeix que l'artista ha de passar per ser un arxivista, un modelador...

La puixança d'una reinventada figura de l'artista individual anaven a estimular, en aquesta dècada, la reacció d'una nova generació d'artistes i crítics que reprenien les idees radicals del situacionisme, de Fluxus i de l'art conceptual, però no es sentien, tot i així, pertinents a cap vella guarda de l'art heroic dels 60 i 70.

Actualment l'artista no pot viure d'esquena als avenços tècnics que s'han produït en les nostres societats des de fa molts anys. Generalment les persones amb coneixements de programació i computació provenen de les branques més tècniques i científiques el que en general s'anomenaria un Hacker:

El hacker seria la persona que es delecta a entendre íntimament el funcionament intern d'un sistema en particular d'ordinador i de xarxes informàtiques. Aquest terme acostuma a fer-se servir malament dins de contextos pejoratius<sup>48</sup>

Aquesta mala fama de la terminologia tal i com explica Connexions RFC apareix cap:

Als principis dels anys 80 la premsa va fer servir el terme hackers per designar els dolents que arremeten contra la seguretat de les persones que s'endinsen en els sistemes informàtics. Aquesta definició s'adiu més als "crackers".

Per tant, els hackers empunyen els límits i busquen solucions per als problemes i no provindrien només del món de la informàtica sinó que poden ser musics, enginyers o artistes... La posició de l'artista creador del Glitch i de l'època on els mitjans tecnològics i de computació es diferent enfrontant-se, primerament, a unes tècniques, eines i processos mecanitzats i basats en els

---

<sup>48</sup> RFC 1983 (FYI 18, "internet Users' Glossary", G.Malkin, Xylogics, 1996  
<http://www.cis.ohio-state.edu/cgi-bin/rfc/rfc1983.html> (consultat 14/05/15)

processos de computació i programació que ha de conèixer i entendre de forma profunda per poder-ne treure el màxim profit.

En les seves activitats subversives, la màquina s'entén no només com l'eina intel·ligent sinó como co-jugadora creadora. Però com s'ha anat demostrant contínuament, és una màquina fràgil, constantment inestable, vulnerable als virus i sensible als errors de sistema. Es probablement el mitjà més imperfecte mai creat.

Però en l'actualitat, el posicionament de l'artista, no acaba de fer-se càrrec d'aquesta nova situació, ja que, la innovació, diversió, originalitat es segueixen considerant una part transcendental. Casacuberta veu que l'artista comença amb nocions ben mínimes de programació, més aviat, s'inicia amb l'experiència estandarditzada d'usuari i en funció dels seus 'objectius aprenen una cosa o una altra. Alguns sectors de creadors a partir de l'artefacte tecnològic va aprenent més coses de programació, però sense seguir un pla ortodox d'estudis. Aquesta forma d'aprenentatge basada en la curiositat, a ulls de l'autor, comporta que la majoria de les creacions artístiques digitals de l'actualitat es fan amb instruments que no han desenvolupat els propis artistes, sinó enginyers que "creuen" saber què es el que els artistes necessiten, a partir de metàfores del vell món analògic i creant les eines correctes per als dissenyadors tradicionals: pinzells, estisores, llapis, etc...

Així doncs, l'artista ja no fa el que vol, sinó el que el programador d'altres softwares ha determinat que era necessari. Aquest fet és el que Casacuberta anomena com "l'autocràcia del Postscript" Ara les limitacions no provindrien de l'artista sinó del que li ve imposat i sempre amb un vincle de dependència de "filtres" i "actualitzacions" que van apareixent. Tal i com explica David Casacuberta, Maeda proposa formar als dissenyadors i artistes com a programador, que entenguin com funciona l'ordinador internament i siguin capaços d'apropriar-se d'aquest nou paradigma. Per Maeda, l'artista i el dissenyador ha d'aprendre a programar, i fer-ho de forma sistemàtica, estudiant un llenguatge, aplicant matemàtiques, etc.

El "glitch" ofereix una estètica, una epistemologia i, perquè no, una estètica de com entendre la nostra relació amb les ordinadors en lloc de jugar amb solucions creades de forma aliena a l'art i el disseny que forcen a la màquina a comportar-se com si fossin aparells analògics. En front a l'actitud matemàtica de l'ordinador com a creador de bellesa formal basada en equacions, els "glitchians" actuals comparteixen amb Fluxus l'idea de democratitzar l'art i de llençar el manual de instruccions a les escombraries.

Però com amb tot l'artista ha de saber perfectament quins són els angles morts i com accedir a ells per tal de crear aquestes noves produccions artístiques.

Molts dels artistes opten per l'anonimat o per l'ús de pseudònims intentant eludir el protagonisme de l'artista estrella i posant èmfasi en l'obra abans que en la seva persona (...)aquesta actitud també respon a la voluntat d'atorgar una major responsabilitat a l'espectador en la seva feina d'interpretació de l'obra. (...)Però encara hi ha un objectiu que va més enllà(...) estan tractant de qüestionar mitjançant l'emulació de les estructures especulatives i jurídiques de les empreses<sup>49</sup>

### **Quins són els espais naturals del Glitch?**

L'essència natural de Glitch seria d'anti-conservació. El glitch s'hauria de trobar dins de l'efímer, com una mena d'accident fortuït o provocat que s'esdevé en un moment concret. Però no totes les produccions basades en l'estètica de l'error tecnològic tenen les mateixes característiques. Algunes de les produccions no són de caràcter post-processuals sinó que busquen la creació d'objectes finits. Quina hauria de ser la manera de exposar o mostrar aquest tipus de manifestacions? Pot el Glitch encabir-se en l'àmbit del museu?

Tenim diferents exemples de exposicions que s'han anat fent sobre el Glitch. Per una altra banda l'organització de fires, exposicions i certàmens que es dediquin a la difusió del Glitch sempre ajudaria a un major coneixement d'aquests sistemes artístics. Seguint la naturalesa del Glitch i havent vist anteriorment que n'hi ha dos tipus, veiem que la creació d'un museu del Glitch podria tindre la seva lògica per tal de mostrar productes fets, es a dir, aniria relacionat amb el Glitch a-like i el Hot Glitch. d'exposar les creacions dutes a terme per dissenyadors gràfics i artistes que només tracten per sobre la forma estètica.

Vista la naturalesa del Pure Glitch o Cool Glitch com a momentum, podríem pensar que ha de viure en l'espai virtual que es on cobra sentit. com una cosa en que el interès de la manifestació rau en el procediment per a la seva obtenció no té lògica crear un museu o una galeria que

---

<sup>49</sup> Laura Baigorri. Net.art, 2006,p.74.

estigués erigida en un espai per tal de mostrar el Glitch com a fenomen, ja que es, tractaria més aviat d'un esdeveniment inhòspit i aleatori però Baigorri veu que:

Aparentment aquest tipus de projectes sembla que poden legitimar-se al marge de la institució artística, que són autosuficients i no necessiten el seu aval perquè la relació directa amb l'usuari i la permanent difusió que li proporciona la xarxa ja cobreixen els seus objectius i necessitats.<sup>50</sup>

En consonància amb aquesta idea d'autosuficiència, trobem plataformes creades pels propis artistes com ara: Openrepo<sup>51</sup>: Es tracta d'una plataforma-repositori per obres del Glitch art on, a partir del títol de l'obra, trobem indexades de manera alfabètica diferents treballs centrats en la producció de vídeo. Una altra de les pàgines és gli.tc/h<sup>52</sup> pàgina en que es pot assistir al Glitch en viu és aquesta plataforma en "streaming" a la vegada que hi ha un apartat per a la discussió i l'establiment de conversa. Un altre exemple de les plataformes de les que el Glitch es serveix és el MOGA<sup>53</sup> (Museum of Glitch Aesthetics) que porta la curadora i performer Margot Kittler.

