



GLITCH.  
ART.  
BR

—  
2022

**Cleber Gazana**  
(Org.)

WΛ

Este livro faz parte da Glitch.art.br 2022 Glitch Art International Online Exhibition. Exibição organizada no Brasil e um espaço projetado para promover, exibir, interagir e discutir a arte Glitch.

Copyright © Cleber Gazana (White Area), 2023

1ª Edição / Edition. ISBN 978-65-00-64736-5

Revisado conforme o Novo Acordo Ortográfico.

Nenhuma parte desta obra poderá ser reproduzida ou transmitida por qualquer forma e/ou quaisquer meios (eletrônico ou mecânico, incluindo fotocópia e gravação) ou arquivada em qualquer sistema ou banco de dados sem permissão do autor.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

---

Glitch Art Br 2022 = Glitch Art Br 2022 /

Organização Cleber Gazana ; [tradução do autor].

-- 1. ed. -- São Paulo : Ed. do Autor, 2023.

Vários autores.

Edição bilíngue: português/inglês.

Bibliografia.

ISBN 978-65-00-64736-5

1. Artes - Exposições 2. Arte digital 3. Glitch art 4. Mídia digital

I. Gazana, Cleber. II. Título: Glitch Art Br 2022.

23-148494

CDD-709.0501

---

Índices para catálogo sistemático:

1. Glitch art : Artes 709.0501

Aline Grazielle Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129

All images, names and texts published here have been authorized by their copyright holders, in accordance with the Terms and Conditions of the Glitch.Art.Br, without incurring any responsibility for the Organizer, at no cost to the Organizer or payment to participants, reserving the copyright of their respective authors. The participant will be solely responsible for the authenticity of the information provided, for the authorship of the artwork and the contents therein. The participant assumes responsibility for submitted content, responding to civil and criminal penalties for plagiarism or any other act that may harm another person's copyright or intellectual property.

# Reflexões Erráticas Sobre Arte Para A Internet

02

CHAP  
TERS

Fabio FON  
(Fábio Oliveira Nunes)

Artista experimental e pesquisador voltado a linguagens contemporâneas, atuando sobre arte experimental, poéticas da visualidade e arte-tecnologia. É Doutor em Artes na Escola de Comunicações e Artes da USP com pós-doutorado em Artes no Instituto de Artes da UNESP, Mestre em Multimeios (Multimídia) na UNICAMP e Bacharel em Artes Plásticas na UNESP. Como artista-pesquisador participou de eventos na área de arte e tecnologia no Brasil e outros países, tendo realizado artigos, livros e palestras em mais de 20 anos de atividades. Atualmente é membro do grupo de pesquisa cAt: ciência/Arte/tecnologia da Universidade Estadual Paulista (UNESP).

## Estética do erro

*O glitch é uma experiência maravilhosa de uma interrupção que desloca um objeto para longe de sua forma e discurso comuns. Por um momento fico chocada, perdida e maravilhada, me perguntando o que é esse outro enunciado, como foi criado. É talvez ... uma falha? Mas uma vez que eu o nomeei, o momento – a falha – não existe mais... (MENKMAN, 2009-2010)*

Quando um erro técnico interrompe abruptamente uma atividade digital, podemos pensar na potência crítica desta situação? Ora, os erros surgem de um domínio não-domesticado, do escape da expectativa de funcionalidade somado à constatação que, mesmo em uma natureza programada e previsível como o universo digital, ainda há espaço para o imponderável. Quando alguém revive a máxima de que “errar é humano”, reforçando a imprevisão em nossa espécie, podemos divagar que

também é próprio aos seres humanos a prática da criação artística – o erro e criação de arte lidam, cada um ao seu modo, com o imponderável e com a intangibilidade de seus efeitos. O erro não se resume a interrupção digital em si, mas se desdobra em um fenômeno que questiona a técnica e suas funcionalidades esperadas, oferecendo uma situação que se projeta insurgentemente no espaço-tempo, tal como as criações artísticas pensadas para a Internet: obras que acontecem na Internet, mas que, sobretudo, são um “acontecimento” em sua essência.

