

El arte *glitch* como arte pop

E. Mangia Guerrero

Recibido:12.03.2019

Aceptado:06.02.2020

Publicado:20.12.2020

Cómo citar este artículo:

Mangia Guerrero, E., 2020. El arte *glitch* como arte pop.

Inmaterial. Diseño, Arte y Sociedad, 5(10), pp. 15-37



Abstract

This work has as its point of departure the intention to reveal the origins of Glitch Art as a contemporary modality for making digital art. The study returns to the beginnings of Modernity to indicate the possible precedents for this aesthetic. Philosophical postulates are explored as instruments in discerning possible explanations for understanding the complexity of this new aesthetic phenomenon. The second proposition of the investigation is to examine the Glitch Art aesthetic as a contemporary spectacle resulting from the new electronic platforms and digital media. How these enable the results produced by this new genre of art that has affinities with Pop Art by way of mass media and culture. Finally, a tentative examination of new tools which have been programmed to produce and simulate Glitch effects are explored and experimented with.

Keywords: *glitch art, digital, pop art, machinic, aesthetic.*

Resumen

Este trabajo toma como punto de partida la intención de auscultar los orígenes del *glitch art* como modalidad contemporánea de hacer arte digital. Este tipo de estética se remonta a los inicios de la modernidad, donde nacen sus posibles antecedentes. Postulados filosóficos son explorados como instrumentos en las posibles explicaciones para comprender la complejidad de un nuevo fenómeno estético. El segundo propósito de la investigación es examinar la estética del *glitch art* como prodigio contemporáneo, fruto de las nuevas plataformas electrónicas y medios digitales. Con estos se alcanzan a producir los resultados de este nuevo género de arte, el cual tiene afinidades con el arte pop a través de los medios masivos y la cultura popular. Por último, tentativamente se explora y se experimenta con herramientas programadas para producir y simular efectos del *glitch*.

Palabras clave: *glitch art, digital, arte pop, machinic, estética*

El arte glitch como arte pop

1. *“Las máquinas hablan con las máquinas antes de que hablen con el hombre, y los dominios ontológicos que revelan y secretan son, en cada ocurrencia, singulares y precarios”*
(Guattari, 1993, p. 22).

“Un glitch es un cambio tan finísimo en el voltaje que ningún fusible podría proteger contra él”
(Gagarin, 1949, citado en Rhodes, 1999, p. 223).

Cuando confiamos en las máquinas más que en los humanos, los errores nos estremecen. Entendemos a las computadoras como máquinas lógicas en las que todas las causas tienen consecuencias y todos los resultados se pueden prever. Pero ¿qué pasa cuando no es así?

1. Introducción

El *glitch art* es un estilo que recicla las fallas técnicas y las convierte en arte. Con imágenes borrosas, alteradas por la estática o por errores de código, nos asombra esta peculiar corriente que convierte las imperfecciones caóticas digitales en obras de arte sorprendentes. La definición de *glitch* se atribuye al astronauta John Glenn, quien en 1962 lo definió como “un pico o cambio de voltaje de una corriente eléctrica” (Houghton Mifflin, 2018).

“Según Motherboard en su anuncio para el simposio del glitch, Noruega 2002: «'Glitch' es una expresión común en la terminología de computadoras y redes, lo que significa deslizarse, resbalar, una irregularidad, un mal funcionamiento o un “pequeño error eléctrico”»”
(LiveArt, 2018, p. 1).

“Glitch ha llegado desde entonces a demarcar un conjunto de prácticas artísticas audiovisuales que capturan, explotan y producen artefactos de glitch”
(Cloninger, 2014, p. 122)

Esto nos hace entrever que el fenómeno del *glitch* es un producto de la cibernética de la naciente era espacial, en la cual nos encontramos inmersos contemporáneamente. Las creaciones englobadas bajo este término se basan en el azar e incluso en su aspecto más negativo: los errores. Concretamente, las inexactitudes informáticas que se producen a la hora de procesar una fotografía. Lo que normalmente echaría a perder una imagen (líneas, borrones, píxeles mal coloreados o altos contrastes) se convierte en el ademán de identidad de muchos artistas visuales.

Las dos imágenes exhibidas y citadas a continuación son el resultado, efectivamente, de un colapso técnico-electrónico producido por la transferencia de una imagen analógica hacia lo digital por medio de un escaneo. Precisamente en este tránsito, mediante dicha operación falló la reproducción fiel de la imagen y se introdujeron ciertas distorsiones, reflejadas en un alto contraste de la imagen en cuestión: en la primera imagen, como un aumento en el brillo del fondo; en la segunda, como un aumento en la sombra del fondo (fig. 1 y fig. 2). Puede tratarse de imperfecciones muy sutiles que interrumpen y estallan al azar sin aviso.



Fig. 1. Glitch digital de Foto analógica (2017).



Fig. 2. Glitch digital de Foto analógica (2017).

De este microestallido nace todo un movimiento estético que es también una filosofía tecno platónica, en la que los píxeles constituyen la señal de lo que observamos como una sombra o resonancia del código fuente, de aquellas ideas prototípicas con las que se creó el mundo. El *glitch* como movimiento o manifestación artística se desprende de lo que se conoce como la *nueva estética*, una corriente más amplia que superpone los espacios de los nuevos medios y de la tecnología digital a los espacios de interacción cotidiana (Martínez, 2018).