Però Baigorri afirma que aquesta visió d'autosuficiència és una il·lusió i que:

La paradoxa té lloc al constatar que la seva ubicació en un context mediàtic (global) no és substitutiva del context institucional artístic (local)- de nou accés no es pot- per que la presència pública, el major recurs de promoció i difusió del circuit artístic només s'aconsegueix a través de la mediació. Aleshores l'estratègia es converteix en fer servir creativament la institució.<sup>54</sup>

### **Quines són les conclusions dels autors del glitch?**

Les interpretacions que s'han anat fent sobre el glitch i els seus usos i funcions han estat molt diverses i cadascun dels autors aporta la seva interpretació per tal de arribar a comprendre quines són les taxonomies que busca aclarir i cap a quins camps busca enfocar-se. Quines són les expectatives que els diferents autors han depositat sobre el glitch i la seva manera de representar-se: David Casa coberta veu el glitch com:

Seria erroni vendre-ho com l'art digital del futur, o fins i tot com l'alternativa a la forma

---

<sup>50</sup>IBID, 2006, p.75.

<sup>51</sup>Plataforma Openrepo: <<http://Op3nr3p0.net/>> (Consultat el :22/4/2015)

<sup>52</sup>Plataforma Gli.tc/h: <http://gli.tc/h/2010.html>-(Consultat el: 22/4/2015)

<sup>53</sup>Plataforma Glitchmuseum: <http://glitchmuseum.com/>(Consultat el: 22/4/2015)

<sup>54</sup>Baigorri: El net.. 200X. p.20.

més matemàtica de treballar en l'actualitat des de certa escena electrònica. La meua intenció ha sigut simplement mostrar com el "glitch" ofereix una estètica, una epistemologia i, perquè no, una estètica de com entendre la nostra relació amb les ordinadors. (...) Bàsicament, trobo moltes reminiscències entre el "glitch" i la forma en què l'art s'entén des del budisme zen. El wabi sabi o la idea d'art basada en la imperfecció, en el resultat del treball de la naturalesa recuperat formes minimalistes té molts punts en contacte amb el "glitch", i l'actitud de molts dels creadors de "glitch" recorden a aquesta forma de cercar l'espiritualitat per part dels artistes zen en una fusta treballada pel mar o simplement un bol de ceràmica que ha anat perdent la pintura pel seu ús.<sup>55</sup>

Rosa Menkam, una de les teòriques i creadores amb una major autoritat en el tema, com hem vist anteriorment, es basa en el concepte de la "difference". Veu el glitch com un sistema obert a la experimentació i futura troballa de significats que no s'ha de limitar a un tipus de formulacions, formes o significacions sinó que més aviat es tractaria d'un espai de l'error per a la democratització on tot hi tindria cabuda. Rosa Menkam podriem veure el Glitch art com un conjunt de tècniques per a la producció de obres de característiques molt diverses. Degut a la diversitat de contingut i de intencionalitats i diferents elements processuals per a les que els artistes del Glitch fan servir s'adiu més aviat a un nou gènere artístic. Ja que com hem vist anteriorment el glitch pot anar des de la intenció més rebel fins a convertir-se en un producte de venda i de moda.

Per una altra banda, per al primer teòric del Glitch, Iman Morandi, el glitch ha d'anar més enllà dels efectes i de la creació de una obra: El glitch per a ell és un recordatori de la imperfecció humana i la seva transcendència:

El glitch, per tant, té una presència metafísica i algunes al·lusions filosòfiques s'han fet sobre la seva naturalesa i origen(...)El glitch serviria com un recordatori de la capacitat humana d'errar? Ens conforta el fet de humanitzar la màquina?

Alffieri, en el seu assaig, adopta un posicionament més rebel i lligat a la idea del glitch com a producció subversiva.

Podem veure com per un excés de càlcul i d'imposició irracional, caracteritzada per l'automatització dels comportaments de la humiliació de l'esser humà; en aquest escenari de simetria molesta, la rebel·lió es representada sempre per la negativitat del glitch, en

---

<sup>55</sup>D. Casacuberta: Glitch & Dest...,

aquesta perspectiva no com un caos imposat a l'ordre o com un moment de empatx de mecanismes, però si paradoxalment per la raó oposada o es manifesta com una alguna cosa que patenta la irracionalitat humana tecnocràtica imposant una imatge encara més paroxística i absoluta oferida per la quadrícula restant de l'error del sistema".<sup>56</sup>

Victoria Sotirakis adopta una mirada en que veu la transgressió de límits de l'art en relació amb la realitat tecnològica que hem de viure:

Veient el glitch art com una forma (meta)postmoderna d'art per excel·lència em permet relacionar el seu anàlisi i aprehensió al que Lyotard adscriu al coneixement postmodern en general; l'habilitat de refinar la sensibilitat a les diferències; estan enforçament de la nostra tolerància cap a tot el que és incommensurable. Aquest art glitch transsubstancia en un mecanisme de defensa en contra de la nostra incapacitat per comprendre la contemporaneïtat hiper-meditatitzada; en un remei per l'ansietat, l'estrès i el dubte que la seva precarietat ens evoca. A mesura que ens involucrem amb l'art de l'error, ja sigui com a creadors o espectadors, aconseguim incorporar els glitches en un tot ordenat, i.e. gènere artístic, per tant experimentar-lo d'una manera diferent i finalment comprendre'l, sense cap confusió o estrès al voltant de la seva naturalesa i necessària emergència.<sup>57</sup>

## CONCLUSIÓ:

Com s'ha pogut veure en les pàgines anteriors l'error i el seu esdeveniment, es planteja i es produeix de forma intencionada en base a la seva naturalesa meta-discursiva que dona la possibilitat de efectuar múltiples i molt diverses reflexions no només sobre el seu origen, sobre la seva naturalesa sinó que també sobre els seus significats, implicacions i efectes que se'n deriven.

Tot i així, l'error i les seves representacions, acostuma a estigmatitzar-se però poc a poc veiem que es tracta d'una forma artística molt versàtil. El glitch es troba ple de paradoxes com ara el fet de considerar-lo un gènere o la seva institucionalització temes que caldria seguir investigant. D'altres futures línies de investigació haurien d'anar enfocades cap a noves significacions siguin o no de caràcter reivindicatiu.

---

<sup>56</sup>A. Alfieri - Per un'estètica..., 2009, p.17

<sup>57</sup>V. Sotiraki: Glitch Narratives..., 2014, p.18

Les dificultats en la creació d'un esquema que sistematitzi i organitzi les diferents formes de procediments, de significats i resultats del glitch així com la dificultat del glitch i d'algunes de les seves produccions per encabir-se en aquestes catalogacions, ja que no trobem, un glitch "pur" sino que s'expandeix cap a la resta de conceptesfa que la necessitat de crear un sistema de classificació, encara hagi de ser objecte d'estudi ja que hi ha varies obres que quedarien fora de les categoritzacions efectuades per diferents autors. Una de les futures i possibles vies podria ser l'intent de assenyalar els objectius, efectuar un mapa conceptual sobre els diferents aspectes i àmbits. Un altre punt és que es comencen a veure elements escultòrics que incorporen el glitch: s'hauria de veure si es possible que el glitch s'estableixi en un llenguatge artístic que existeix fora dels medias i del món digital.

Respecte a la premissa que s'havia tractat des d'un bon principi per veure si el glitch tenia la capacitat subversiva i de reivindicació, la major part del treball apuntaria a que, tant el mitjà, com les formes de llenguatge visual, així com la voluntat de trencament de fluxes i de senyal encaminen cap a les implicacions crítiques que suposa el glitch queactua com a catalitzador a un nivell macro de les polítiques del sistema en que ens trobem.Per una altra banda, i malgrat la majoria d'autors apunten cap a aquesta voluntat subversiva, Rosa Menkam, la principal autora del corpus teòric del glitch, adopta un posicionament mediador i veu en el glitch un gènere artístic en que l'esperit democràtic abraça tot tipus de formulacions i intencionalitats.Una pregunta que no podem deixar de fer-nos és si podria veure una alta i una baixa cultura entorn al glitch en que es diferenciaria entre glitch a-like i el glitch momentum? O si en realitat el glitch a-like seria una simple apropiació estètica que al basar-se en el producte s'hauria d'analitzar des de perspectives del disseny i no tant de l'art.