Neste domínio sógnico, o erro não é mais um fenômeno a se lamentar, mas a ser a apreciado e fruído, constatando a sublimidade, um prazer estético pela imperfeição, pelo tecnicamente incorreto. Este prazer não é exclusividade do contexto digital: podemos citar o memorável artista Nam June Paik, um dos pioneiros da videoarte, a buscar resultados imperfeitos ao aproximar poderosos imãs aos tubos de televisores, gerando distorções nas imagens

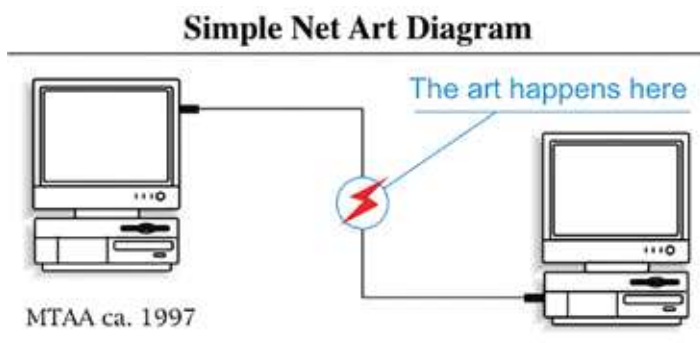
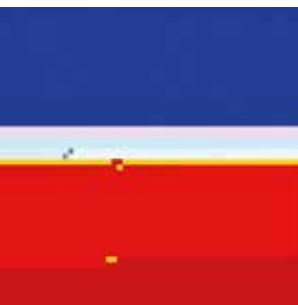


Fig. 1 – *Simple Net Art Diagram* de MTAA, 1997. Fonte: [http://www.mtaa.net/mtaaRR/off-line\\_art/snad.html](http://www.mtaa.net/mtaaRR/off-line_art/snad.html). Acesso em: 05 nov. 2022.

ali exibidas; uma prática capaz de gerar danos irreparáveis aos antigos televisores. Sua obra *Magnet TV*, realizada em 1965, é emblemática da desobediência artística sobre projetos tecnológicos, servindo como referência para gerações futuras de criadores. Em um mesmo sentido desobediente, podemos lembrar de *Digital TV Dinner*, obra de videoarte célebre criada em 1979 por Jamie Fenton e Raul Zaritsky com som de Dick Ainsworth, com um console de videogame, com o ato *disruptivo* de desencaixar o cartucho de jogo do equipamento – com o jogo em execução, claro – para a geração de padrões de erro.

Já em sua origem etimológica, do latim *errare*, errar pode significar uma ação sem uma direção clara, vagar, andar a esmo, ou seja, distante das expectativas e normas vigentes – uma prática em si com reconhecido potencial criativo: foi incorporada no ideário da vanguarda situacionista pelo escritor e cineasta Guy Debord, tendo escrito em 1958 sua Teoria da Deriva<sup>1</sup>. Um criador errante, podemos dizer, possui uma abertura elevada ao elemento inesperado e casual, integrando-o à sua prática criativa, tal como o artista Jackson Pollock no final dos anos 1940, conhecido por sua ação pictórica baseada no gotejamento – quando deixava a tinta cair em suas telas, em uma prática que seria contra os padrões da pintura em outras épocas. O erro é um horizonte verdejante aos artistas – especialmente por intuir uma abertura às vastas

possibilidades do acaso, mas também uma atitude subversiva a normas dadas, inclusive àquelas diretamente ligadas às linguagens em questão.

Quando nos voltamos às criações artísticas que fazem uso de tecnologias digitais e dos circuitos nos quais estes trabalhos trafegam, não será incomum perceber menções emblemáticas, tais como o nome de um dos eventos mais tradicionais na América Latina, *404 Festival*<sup>2</sup>, cujo título está diretamente ligado a um erro de Internet, que indica que o computador conseguiu se conectar ao servidor desejado mas que o arquivo em questão não foi encontrado; ou ainda, uma das maiores bienais de arte no mundo, que acontece atualmente na Internet, a *The Wrong Biennale*<sup>3</sup>, cujo adjetivo presente em seu nome poderia ser traduzido por “incorreto” ou “errado”, suscitando também o desejo pelo inesperado e imprevisto. Como dito em pequenas linhas no site do *404 Festival*, o erro se transforma em uma nova possibilidade na arte.

Então, trafegando no campo da criação digital, a observar o erro, estamos também evidenciando a natureza das imagens digitais: na manipulação dos códigos das imagens, por exemplo, é também evidenciado o paradigma digital, em uma ação fortemente metalinguística. Dentro desta percepção, uma comunidade ampla de artistas adotou o termo Glitch Art para designar práticas artísticas ligadas a falhas em dispositivos eletrônicos ou digitais:

1 Uma versão em português do texto de Guy Debord está disponível no endereço <https://www.marxists.org/portugues/debord/1958/12/90.htm>. Acesso em: 03 dez. 2022.