La estética hegeliana descansa sobre una tipología de las relaciones de expresión entre lo material y lo espiritual (desde la arquitectura hasta la música), y su lógica, sobre la identidad esencial del interior y del exterior.

It is certainly the case that art no longer affords that satisfaction of spiritual needs which earlier ages and nations sought in it and found in it alone, a satisfaction that, at least on the part of religion, was most intimately linked with art. The beautiful days of Greek art, like the golden days of the later Middle Ages, are gone.

[Danto, 1996, p. 12.]

Por más profundo pensador que fuera Hegel, en 1828 no hubiera podido prever el tipo de arte que sería desarrollado en las sucesivas décadas. Y sus poderes interpretativos fueron abrumados por el tipo de arte que se desarrolló a finales del siglo XX. Aparte de esa admirable excepción, la jerarquía helénica ha informado el pensamiento occidental. Para Platón (que no tiene la indulgencia de Aristóteles para las cosas terrenales), el cuerpo está más al fondo, es cadena y negrura, perdición y tumba. El acceso platónico obliga al alma “a pasearse por sí misma, completamente separada del cuerpo como si lo estuviera fuera de sus grilletes”. Dentro de ese esquema, y en el fondo, la materia es el mal. Y el alma, nuestra única posibilidad de evasión. El mito de que los humanos podrán subir cibernéticamente el alma es relacionado con el mito de la transferencia de una señal pura. Ambos mitos son derivaciones residuales de las dicotomías platónicas que requieren ser mitigadas. Algunas de estas dicotomías se manifiestan como lo siguiente: “Inmanencia/trascendencia, físico/metafísico, cuerpo/espíritu, *hardware/software*, encarnación/reencarnación, tiempo/destiempo, contenido/significado, actualidad/memoria, evento *glitch* / artefacto *glitch*, código compilado estándar / código fuente” (Ortiz-Osés, 2016).

McLuhan (2001, p. 34) fue muy hiperbólico al comentar que “el medio es el mensaje”. En efecto, medio y mensaje terminan siendo una dicotomía platónica más; una que espera ser descargada y sujeta a una rigurosa enmienda. El intento de regular y filtrar un “ruido” irritante y regresar a la idea de una señal pura es la misma metafísica platónica que trata de subrogar lo emanante y mantener el mito de la trascendencia pura. Subvirtiendo —o literalmente *deconstruyendo*, en el sentido original de Derrida, este sistema dicotómico y metafísicamente binario es un acto radicalmente (de raíz) político. Entre otras cualidades, como permutaciones, el proceso de desplazar y hurgar el orden de las cosas tiene una estética propia, la cual le permite ser distinta al cierre conceptual del esencialismo platónico nominal que es favorecido por ciertos tipos de cuentas matemáticamente constituidas de *software*. Este tipo de estética establece una dinámica vívida de interacción entre algoritmos, el contexto (*machinico-machinic*, que va más allá de la técnica mecánica) de los recursos de *hardware* y *software* y los datos que se están manejando, todo lo cual pone exigencias sobre el otro y se combina para establecer cada permutación como un proceso individual (Ortiz-Osés, 2016).

En el caso de la televisión como medio masivo, uno se vuelve el “doble” de ella en su participación *machinica* de mirar aquello. Con la tecnología televisiva se refresca la pantalla por medio de los píxeles, a los que se categoriza: sus composiciones son transformaciones de una compleja cuestión *machinica*. Los *glitches*, por ende, son más instantáneos y frecuentes, pero también siguen

contornos formales de menoscabo y degeneración. Para Deleuze y Guattari (1995, p. 95), la televisión es un ejemplo de un agregado, un *microensamblaje* relacionado con el manejo de una *microfísica* (según Foucault) que da la posibilidad de la participación del televidente como componente en un bucle de *input* y *output* en un intercambio informacional.

“The body conceived of as a machinic assemblage becomes a body that is multiple. Its function or meaning no longer depends on an interior truth or identity, but on the particular assemblages it forms with other bodies”

(Malins, 2010, p. 86).

Los *glitch-alikes*, un término acuñado por Iman Morandi, son usados por artistas que corrompen datos para alcanzar resultados visuales.

Curiosamente, este es un tema que la cultura popular, por medio de la estética de Hollywood, ha destacado en una reciente película: *Ghost in the Shell: El alma de la máquina* (Sanders, 2017). Es pertinente resaltar que esta película fue en un inicio una animación manga japonesa de 1995. Durante un diálogo entre la protagonista Major (Scarlett Johansson) y su creadora, la científica Ouelet (Juliette Binoche), la primera comenta lo siguiente:

I have been having glitches. How do you know what is a glitch and what is me? Glitches have a different texture to the rest of your code. We cling to memories as if they define us, but they really don't. What we do is what defines us.

[*Ghost in the Shell*, 2017.]

Se trata de un diálogo de intercambio con matices existenciales y metafísicos sobre el rol que desempeña el alma/mente versus el cuerpo cibernético.