Al final és l'ull de l'espectador i la seva relació amb el punt de inflexió que suposa el Glitch en un espai entre la destrucció i la creació qui ha de jutjar les possibilitats.Després de tot és important veure que el glitch no és una moda passatgera: ja fa més d'una dècadaque aquest tipus de produccions proliferen, pel que haurem de començar a mirar cap als nous, però no tan nous horitzons per veure com avancen, consoliden o es perden en el temps. Actualment l'atractiu visual que suposa l'error,ha permès la creaciód'un espai propi en l'escena "mainstream" a partir de la seva estètica; difusió que li és del tot favorable. Aquest fet resulta interessant ja que ens permetria analitzar de quina manera certes manifestacions que parteixen de la radicalitat i de un

sector molt concret s'expandeixen i es transformen cap a la resta de la societat tenint en compte que el glitch art és un gènere viu que cada cop s'expandeix més a partir de la creació de plataformes diferents. Tot i així cal no oblidar quina és la essència que va fer al Glitch i a les produccions fetes a partir de l'ús dels errors fins al que són en l'actualitat i així veure que no es tracta d'un efecte aïllat que sense saber com s'ha imposat en les modes i en les produccions més comercials en tot el planeta per tal de no confondre'l amb un esperit fetitxista sinó veure que la seva essència rau en l'intent de buscar noves vies a partir del error seguint un esperit purament científic. S'ha vist que s'ha de seguir estudiant el tipus de catalogació que s'ha de fer de les diferents obres del glitch i com ordenar-les aquest és el principal tema de discòrdia entre els autors.

Personalment, el glitch em suposa una visió artística en la que el micro, reflexa el macro com a realitats anàlogues, es a dir l'error dels sistemes i artefactes informàtics que governen i participen del món computacional serien un reflex auto referencial de les estructures de sistema que avui dia governen el món, que per al públic general acaben sent construccions sòlides i inquebrantables però finalment sempre hi ha algun costat pel que l'error s'acosta.

“¿Es la percepción de la falla en el sistema, la seña de una realidad más profunda? el glitch art y la nueva estética marcan la irrupción de la información digital al mundo físico y en ese proceso de borrar las fronteras nos hacen reflexionar sobre si de todas maneras la realidad ya era una constructo informático”

Alejandro de Pourtales

## BIBLIOGRAFIA:

---

- **BENJAMIN;** Walter Benjamin; *La obra de arte en la época de la reproducción mecánica*, Casimiro Libros, Madrid, 2012.
  
- **CARRILLO;** Jesús Carrillo; *Arte en la Red: Ensayos arte càtedra*. Madrid, 2004.
  
- **CILLERUELO;** Lourdes Cilleruelo y Laura Baigorri: *Net.Art Pràcticas estéticas y Políticas en la red 6*. Brumaria y Universidad de Barcelona. Madrid 2006.
  
- **GAMEZ;** Luis Gamez: *El arte del ruido*, Alpha mini 19, Alpha Decay., Salamanca 2012.
  
- **BUREAUD;** Annick Bureauud i Nathalie Magnan: *Connexions: Art réseaux media*. Guide de l'étudiant en art, école nationale supérieure des Beaux-Arts, Paris 2002.
  
- **PRADA;** Juan Martin Prada: *La Apropiación posmoderna : arte, práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad*.
  
- **BREA;** Jose Luis Brea: *La Era postmedia, acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Centro de Arte de Salamanca, Salamanca, 2002
  
- **MORAVÁNSZKY;** Akos Moravanszky: *Infiltrations and Interfaces: Scientific Methods in Art and Architecture*, Arte, Arquitectura y Sociedad\_Digital, Universitat de Barcelona, Barcelona, 2006
  
- **BERTI;** G. Berti: *Arte y cultura en la Red. Hacia una cultura crítica*. Arte y Arquitectura digital, Net.art y universos virtuales, grupo de investigación. Arte arquitectura y Sociedad digital. Universitat de Barcelona, Barcelona,
  
- **LEVY;** Pierre Lévy: *Cibercultura, La cultura de la Sociedad digital*, ciencia tecnología y Sociedad, Anthropos, Mexico, 2007.

- **CIRLOT**; Lourdes Cirlot, *Innovaciones artísticas y Nuevos medios: Conservación, redes y tecnociencia*. Grupo de investigación arte, arquitectura y Sociedad digital, Universitat de Barcelona, España, 2013.

- **CIRLOT**; Lourdes Cirlot, *Universos y Metaversos: aplicaciones artísticas de los Nuevos Medios*, Grupo de investigación Arte,Arquitectura y Sociedad Digital, Universitat de Barcelona2011

- **CIRLOT**; Lourdes Cirlot,*Arte y arquitectura digital, net.art y universos virtuales*. Grupo de investigación Arte, Arquitectura y Sociedad digital, Universitat de Barcelona, España, 2013.

## **FONTS D'INTERNET:**

- **ALFIERI**; Alessandro Alfieri. Per un'estetica dell'errore: La Glitch art, Errore, Sensibilia 7, Colloquium on Perception and Experience, Mimesis Edizione, Milano, 2009 <[https://www.academia.edu/11791295/Per\\_unestetica\\_dellerrore\\_la\\_Glitch\\_Art](https://www.academia.edu/11791295/Per_unestetica_dellerrore_la_Glitch_Art)>  
(Consultat el: 24/5/2015)

- **CASACUBERTA**; David Casacuberta: *Glitch and Destroy; l'estètica de l'error informàtic*. <<http://www.ub.edu/imarte/investigacions/estudis-teorics/david-casacuberta/glitch-and-destroy-lestetica-de-lerror-informatic/>>  
(Consultat el 26 /4/2015)

- **CASCONE**; Kim Cascone: Las Estéticas del Error: Las Tendencias "Post-Digitales" en la Música Contemporánea por Computador, MIT Press Journals, 2000  
<[http://www.ccapitalia.net/reso/articulos/cascone/estetica\\_del\\_error.pdf](http://www.ccapitalia.net/reso/articulos/cascone/estetica_del_error.pdf)>  
( Consultat: 22 /5/2015)

- **MORANDI**; Iman Morandi: Glitch Aesthetic. <<http://www.haraldpeterstrom.com/content/5.pdf/Iman%20Moradi%20%E2%80%93%20Glitch%20Aesthetics.pdf>>  
(Consultat: 18/4/2015)

- **MENKAM**; Rosa Menkam: Glitch Studies Manifesto. 2004  
<<https://dl.dropboxusercontent.com/u/17713740/Glitch%20Studies%20Manifesto%20rewrite%20for%20Video%20Vortex%20%20reader.pdf>>  
(Consultat: 20/3/2015)

- **MENKAM**; Rosa Menkam: *The glitch art genre*.  
<<http://www.ofluxo.net/the-glitch-art-genre-by-rosa-menkman/>>  
(Consultat: 19/4/2015)

- **MENKAM**; Rosa Menkam: *The Glitch Moment(um)*. Institute of networkcultures n4º, 2011.  
<<http://networkcultures.org/blog/publication/no-04-the-glitch-momentum-rosa-menkman/>>  
(Consultat:23 /4/2015)

- **LEORKE**; Dale Leorke: *Noise Channels: Glitch and error in digital culture* Peter Krapp, University of Minnesota,2011.  
(Consultat 9/6/2015)

- **MENKAM**; Rosa Menkam: *A Vernacular of file formats*.  
<<http://www.slideshare.net/r00s/rosa-menkman-a-vernacular-of-file-formats-4923967>>  
(Consultat el 14/5/2014)

- **DARIO**; Jeffley Dario d'Araujo: *Error & Acaso, a subversão técnica e a imagem na glitch*. Universidade de Brasília, 2014.  
<[https://www.academia.edu/10023118/erro\\_and\\_acaso\\_a\\_subvers%C3%A3o\\_t%C3%A9cnica\\_e\\_imag%C3%A9tica\\_na\\_glitch\\_art](https://www.academia.edu/10023118/erro_and_acaso_a_subvers%C3%A3o_t%C3%A9cnica_e_imag%C3%A9tica_na_glitch_art)>  
(Consultat el: 12/4/2015)