2 <https://www.404festival.com/>. Acesso em: 04 dez. 2022.

3 <https://thewrong.org/>. Acesso em: 04 dez. 2022.

*A glitch é definida como um erro/falha, um breve mau funcionamento. Está associada à definição de problema, onde pode ser usada como uma palavra que define uma situação de quando alguma coisa errada acontece, um resultado imperfeito. Ela se manifesta por comportamentos inesperados, indesejados e resultados incorretos. (GAZANA, 2016, p. 44)*

Logo, a Glitch Art é uma produção que explora o erro tanto conceitualmente como enquanto prática (GAZANA, 2016, p. 55), em obras que podem tanto se apropriar de erros realmente surgidos no uso da tecnologia, quanto de erros induzidos ou criados por artistas, que se parecem com erros “reais”. De olho nestas circunstâncias, MORADI (2004) faz a sua conhecida distinção entre glitch puro e *glitch a-like*. Distinguir estas situações é pertinente quando o objetivo é trazer o contexto tecnológico para dentro da obra de forma imediata; a obra é resultado direto da falência dos meios. Mas, há que se observar também que um erro criado por um artista pode carregar um poder significativo às atenções do público por ter sido pensado para este fim, afinal, é próprio

do universo da arte lidar com estratégias que enganam, induzem, imitam para sensibilizar o público<sup>4</sup>.

Na Internet, há inúmeras ferramentas que imitam diferentes falhas – e que, claro, são reveladoras do fascínio por esta estética. Há sites criados por artistas-programadores que oferecem interfaces para a geração de imagens erráticas como *Glitch Image Generator*<sup>5</sup>, *Image Glitch Toll*<sup>6</sup>, *JPEGKrusher*<sup>7</sup> e *Rutt-Etra-Izer*<sup>8</sup>, ferramentas generativas que permitem que qualquer imagem receba aspectos de falha, ou como *PhotoMosh*<sup>9</sup>, que oferece dezenas de parâmetros para vídeos e imagens fixas, ou ainda, *Moving Dots Animation Generator*<sup>10</sup>, um aplicativo que gera animações glitch. É evidente que estas ferramentas criam imagens que parecem originárias de situações de erro: imagens que privilegiam ruídos, interferências, elementos que oferecem camadas que evidenciarão sua natureza eletrônica, ou mais precisamente, disfuncional, fora dos padrões estabelecidos; dentro desta estética do erro, os aplicativos criam imagens que são simulações – geradas a partir dos parâmetros escolhidos pelo visitante-criador – e não imagens resultantes de falhas “reais”. Vale contextualizar que estas ferramentas, ao incorporarem o erro como um tipo de visualidade institucionalizada, promovem certa sujeição do fenômeno,

4 Sobre isso, há um estudo anterior sobre as chamadas mentiras de artista: NUNES, Fabio Oliveira. Mentira de artista: arte (e tecnologia) que nos engana para pensarmos o mundo. São Paulo, Cosmogonias Elétricas, 2016.

5 <https://glitchyimage.com/>. Acesso em: 19 nov. 2022.

6 <https://snorpey.github.io/jpg-glitch>. Acesso em: 18 nov. 2022.

7 <http://ajxs.github.io/jpk>. Acesso em: 19 nov. 2022.

8 <https://airtightinteractive.com/demos/js/ruttetra>. Acesso em: 19 nov. 2022.

9 <https://photomosh.com>. Acesso em: 19 nov. 2022.

10 <https://dominik.ws/art/movingdots>. Acesso em: 20 nov. 2022.

como é discutido pela curadora e artista Rosa Menkman:

*Essa forma de 'arte conservadora com glitch' geralmente se concentra mais no design e nos produtos finais do que na quebra processual de fluxos e políticas. Há uma crítica óbvia: projetar um glitch significa domesticá-lo. Quando a falha se torna domesticada, controlada por uma ferramenta ou tecnologia (uma arte humana), ela perde seu encanto e se torna previsível. Não é mais uma quebra de fluxo dentro de uma tecnologia, ou um método para abrir o discurso político, mas sim um cultivo. Para muitos atores, não é mais um glitch, mas um filtro que consiste em uma predefinição e/ou padrão: o que antes era entendido como um glitch agora se tornou uma nova mercadoria. (MENKMAN, 2009-2010)*

A fala de Menkman nos lembra que a estética do erro não está restrita ao sistema da arte – ou ao nicho da arte digital – mas é elemento com apelo comercial, espalhando-se em videoclipes, layouts, publicidade e, entre outras tantas possibilidades, “filtros” nos mais diferentes aplicativos e redes sociais, permitindo a usuários desconstruírem a normalidade de imagens e sons com

o atrevimento dos signos erráticos. Esta estética oferece um tempero vanguardista, desembaraçado, indeterminista, contemporâneo. Mas, essa constatação só reforça a necessidade de incursões artísticas mais incisivas, em inspiração com aquelas que vão no cerne da experiência digital.