Lo cierto es que el *glitch* ha evolucionado desde un error de código hasta una estética y objeto de arte, y finalmente se ha acabado convirtiendo en un truco convencional de efectos especiales del cine. Las plataformas predominantes de medios masivos como el cine, la televisión, los videojuegos o la publicidad televisiva han adoptado cada vez más el uso ostensible del *glitch* con el propósito especial de generar una reacción de tecno pánico en sus audiencias. En gran medida, debido a este uso en los medios populares, el *glitch* se ha transformado y ha pasado de ser una estética artística a un artefacto de la cultura popular. El llamado pop *glitch* fue utilizado por primera vez en algunas películas clásicas de culto como, por ejemplo, *Videodrome* (1983) y *El chip asesino* (1993).

El actual trabajo en parte explora las tensiones entre imágenes en movimiento (como los vídeos) y las visiones *machinicas* de su proceso, lo cual deja un rastro apreciable. El *glitch* se manifiesta como una pulsación eléctrica que se revela en el panorama digital y es una forma estética con afinidades y un territorio común (cultura popular) con el pop art.

El *glitch* tiene una variedad de causas y formas que ocurren debido al colapso del *software*, fallas de computadora, falta de memoria computacional, interrupciones a la hora de descargar información, la fuerza debilitada de una señal, daños físicos, sobrecalentamientos, e interrupciones en el procesamiento de imágenes (figs. 3 y 4).

En relación con las imágenes electrónicas en movimiento, el *glitch* puede ser visto como una falla tecnológica temporal. Además, al ser un fenómeno que aparece y luego desaparece fugazmente, tiene una cierta presencia fantasmagórica (tecnofobia).



Fig. 3. Glitch digital digital de Foto analógica (2017)



Fig. 4. Glitch digital digital de Foto analógica (2017)

1.1. Glitches: espontáneos (pure glitch) vs. provocados (glitch alike)

A consecuencia de todo lo anterior, podemos afirmar que el glitch es un acontecimiento efectivo que ocurre en tiempo. Los resultados del glitch se pueden obtener por medio de una toma de captura de pantalla de los visuales producidos durante el acontecimiento. Este *glitch* capturado puede ser considerado como el vestigio de un *glitch*, el residuo de un *glitch* o el archivo de un *glitch*. Estos rastros de *glitches* pueden ser calificados como “*glitches* espontáneos” (figs. 5 y 6).



Fig. 5. Captura de pantalla de los Premios Da Vinci (2018).



Fig. 6. Telenovela brasileña: El Negocio (2018).

La experiencia más común obtenida del *glitch* es en relación con la recepción televisiva, ya que la fuerza débil de la señal por satélite provoca que la imagen se corrompa y se dañe. El *glitch* crea una sensación de caos; confunde los datos de la señal manifestándose a través de la replicación de partes de la imagen, formando grandes bloques de píxeles y congelando estáticamente ciertas secciones. Mientras su apariencia puede ser anticipada, sus formas se mantienen elusivas: el *glitch* es una entidad amorfa. Enseguida se produce una sensación de amnesia, ya que una vez que el *glitch* desaparece, el programa televisivo regresa de inmediato a su estado original, sin falla alguna. Actos deportivos en tiempo real están muy sujetos a este tipo de falla imprevista y espectral (figs. 7 y 8).



Fig. 7. Captura de pantalla del Giro de Italia (2018).



Fig. 8. Captura de pantalla del US Open de tenis en la que aparece N. Djokovic (2018).

Los *glitches* también pueden ser producidos intencionalmente por artistas que aspiran alcanzar un deliberado efecto del *glitch*. En este sentido, el término “*arte glitch*” puede aplicarse a todo tipo de *glitches* provocados y a todos los *glitches* espontáneos que han sido capturados y descontextualizados como arte. Este tipo de fenómeno *glitch* se puede calificar como “*glitches provocados*” (figs. 9 y 10).



Fig. 9. Captura de pantalla de un videoclip de MTV (2018).



Fig. 10. Captura de pantalla de un concierto de David Guetta (2018).

El artista John McAndrew explora la idea de “*destructural aesthetics*” como una forma de usar las fallas de las máquinas y sus medios específicos como herramientas para hacer arte. El término “*destructural*” es la combinación de varias palabras inglesas —“*deconstruct*”, “*structural*” y “*destruct*”—, las tres asociadas con los procesos de decadencia digital. McAndrew (2009, p. 37) comenta lo siguiente al respecto:

Destructural video is an art movement of video and moving image artists who aestheticize the exploration of medium specific flaws which perpetrate themselves as visual and/or audible glitches in their work.

La estética *destructural* creada por las máquinas refleja una abstracción pura de la forma y, por ende, se vuelve una visión mecánica. Los artistas contemporáneos del *glitch* aprovechan el ímpetu del *glitch* de diferentes maneras. Una categorización tripartita de los *glitches* se dirige hacia un *continuum* para pensar el *glitch*: comenzando por la completa “espontaneidad” mecánica del accidente formal, pasando por el *glitch* controlado y conceptual, y terminando por un dominio más convencional del diseño y la estética del *glitch*. El *glitch* perfecto solo existe para el espectador en el punto de inflexión entre la destrucción y la creación de algo nuevo; esto suele ser más una relación dialéctica que una trayectoria lineal de posibilidades. El *glitch* revela, pero también estriba, los vacíos entre lo funcional y lo no funcional de un sistema (McAndrew, 2009, p. 37).