- **SOTIRAKI**; Virginia Sotiraki: *Glitch Art Narratives: An investigation of the relation between noise and meaning*. Lund University, 2014.  
<<http://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordId=4446947&fileId=4611259>>  
(Consultat el : 19/4/2015)

- **PAQUETE**; Hugo Paquete: *Pareidolia: Glitch-Evento, Metodologia e Espectro*<<http://interact.com.pt/22/pareidolia/>>  
(Consultat el: 9/5/2015)

- **PUIG**; Eloi Puig: *Más allá del error: Del Glitch al epileptismo*.  
<<http://www.ub.edu/imarte/es/investigaciones/estudios-teoricos/eloi-puig/mas-alla-del-error-del-glitch-al-epileptismo/>>

- **DUEÑAS**; Jorge Dueñas: *Contra la lògica de la màquina*.  
<[https://www.academia.edu/8153911/Glitch art. Contra la lo gica de la ma quina](https://www.academia.edu/8153911/Glitch_art._Contra_la_lo_gica_de_la_ma_quina)>  
(Consultat el 22/5/2015)

## **Annexos:**

**annex 1.** Manifiesto Glitch:

**annex 2.** Datamoshin, Databending, tutorial:

<http://bitsynthesis.com/2009/04/tutorial-datamoshing-the-beauty-of-glitch/>

**annex 3.**Article del País que parla del Glitch.

[http://cultura.elpais.com/cultura/2014/10/10/actualidad/1412942244\\_082708.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2014/10/10/actualidad/1412942244_082708.html)

**Annex4.**Artícle sobre el glitch i les seves formulacions estètiques.

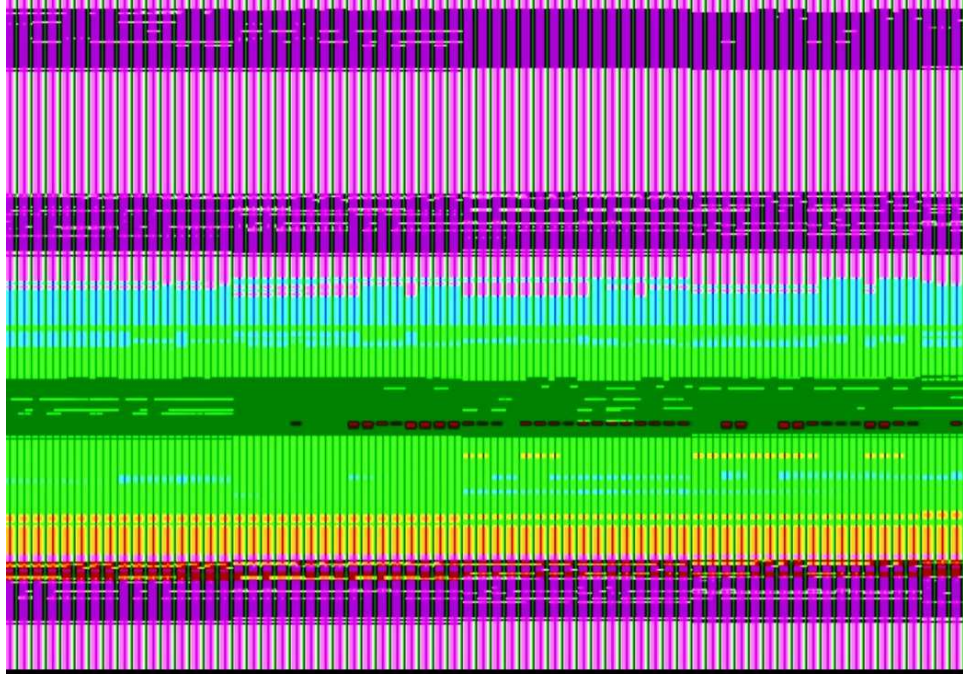
<http://arteyuncafe.veo-arte.com/archives/2785>

**Annex5.**Artícle en que es reproduïxen els plantejaments de Rosa Menkam per al Glitch com a gènere artístic

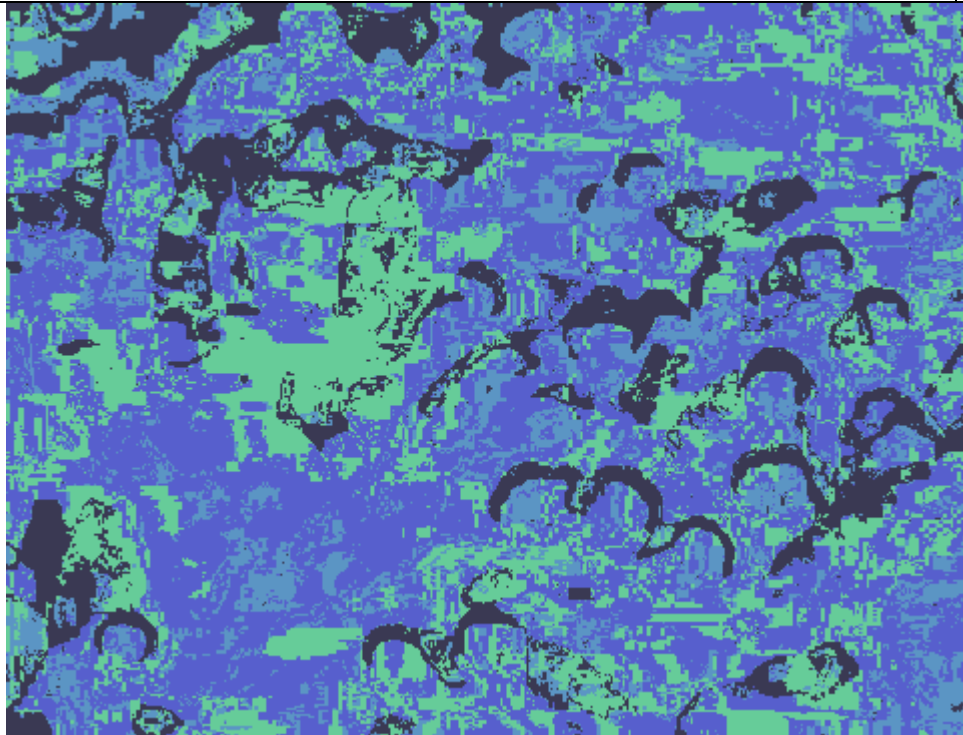
<http://www.ofluxo.net/the-glitch-art-genre-by-rosa-menkman/>

**Annex6.**Artícle sobre el glitch alike.

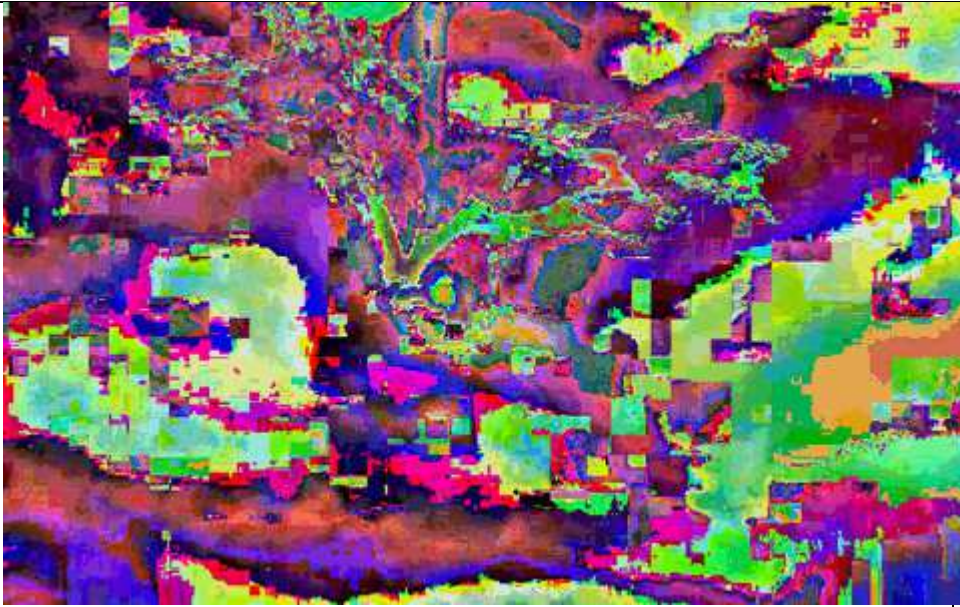
<http://pijamasurf.com/2013/04/la-nueva-estetica-y-el-glitch-art-pasion-por-la-distorsion-del-sueno-de-la-realidad/c>



**[Imatge1]:**  
Glitch produït per Ghymtwempang on s'observa la repetició. Els macroblocs de color i la fragmentació



**[Imatge2]:**  
Tècnica de Databending.



**[Imatge3]:**

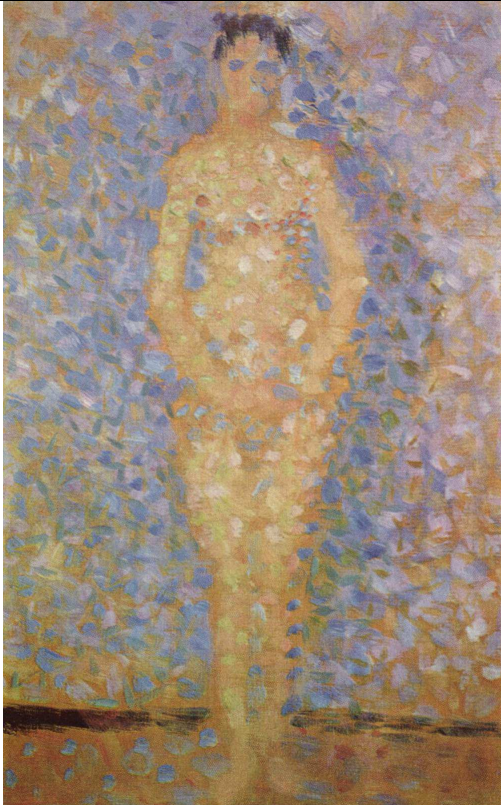
Tècnica del Datamoshing on es percep fragmentació a partir de blocs de color més grans.



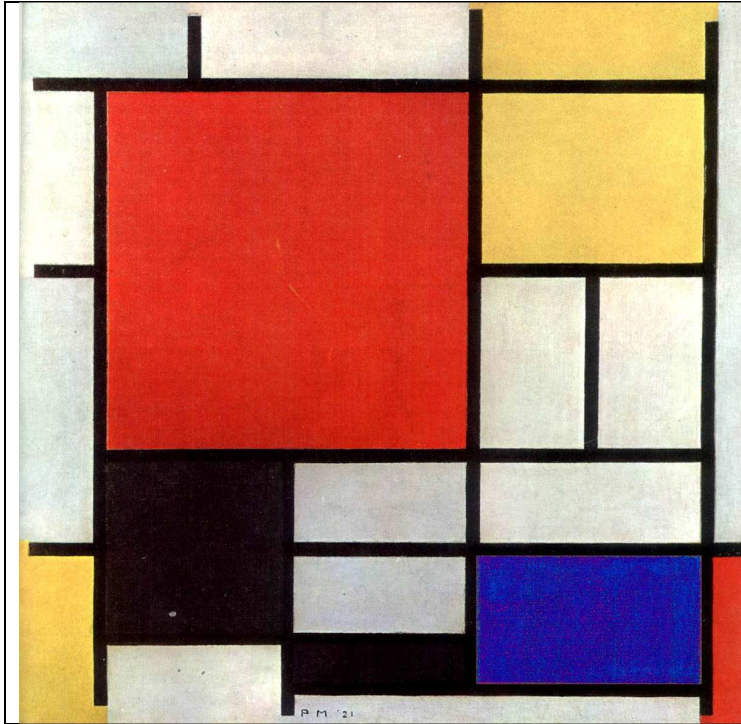
**[Imatge4]:** Tècnica de Transcode



**[Imatge5]:**  
Georges Braque  
Dona amb mandolina, (1910).



**[Imatge6]:**  
Estudi per a les presumides de  
Georges Seurat, (1887),



**[Imatge7]:**

*Composició en vermell , groc, blau i negre,(1926).*



**[Imatge8]:**  
Nam June Paik. Magnet TV (1965).



**[Imatge9]:**  
Fotografia de l'exposició Cybernetic Serendipity.

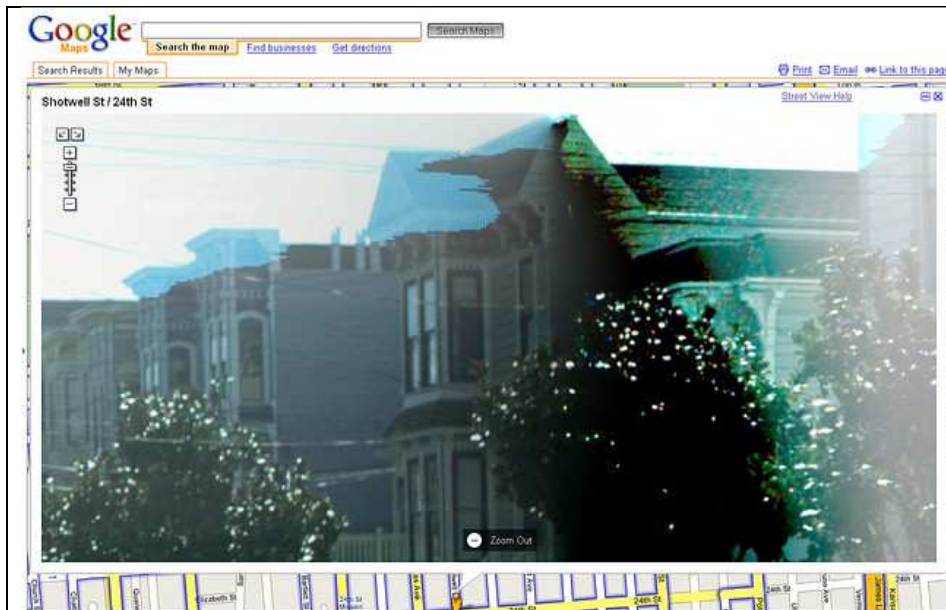


**[Imatge10]:**  
Charlotte Mormant, integrant del grup Fluxus durant una performance.



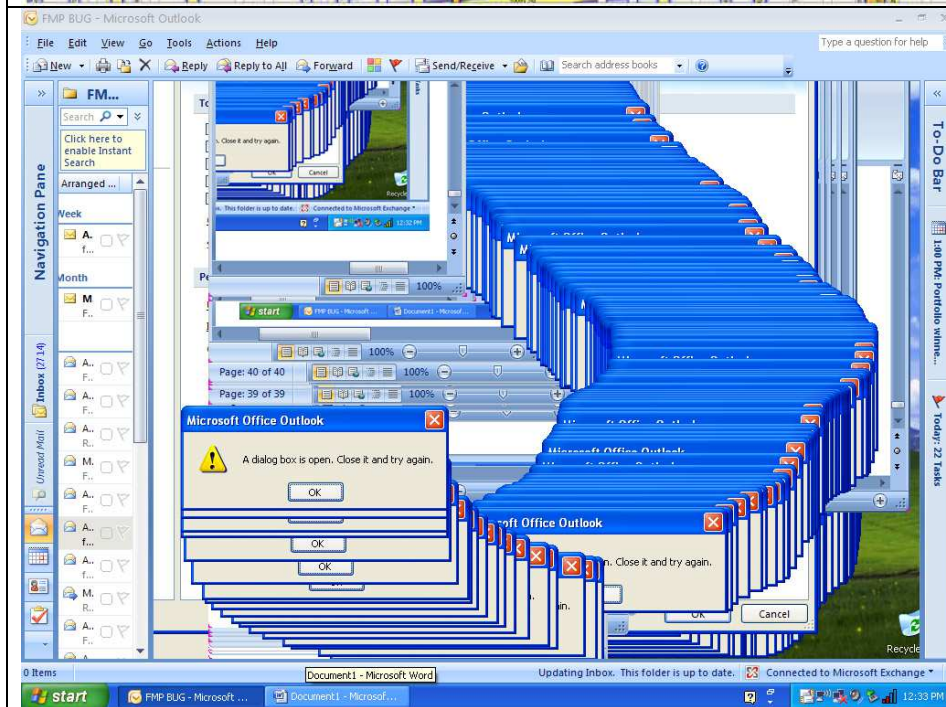
**[Imatge11]**  
Joseph Beuys.  
Captura de pantalla de l'obra: Un adreçament al públic per via satel·lit.(1977).