Algunos críticos consideran los *glitches* solo como un fenómeno tecnológico, mientras que otros los perciben como construcciones sociales que reaccionan hacia las expectativas tecnológicas o estéticas. El lenguaje del *glitch* explica las enunciaciones que, aunque no dejan de ser percibidas, al mismo tiempo existen fuera del conocimiento. De la misma manera, flujos y funciones culturales y tecnológicas, diseñadas como algo dado, no pueden ser entendidos sin estas interrupciones. Esta es la razón por la que el estudio del *glitch* es necesario. Estudiar lo que queda fuera del conocimiento comienza y continúa con el estudio del *glitch*: “*The glitch is what you can just get away with!*” (Menkman, 2011, p. 44).

La distinción entre lo tecnológico y lo *machinico* fue anticipado en la obra de Heidegger (1977) como la distinción entre máquinas técnicas y *techné*. No obstante, para Heidegger, *techné* se vuelve el medio por el cual lo humano de algún modo aviva la realización de una verdad preexistente como una belleza. Esta idea provee un medio para explorar los fracasos de las máquinas y los resultados obtenidos como herramientas estéticas. Mientras que las máquinas pueden producir imágenes “glitchadas”, son las personas quienes les adscriben un significado estético. Como comenta Angela Lorenz (2009, p. 45): “*Computers obviously have no idea or opinion about aesthetics, let alone beauty*”.

1.2. Orígenes: los antecedentes artísticos del glitch art

Mannerism marked a revolution in the history of art and created entirely new stylistic standards; and the revolution lay in the fact that for the first time art deliberately diverged from nature. The path that led to the revaluation of mannerism was laid by modern expressionism, surrealism, and abstract art... A revaluation of mannerism was feasible only for a generation which had experienced a shock like that associated with the origin of modern art.

[Hauser, 1986, p. 68.]

Si quisieran indagar los posibles orígenes de esta estética contemporánea y buscar su posible inicio, habría que remontarse al siglo XVI, al llamado *cinquecento* y sus cuestiones conceptuales. Una obra de arte vive según las leyes de la mente, y es evidente que siempre debe existir alguna forma de abstracción que sirva de base para cualquier logro artístico. Sin embargo, también lo es que una obra debe poseer esas cualidades específicamente conceptuales a las cuales se puede aplicar con toda propiedad el término “abstractas”, y es en este sentido que comúnmente se ha empleado en la definición del cubismo y de otras escuelas pictóricas posteriores. El experimento cubista, que ahora puede ser entendido

no como una ruptura caprichosa con la tradición, sino como el desarrollo necesario de una situación existente, fue el acontecimiento artístico más sorprendente de los inicios del siglo XX. Su influencia sobre el arte moderno, como la de la pintura abstracta en general, ha sido subrayada en numerosas ocasiones. Además, sus consecuencias son evidentes: simplificación e intersección, plano opuesto a masa, ejecución de formas geométricas y prismas; en definitiva, todos los modos del arte moderno durante los años veinte.

No obstante, también resulta manifiesto que, aunque el arte abstracto de hoy trabaje con un medio visual, no lo hace con intenciones puramente visuales. La abstracción presupone un orden conceptual del cual se proclama representante. En este punto es importante distinguir entre el proceso de abstracción en el Renacimiento y en la actualidad. La abstracción que se producía en el arte renacentista hace referencia a un mundo de formas platónicas ideales, afirmaba que lo que el artista creía era la verdad objetiva, y tipificaba lo que consideraba como trabajos científicos del universo. En el arte contemporáneo, en cambio, la abstracción hace referencia a un mundo de sensaciones personales de la mente del artista. Esta reacción frente a la sensación, a un tiempo positiva y negativa, es tan característica de las manifestaciones de nuestra época como lo es de ciertas obras del siglo XVI, sobre todo en cuanto a la distorsión o destrucción de la forma como contenedor de significados; y la analogía del desarrollo en la pintura también puede ser aplicada a la arquitectura (Sereyi, 1975, p. 127).

El *glitch* expone este proceso con resultados estéticos reminiscentes al cubismo. Pinturas cubistas frecuentemente fueron bidimensionales, estudios fragmentados de movimiento que no son muy diferentes, en fin, a la relación que tiene un código de un vídeo cuando falla y se vislumbran los vectores de movimiento dentro de un proceso de compresión de código. Cuando estos códigos se ven estorbados (*hackedglitched*), el resultado puede ser hábilmente comparado en lo formal con obras cubistas; de esta manera, el *glitch* se puede equiparar con el cubismo. Una obra pionera e inspiradora del cubismo fue la serie de Cézanne Montaña Sainte-Victoire (fig.12).

En varios sentidos, el Dadá fue una respuesta y un cuestionamiento directo al desplazamiento paradigmático producido por la industrialización y la mecanización de la Primera Guerra Mundial. La revolución digital/informacional también está contribuyendo a un cambio paradigmático propio. Desde esta premisa, el *glitch art* responde cuestionando la estabilidad idealizada de tal desplazamiento; el *glitch*, por lo tanto, puede considerarse una evolución del Dadá (Briz, 2011, p. 156).



Fig. 11. Captura de pantalla del Tour de Francia (2018).



Fig. 12. Montaña Sainte-Victoire, de Cézanne (1904-1906).