Link:  
<https://www.youtube.com/watch?v=Td3BCNREIPA>



**[Imatge 12]:**

Emilio Vavarella. Captació d'un error natural de Google el que s'anomena pur glitch.



**[Imatge13]:**

Jonsatrom . Dox. Error trobat al software word al seguir una sèrie de comandaments.



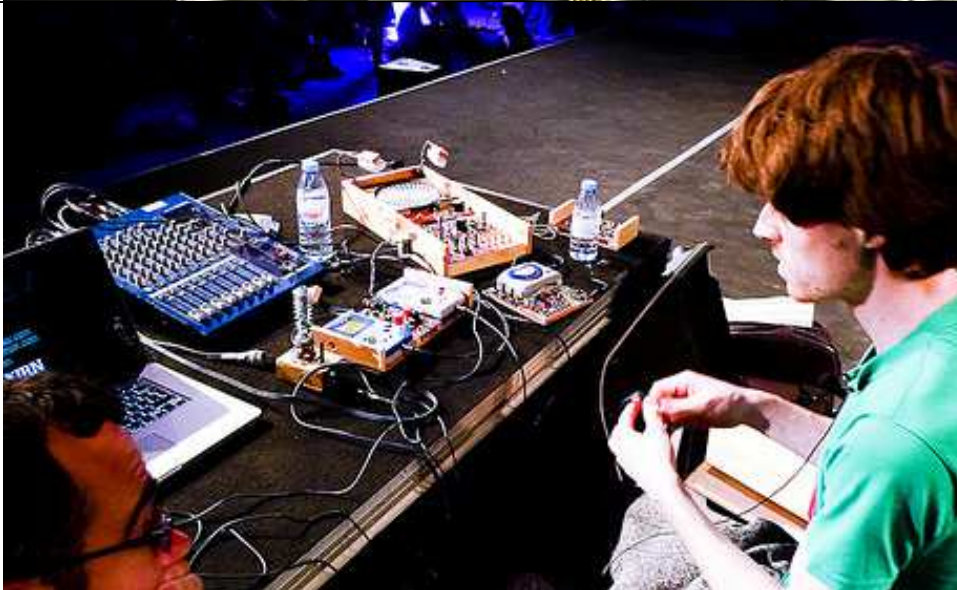
**[imatge14]:**

5voltcore- Shcokbot:

Frame del vídeo: El robot es veu com treu fum després de la performance

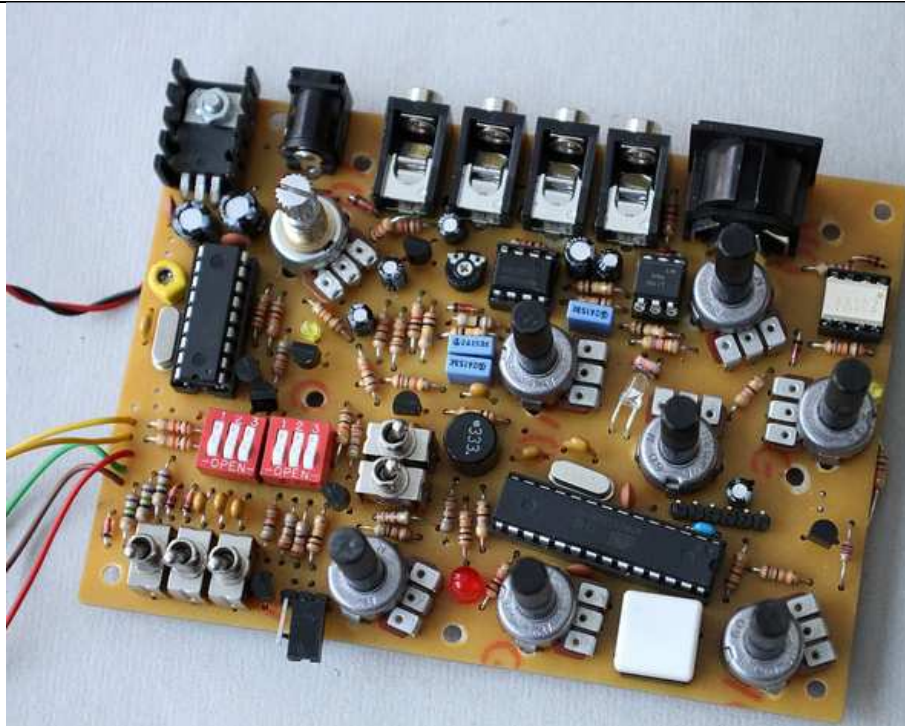
Link en que es pot veure el vídeo:

Link:<http://5voltcore.com/typolight/typolight257/index.php?id=1&articles=1>}}

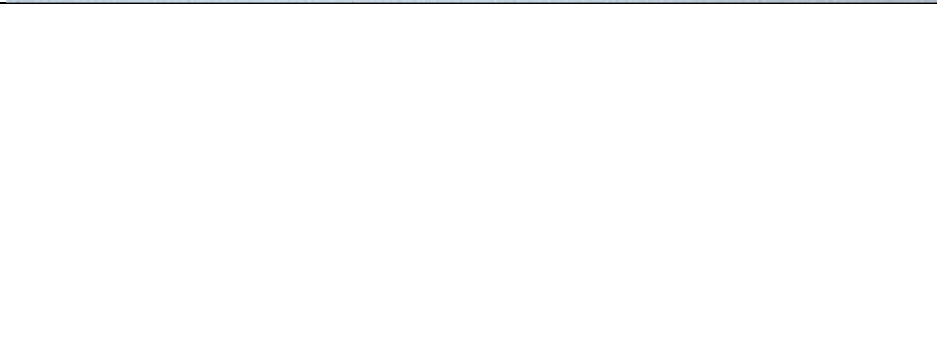


**[imatge15]:**

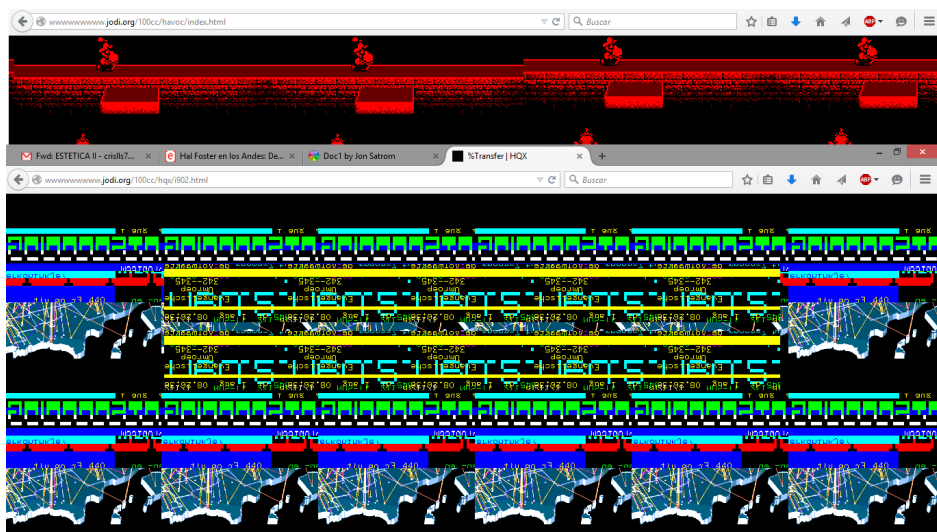
Gies Gieskesen mig d'una actuació modificant el interior de una Nintendo Game Boy.