El *glitch art*, como el *pop art*, es un término amorfo, un término comprensivo cuyos contenidos pueden entrar y salir. Estos contenidos pueden ser expandidos para incluir más de lo que se le puede ocurrir a uno. Esto es posible porque en su núcleo interior los contenidos son como eslabones sueltos pertenecientes a un concepto clave: el interés en el “error” y en la “cultura popular”. La conexión del pop con la cultura es importante aquí, ya que el pop responde a la cultura, principalmente por medio de la apropiación de esta. El arte *glitch* a menudo tiene niveles similares de apropiación en juego. El segundo nivel es la apropiación del *glitch* mismo. Aunque un/a artista podrá provocar o instigar *glitches*, este/a no lo hará intencional o ideológicamente de manera asidua. En su lugar, optará por buscar aquello a través de la exploración del horizonte digital y capturándolo (*screen grabbing*, *recording* o *registering*) cuando ocurre el fenómeno cotidianamente; por ende, el *glitch* también es una evolución del *pop art* (Briz, 2011, p. 156). De acuerdo con el *Diccionario de términos artísticos* (2017, p. 486), el *pop art* se explica como sigue:

Expresión inglesa que define la corriente artística estadounidense surgida a fines de la década de 1950, inspirada en el expresionismo abstracto, el dadaísmo y el surrealismo. Sus componentes utilizan elementos cotidianos o industriales para producir obras que provocan la reacción del espectador.

Y, según el crítico estadounidense Arthur Danto (1996, p. 53):

By the mid-sixties, pictorial space was no longer the scene of revolution: artists moved outside the picture into forms of production quite unprecedented, for the understanding of which pictorial aesthetics was of relatively little use... , there was that shapeless array of avant-garde gestures known as Fluxus, there was video, and there were mixtures of multimedia artworks—by artists who accepted and even endorsed ephemerality.

En el Londres de 1952, un grupo de artistas llamado The Independent Group se reunía regularmente con el propósito de discutir sobre el papel de la cultura popular (*mass culture*) dentro del arte, el *found object* y ciencia y tecnología; entre sus miembros se encontraban Eduardo Paolozzi, Richard Hamilton, los arquitectos Alison y Peter Smithson, el crítico de arte Lawrence Alloway y el crítico de arquitectura Reyner Banham. El término propiamente del *pop art* tiene algunos posibles orígenes: el primer uso impreso ha sido atribuido a Lawrence Alloway y a Alison y Peter Smithson, mientras que la primera obra de arte en incorporar la palabra “pop” se atribuye a Paolozzi, con su collage *I was a Rich Man’s Plaything*.

El artista y arquitecto norteamericano Gordon Matta-Clark fue famoso por sus *building cuts*: “una serie de obras en edificios abandonados en los que eliminó varias secciones de suelos, techos y paredes” (Foster, 1988, p.162). Frecuentemente, esta demolición intencional significó la remoción de una sección de un edificio; en otras ocasiones, podría ser una casa entera partida en dos. La obra de Matta-Clark fue considerada una intervención escultórica; partiendo de esta premisa, el *glitch art* puede ser visto como una intervención tecnológica. Es también curioso, en el caso de Matta-Clark, el hecho de que hacia el final de su vida revelara un interés en animación por computadora y computación gráfica. Sobre el uso de las computadoras, afirmaba: “[Es] una parte de mi búsqueda para trazar y recuperar el espacio” (Matta-Clark, 1976, citado en Lee, 2000, p. 211). De acuerdo con el análisis de Lee, (2000, p. 211), parecía que Matta-Clark intuyera ya por entonces “el discurso sobre el ciberespacio que iba a proliferar en breve”.

De esta manera, el *glitch* es un desarrollo de las ideas de Matta-Clark. Por ende, en lo expuesto es posible evidenciar un desarrollo del arte desde muy atrás en la evolución de la modernidad, en la cual el *glitch art* es una mutación contemporánea de una evolución estética. Históricamente, el *glitch art* se origina de formas del cubismo, el futurismo, el Dadá, el surrealismo, el FLUXUS, el *pop art* y el (*cyber*)punk. Algo de la violencia y la destrucción aparente en la obra de Matta-Clark se puede distinguir desde la perspectiva, de la digital punk, que es un proceso de destruir, desgarrar y volver a iniciar y de reensambles fragmentarios, que son parte de los conocidos futuros experimentos de los *new media* (según Alva Noë, 2015). Como ha escrito el antes aclamado John Lydon (Lydon, citado por Bestley, Ogg, 2012, p.213, de los Sex Pistols, más conocido como Johnny Rotten:

I know there’s a certain aspect in my character where I actually enjoy things falling apart. But and/or also: I don’t think anything about the Pistols was nihilistic. We certainly weren’t on a death trip. Maybe

it was wreck-and-destroy stupidity, but I would hardly think that's nihilistic. Quite the opposite; it's very constructive because we were offering an alternative.

La “eminencia gris” en la persona de Guy Debord y el Situacionismo Internacional parisino inspiraron, o acaso instigaron, el (*digital-cyber*) *punk*, sobre todo por medio de personajes como Malcolm McLaren y Jamie Reid, quienes fungieron como ideólogos y promotores del movimiento *punk*:

Punk art cannot be tied down to one set of processes or concepts. Its graphic strategies tapped into long-established practices and countercultural crafts- in some cases knowingly, as with Malcolm McLaren and Jamie Reid's Situationist rhetoric.
[Killick, 2017, p. 7.]