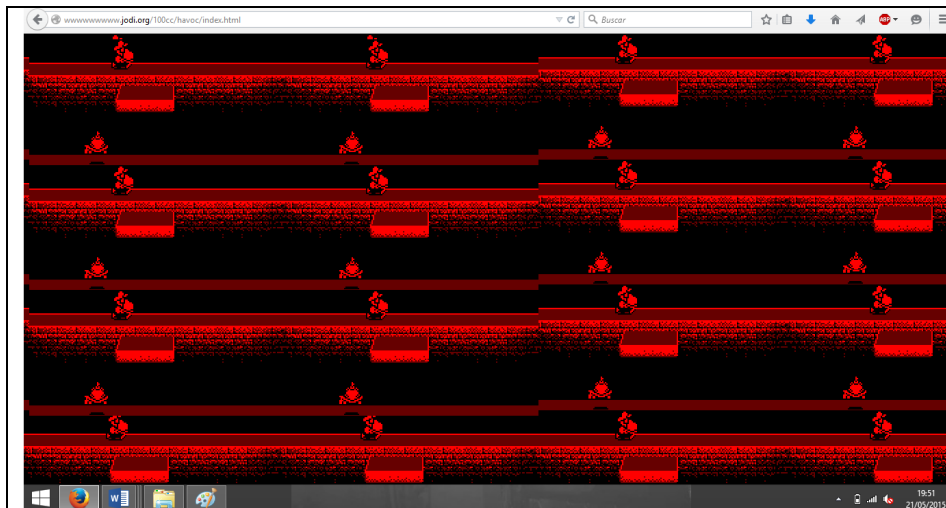
**[imatge16]:**  
Gies Gieskes- HSS3j prototype front. Màquina retocada per a crear nous processos i crear senyals diferents a les preestablertes.



**[imatge18]:**  
JODI captura de pantalla de una de les pàgines de Jodi s'estableix un joc on la interface no acaba de funcionar i la interacció es diona seguint unes altres normes a les convencionals.



Link:  
<http://www.jodi.org/cc>



**[imatge19]:**  
Jodi captura de pantalla.

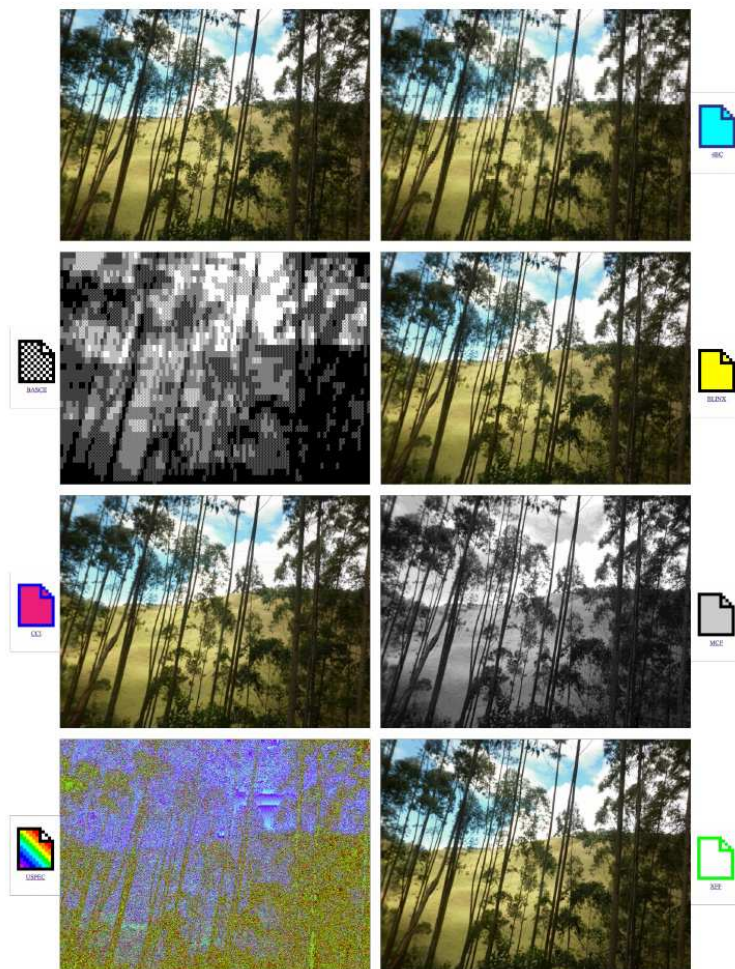
<\$BLOGTITLE\$>  
<\$BLOGDATEHEADERDATE\$> 8.1.07  
Title:<\$Preview\$>  
<\$BlogItemBody\$>  
Font Normal Size b i  
Save as Draft  
POSTED BY ..... AT 02:21 <\$BlogItemControl\$>  
Sign Out  
This may take a few minutes if you have a large blog  
Back to Dashboard  
X  
Sign Out  
? Help x Sign Out  
POSTED BY ..... AT 02:12 <\$BlogItemControl\$>  
blocked\_%Deleted  
<\$BlogItemBody\$>

<\$BlogMetaData\$>  
<\$BlogMemberProfile\$>  
LINKS  
a0a0a0.blogspot blocked  
a0a0a0.blogspot blocked  
a0a0a0.blogspot blocked  
c2c2c2.blogspot  
c3c3c3.blogspot  
d4d4d4.blogspot blocked  
d5d5d5.blogspot  
d6d6d6.blogspot  
d7d7d7.blogspot  
d8d8d8.blogspot blocked  
f9f9f9.blogspot  
x9x9x9.blogspot  
a0a0a0.blogspot blocked  
a0a0a0.blogspot blocked  
5503.blogspot  
5505.blogspot  
4567234.blogspot  
dsfgadgy.blogspot  
renwetw.blogspot  
zbxmbnm.blogspot  
bomintheusa1234.blogspot  
<BLOGPREVIOUSITEMTITLES\$>  
Title:<\$Preview\$>  
Sign Out  
blocked\_%Deleted  
S = Publish, D = Draft  
<\$BlogItemTitle\$>

**[Imatge20]:**  
Jodi - <\$BLOGTITLES\$>  
  
Link: <http://www.blogspot.jodi.org/>



**[Imatge21]:** MONGLOT software  
Logotip de Monglot un software creat per Rosa Menkam a partir del qual es poden modificar imatges.  
  
Link: <http://rosa-menkman.blogspot.com.es/2011/01/monglot.html>



### [Imatge22]:

Extrafile software per a la creació de formats per a creacions artístiques.

Link: <http://extrafile.org/>

### III study 1

#### [ballet modern] anne teresa de keersmaecker - counterphrases.avi

by oscar de franco  
17:49 - october 20 06



[Imatge23]:

König -Download finished

Link:

<http://download-finished.com/>

YouTube ES



Compression Study #1 (Untitled data mashup) / 2007 / Paul B. Davis / Jacob Ciocchi

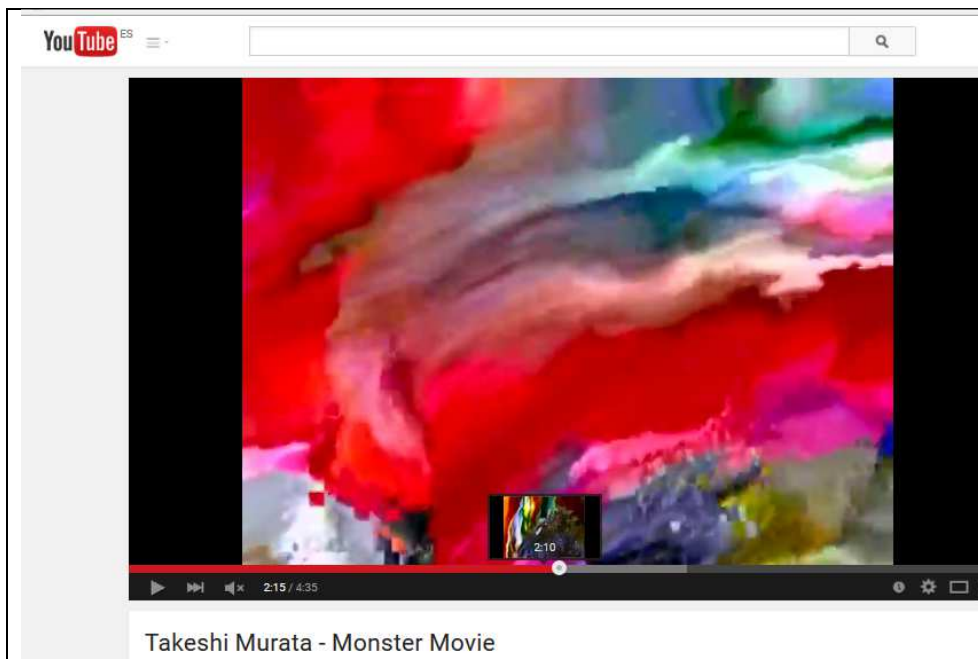
[Imatge24]:

Paul J. Davis- Compression study #1.

Captura de pantalla, Video tractat amb Datamoshing sobre elements de la cultura popular.

Link:

<https://www.youtube.com/watch?v=CWG5jqzYsEI>



**[Imatge 25]:**

Takeshi Murata - Monster Movie.  
Video tractat en tècnica  
datamoshing.

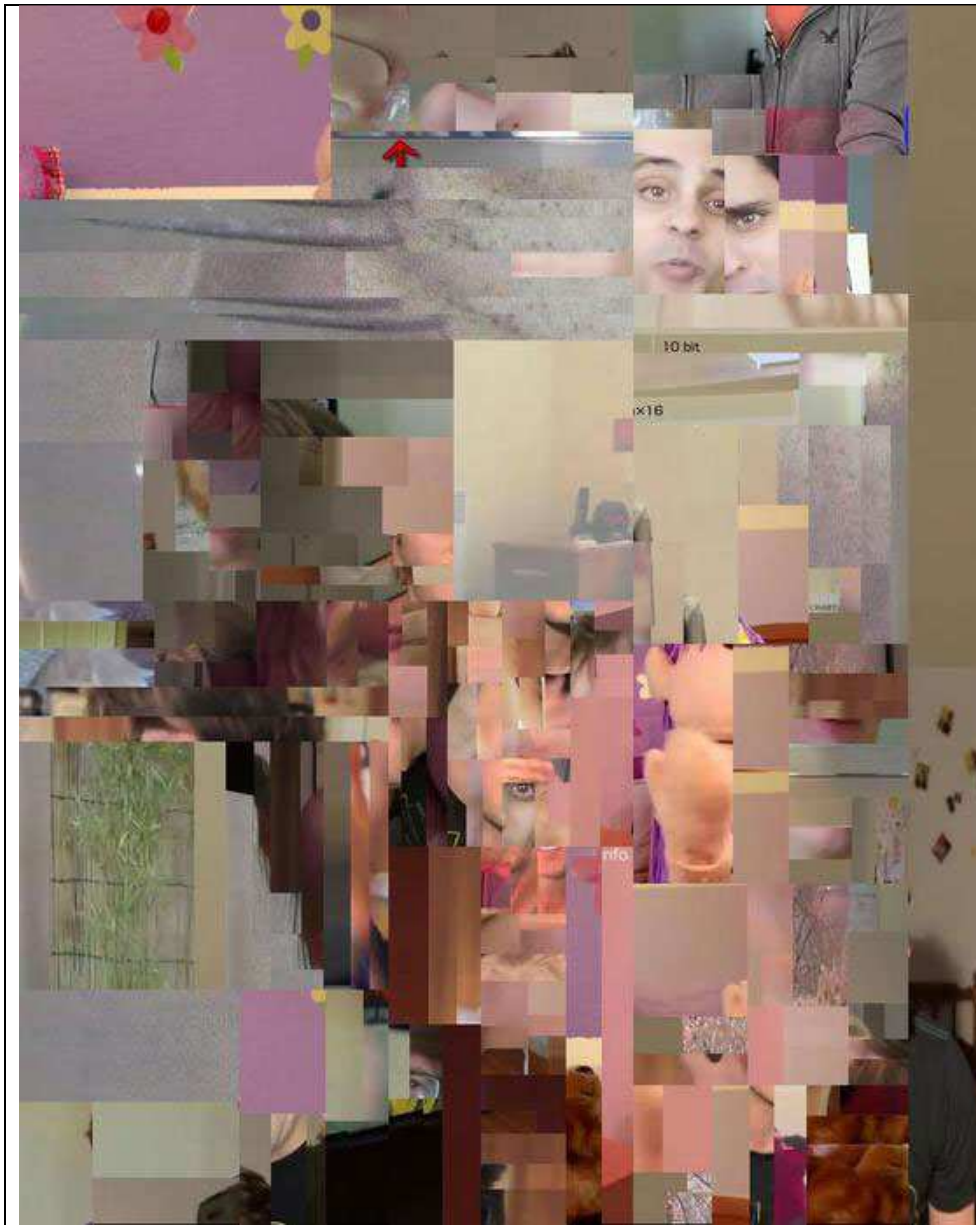
Link:

<https://www.youtube.com/watch?v=t1f3St51S9I>



**[Imatge 26]:**

Jens Hesse- Swimming horse.  
Pintura de basada en la distorsió per  
Datamoshing



[imatge27]  
Sergio Albiach, Ther is the  
Queen.(2014).



**[Imatge28]:**  
 Pintura de Gerard Richter  
 Reisebüro Tourist Office. (1966)



**[Imatge 29]:**  
 Pintura de Gerhart Richter:  
 2009.



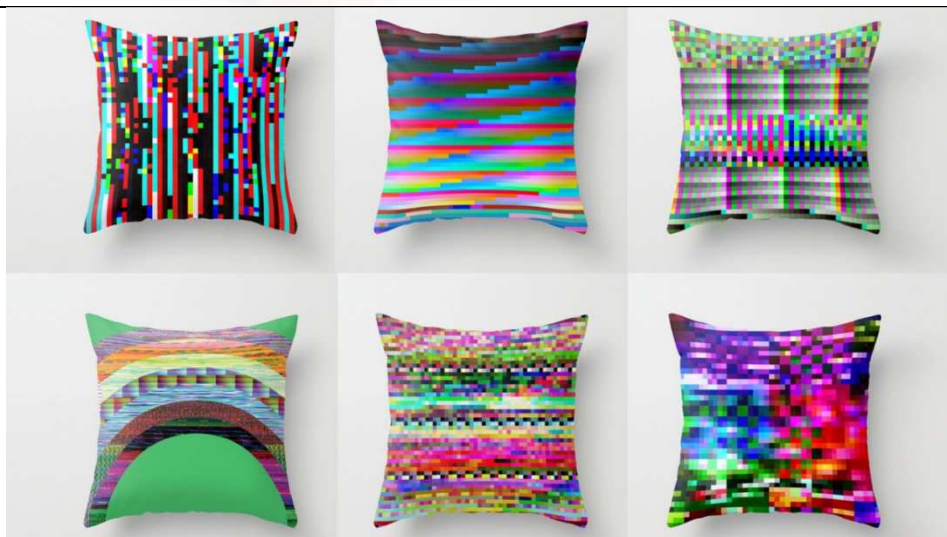
**[Imatge 30]**  
David Hays – Snow effect 2. (2007)



**[Imatge31]:**  
Producte de disseny gràfic de  
l'estudi Pam&Jenny.



**[Imatge32]:**  
Ferruccio Laviani.  
Moble de la seva col·lecció Good  
Vibrations.



**[Imatge33]:**  
Coixins d'estètica Glitch.