Tanto el Situacionismo Internacional como el *punk* se apropiaban de la estética del cómic para cumplir sus fines, y es este hecho lo que los liga al *pop art*. “La incursión de Warhol en el ámbito pictórico data del año 1960, fecha en que realizó una serie de pinturas basadas en bandas dibujadas o en «có-mics»” (Martin, 1987, p. 76). De ese momento son sus célebres *Popeye*, *Supermán* y el detective *Dick Tracy*. La estética áspera y poco armoniosa que el *punk* explotó es, a su vez, una estética que está presente en el *glitch*. “Los otros creadores siguieron los impulsos más anti-censura del Metro, y lo fusionan con el enfoque de “hazlo tú mismo” favorecido por Punk para formar el movimiento *New Wave mini comix*” (Mazur, 2014, p. 67). Consecuente con la posición de la estética *Punk* está el artista *Glitch Jon Cates* (2011). Quien ha manifestado esta influencia y lo aplica en su manejo conceptual apelado “*dirty new media*”. Lo cual es una estética que aprovecha ciertas estrategias del *Punk* como piratear y el “hazlo tú mismo” (*DIY*), entre otras:

I wanted to reclaim fetish and say, yeah, of course fetish is part of what I do because fetish is punk rock and its part of “originary” punk rock from the Sex shop run by Malcolm McLaren and Vivian Westwood. And yeah, of course, fetish is in my work, but it's in this way that's consistent with art, life in a way that's dirty, in the sense of being impure, but also hopefully sexy and exciting.
(Packer, 2014)

Por otro lado, el filósofo de estética A. Noë (2015, p. 11-18) escribe lo siguiente en relación con la nueva estética del arte:

Como filósofo de la estética, el arte puede entenderse como investigar y exponer las formas ocultas en las que somos absorbidos en actividades organizadas– organizar y reorganizar nuestras formas de

estar en el mundo. Lo que ahora diría, basándose en las ideas presentadas aquí, es que ver (y todo tipo de percepción) es la actividad organizadora de lograr el acceso al mundo que nos rodea.

El arte *glitch* tiene que ver fundamentalmente con el uso de la tecnología en maneras que no fueron previstas. De hecho, no es inusual que artistas se encuentren con todo tipo de obstáculos (en la forma de mensajes de errores de codificación o actualizaciones de software) que vuelven obsoleta alguna técnica habitual para lograr efectos del *glitch*. Más allá de las intenciones del artista, en estos casos se ve obligado, o bien a reconocer las consecuencias ideológicas de la tecnología infundida, o bien a criticarla activamente. Cualquier característica tecnológica no es determinada por su función utilitaria, pero más bien, es indicativa del punto de vista de su productor o autor:

Todos los medios de comunicación nos trabajan por completo. Son tan persuasivos en sus consecuencias personales, políticas, económicas, estéticas, psicológicas, morales, éticas y sociales que no dejan ninguna parte de nosotros intacta, no afectada, sin cambios. El medio es el masaje. Cualquier comprensión del cambio social y cultural es imposible sin el conocimiento de la forma en que funcionan los medios de comunicación como entornos.

[McLuhan, 2001, p. 8.]

Las observaciones lúcidas de McLuhan (2001, p. 8) sobre que “*las sociedades siempre se han moldeado más por la naturaleza de los medios de comunicación, por los que los hombres comunican que por el contenido de la comunicación*” son, sin duda, más relevantes hoy día que en el pasado. Con el surgimiento de internet como medio por excelencia y el estallido de la revolución digital, McLuhan se ha vuelto muy actual nuevamente.

2. Discusión

Los argumentos en contra de la razón instrumental que declaran que es una forma más de conocimiento que subordina los medios a los fines y que es hábilmente transformada por otros medios de organización, como son la razón subjetiva y la probabilidad en los cuales no es el interventor numérico, pero más bien, es la información en sí que se entiende y que contiene una relación indexada con las cosas del mundo (Horkheimer, 2002).

I'd like to think that computers are neutral, a tool like any other, a hammer that can build a house or smash a skull. But there is something in the system itself, in the formal logic of programs and data that recreates the world in its own image. We think we are creating the system for our own purposes. We believe we are making it in our own image. We call the microprocessor the brain; we say the machine has memory. But the computer is not really like us. It is a projection of a very slim part of ourselves. We place this small projection of ourselves all around us, and we make ourselves reliant on it. To keep information, buy gas, save money, write a letter—we can't live without it any longer. We think we are creating the system, but the system is also creating us. We build the system, we live in its midst, and we are changed.

[Ullman, 1997, p. 67.]

La tecnología no es neutral, sino más bien todo lo contrario: es un arma de doble filo y corta por ambos lados. Estas son lecciones que se han aprendido de pensadores como McLuhan, Baudrillard o Virilio. Estos son pensamientos, sentidos y acciones que son una continuidad, una conversación, un discurso crítico que llama la atención hacia nuestro dilema como sujetos cada vez más influenciados por la tecnología del capitalismo global y los regímenes corporativos.

El aislamiento (por no decir alienación) individual del usuario con su teclado y pantalla nos llega por una retrospectiva McLuhaniana mediante la óptica futura de su retrovisor: legados de la corporación de calculadoras Burroughs y de las máquinas de escribir del International Business Machine (IBM), combinados en una constelación con las mecánicas de la radio y el televisor, alumbrado por el fulgor de la luz guerrera de la utopía militar del complejo militar-industrial, con su vehemente origen en secretos ocultos en la década de los cuarenta del siglo pasado.

Computers, expert systems and artificial intelligence add as much to thought as they subtract from thinking. They relieve thought of inert schemas. The forms of thought assisted by computer are mutant, relating to other musics, other Universes of reference. This autopoietic node in the machine is what separates and differentiates it from structure and gives it value. Structure implies feedback loops, it puts into play a concept of totalization that it itself masters.
[Guattari, 1993, p. 35 y 36.]

Rosa Menkman (2011, p. 26) señala: “*El ruido y los fallos son (a menudo) sobre romper o empujar los límites y retransmitir las membranas de lo que es socialmente aceptado como categorías o género*”. Y es a la manera de lo articulado por Menkman que estamos construyendo el mundo por medio de redes de significados, lo cual es relevante para todos por su conexión, con las decisiones e intenciones artísticas. En esta práctica teórica del *glitch*, por lo tanto, debemos tomar conciencia de los procesos que buscan funcionar de manera invisible, o, si no, volvernos invisibles por medio de la individuación comercializada del hipercapitalismo.

3. Conclusión

En cualquier caso y hasta cierto punto, procuraremos que nuestras decisiones inquieten a los procesos y proceder literalmente —y no metafóricamente, metafísicamente o en lo abstracto— a romper, torcer, corromper, deconstruir, malinterpretar, desordenar, olvidar, degradar, errar o mal codificar estos sistemas, como también se ha hecho con los mismos *glitches*. De hecho, el proceso se vuelve lo más crucial, pues el *glitch* como campo está obsesionado con el proceso y muy absorto en descubrir nuevas herramientas con las cuales lograr un “glitch”.

De este modo, el producto se vuelve secundario ante el proceso. Por otro lado, el simple hecho de entregarse al deseo de “glitch” o de capturar y coleccionar los *glitches*, se siente algo extraño y contradictorio en cuanto a la misma naturaleza del *glitch*. Su incontestable estatus como error fugaz o accidente es completamente contestado cuando es capturado o reinterpretado. Usualmente, un *glitch* auditivo o visual desgarrar el medio que lo contiene interrumpiendo el acostumbrado flujo de la información. Uno tiende a pensar que la dinámica es algo más apagado cuando lo intervenimos: controlando el proceso, destruimos una de las condiciones de su fenómeno que lo hace especial y válido. En retrospectiva, es necesario ponderar este punto con mucha atención y detenimiento. Quizás la naturaleza y efectividad del *glitch* es más pertinente al proceso que al producto. ¿Será que el *glitch* puro transmite un sentido más agudo de intensidad emocional o sublimidad en el observador?

“In other words, only machines can perform, glitch, and this privilege is not shared with humans”
(Zhang, 2017, p. 10).

Así se entiende en este trabajo la noción de “condición contextual ampliada” (del campo disciplinar también ampliado) en la que se desarrolla un planteamiento igualmente expandido. Se intenta dar un giro reflexivo de sentido al trabajo teórico y práctico que emerge de los razonamientos y las prácticas del arte y el diseño en su condición de apertura y diálogo con otras disciplinas. Se trata de hacer notar, también, la pertinencia de este pensamiento a la circunstancia problemática y el extremadamente complejo contexto sociocultural contemporáneo.

Y, por supuesto, se trata de que, desde esa lógica de pensamiento, las prácticas sean dirigidas hacia espacios poco susceptibles de ser capturados por un (simple) relato artístico convencional. Dicho objeto de conocimiento responde a un intento de construcción de una mirada crítica con respecto a una situación problemática contemporánea y que puede ser caracterizada como un sistema complejo.

Lo cierto es que el *glitch* como estética no se detiene, sino que más bien evoluciona en diferentes espacios de la cultura. Como su antecesor, el *pop art*, y como todo arte nuevo que irrumpe en escena, efectivamente tiene sus críticos, y eso puede ser algo beneficioso. Algunos siguen explorando y experimentando con el medio: unos buscan nuevos vocabularios y formas de expresión; otros se inventan los suyos propios. No obstante, los que establecen una relación duradera con el *glitch* van a encontrar ciertamente muy difícil deshacerse del manejo de este. Pero la manera de no quedarse atascado es por medio de centrarse en el *glitch* como una forma de sorpresa y como una forma de fallar (*glitch*) las expectativas de la gente. Y luego está el rendimiento de la vida cotidiana en la cual todos estamos inmersos todo el tiempo con todas nuestras tecnologías. Por lo tanto, estamos haciendo a la tecnología más humana, en el sentido de que lo estamos haciendo más parte de nuestras vidas.



Fig. 13. Herramienta del glitch.

Nota: todas las imágenes utilizadas en el texto son de la autoría del investigador, con la excepción de la fig. 12, que pertenece a J. Faerna (Cézanne, 1995, Madrid, Globus Comunicación, S. A.).

Bibliografía

- Bestley, R. & Ogg, A., 2012. *The Art of Punk*. Minneapolis: Voyageur Press.
- Briz, N., 2011. *Glitch art histories*. Nueva York: Prentice Hall.
- Cates, J., 2011. *Real-time: reflections and render-times*. Nueva York: Prentice Hall.
- Cloninger, C., 2014. *One per year*. Brescia: Link Editions.
- Danto, A., 1996. *Art on the edge and over*. Nueva York: Art Insights.
- Danto, A., 2005. *Unnatural Wonders*. Nueva York: Straus and Giroux.
- Domínguez, R., 2017. *Diccionario de términos artísticos*. Madrid: Sílex Ediciones.
- Foster, H., 1988. *The Crux of Minimalism*, Los Angeles: Museum of Contemporary Art; New York: Abbeville Press.
- Ghost in the Shell*, 2017. [film] Dirigido por Rupert Sanders. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- Guattari, F., 1993. Machinic Heterogenesis. En: V. Conley, ed. 1993. *Rethinking Technologies*. Mineápolis: Miami Theory Collective.
- Guattari, F., 1995. *Chaosmosis: an ethico-aesthetic paradigm*. Bloomington: Indiana University Press.
- Hauser, A., 1986. *Mannerism: The crisis of the renaissance and the origin of modern art*. Cambridge: Harvard University Press.
- Horkheimer, M., 2002. *Critique of instrumental Reason*. Nueva York: The Continuum Publishing Co.
- Houghton Mifflin, 2018. *Dictionary of the English Language*. [en línea] Londres: Houghton Mifflin. Disponible en: <www.ahdictionary.com/word/search.html> [Consultado el 12 de marzo de 2019].
- Jackson, R., 2011. *The glitch aesthetic*. Atlanta: Georgia State University.
- Killick, J., 2017. *Contexto de la práctica*. [en línea] Disponible en: <<http://j-killick1518-cop.blogspot.com>> [Consultado el 3 de abril de 2017].
- LiveArt, 2018. *Glitch*. [en línea] Disponible en: <<http://www.liveart.org/glitch/>> [Consultado el 2 de marzo de 2019].
- Lorenz, A., 2009. *Glitch: Designing Imperfection*. Nueva York: Mark Batty Publisher.
- Malins, P., 2010. *Deleuze, Guattari, and Ethico Aesthetics of Drug Use*. Melbourne: University of Melbourne.
- Martin, R., 1987. *El gran arte en la pintura*. Barcelona: Salvat Editores.

- Martínez, A., 2018. *PijamaSurf*. [en línea]
Disponible en: < <https://pijamasurf.com/category/filosofia-2/2013> > [Consultado el 9 de marzo de 2019].
- Mazur, D. Y., 2014. *Comics—A global history 1986 to the present*. Londres: Thames and Hudson.
- McAndrew, J., 2009. *The medium-specific fault as an aesthetic in past, present and future video and electronic moving image art*. Nueva York: Fine Art Module.
- McLuhan, M., 2001. *The medium is the message*. Corte Madera, California: Gingko Press.
- Menkman, R., 2011. *The Glitch genre from: The glitch Moment (um)*. Ámsterdam: Network Notebooks.
- Noe, A., 2015. *Strange Tools: Art and human nature*. Nueva York: Hill and Wang Picador Ed.
- Ortiz-Osés, A., 2016. *La trascendencia sin inmanencia es abstracción, y lo contrario es reducción. Tendencias de las religiones*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Packer, R., 2014. *Hyperallergic*. [en línea]
Disponible en: <https://hyperallergic.com/134709/glitch-expectations-a-conversation-with-jon-cates/>
[Consultado el 12 de Noviembre de 2020].
- Lee, P., 2000. *Object to be destroyed*. Londres: The MIT Press.
- Rhodes, R., 1999. *Visions of technology*. Nueva York: Touchtone.
- Sereyi, P. Y., 1975. *Le Corbusier in perspective*. Englewood, Nueva Jersey: Prentice Hall.
- Ullman, E., 1997. *Close to the machine: Technophilia and its Discontents*. Vancouver: McMillan.
- Wientraub, L., 1996. *Art on the Edge and over*. Nueva York: Art Insights.
- Zhang, P., 2017. *Technology, error and fetish: Through the lens of glitch art fetishism*. Nueva York: Fetishism Fall.

Eugenio Mangia Guerrero
Arq. Mgtr. Pontificia Universidad Católica
del Ecuador

Arquitecto por Pratt Institute, N.Y., becado Investigador por el postgrado MEP Arizona State University, Tempe, AZ. y Educador por el postgrado MEd de la Universidad San Francisco de Quito. Ha desempeñado varios cargos académicos como Decano (E), Vicedecano y Director de la Escuela de Diseño de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Docente Fundador y responsable del área de Historia y Teoría del Colegio de Arquitectura, Universidad San Francisco de Quito. Docente Fundador y responsable del nivel de Básico Universidad SEK, Quito, Ecuador. Profesor invitado y director de tesis en el Instituto de Postgrados Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad Central del Ecuador. Actualmente, becado por Ohio University, Athens, Oh., al programa COIL (Collaborative Online International Learning). Socio fundador Mangia-Fegan Diseño.