Em uma direção mais incisiva, podemos citar como exemplo os navegadores de arte – um subgênero da arte para a Internet, chamado de *browser art*. Neste campo temos programas criados por artistas e/ou programadores que tal como seus equivalentes funcionais – como *Mozilla Firefox* e *Google Chrome*, para citar dois browsers populares hoje – acessam endereços da Internet e seus conteúdos; em regra, os navegadores de arte se apropriam de imagens, textos, links, códigos-fonte, entre outros elementos disponíveis nas páginas da rede, usando-os como matéria-prima para resultados poéticos e disfuncionais. Um exemplar neste sentido é *Wrong Browser*<sup>11</sup> da dupla JODI, que segue o padrão pouco amigável de grande parte dos trabalhos digitais do duo, proporcionando aqui um aplicativo que desconstrói a experiência de navegação e os próprios sites a serem acessados. É importante situar a contribuição relevante da dupla Joan Heemskerk e Dirk Paesmans – conformando JODI desde 1994 – para o universo de criações para a Internet, sempre sob uma estética disfuncional da tecnologia, privilegiando a intertextualidade entre códigos da relação homem-máquina, além do

11 <http://wrongbrowser.jodi.org/>. Acesso em: 05 dez. 2022.



Esta estética oferece um tempero vanguardista, desembaraçado, indeterminista, contemporâneo. Mas, essa constatação só reforça a necessidade de incursões artísticas mais incisivas, em inspiração com aquelas que vão no cerne da experiência digital.



desconforto, da desordem, o medo do vírus; o usuário fica em pane ou entra em *looping* (DONATI, 1999).

*Wrong Browser*, então, é uma espécie de carrossel da web, funcionando sem a interferência do usuário, trazendo à tela elementos de construção dos sites – o código-fonte e textos, basicamente – em estética caótica. Os sites acessados por este navegador possuem uma particularidade em seu endereço: possuem endereços com três letras, mais a extensão de domínio (como ponto-com-br, por exemplo). Embora este tamanho diminuto seja objeto de cobiça no mercado de endereços da Internet, tornando-os ativos valiosos para quem os possui, muitas vezes estes endereços acabam vazios ou abandonados, resultando em sítios erráticos da rede, que abrigam a frustração de quem os acessa.

Com uma inspiração subversiva em seu título, temos também o emblemático browser *Riot*<sup>12</sup> (1999), criado por Mark Napier. Este navegador quebra as regras

baseadas em software dos domínios da Internet e combina páginas da rede à medida que os usuários navegam de um site para outro: os elementos das páginas, de diferentes endereços, vão se misturando no decorrer da navegação. O resultado é caótico: imagens, links e textos aparecem desordenados, reformatados, ilegíveis, com elementos repetidos, sobrepostos, justapostos, enfim, embaralhados uns com outros, como “palimpsestos de layers” (BEIGUELMAN, 2005, p.78) que se reconfiguram a cada novo endereço visitado. Há que se observar que *Riot* foi pensado enquanto um browser que subverte a experiência de navegação, ao torná-la mais líquida e livre – os domínios não mais restringem imagens e textos que abrigam; mas, visto por seus resultados, proporciona uma navegação que dinamita a funcionalidade original dos sites, gerando versões erráticas de seus domínios de origem ou, indo além, a potencialidade de navegar toda a Internet sob uma experiência de erro.

12 <https://potatoland.org/riot/>. Acesso em: 05 dez. 2022.





Fig. 2 – Navegação através do browser Riot. Fonte: <https://potatoland.org/riot/>. Acesso em 16 dez. 2022.

### Utopia do erro

Ao buscar referências sobre os primeiros anos da arte pensada para a Internet, é muito fácil encontrar uma peculiar historietta sobre o surgimento de um dos termos mais populares para definir o universo dessas obras: net.art. Conta-se que este vocábulo teria surgido a partir de uma inesperada falha em uma mensagem de e-mail que, entre tantos caracteres que tornavam a mensagem quase que integralmente ilegível, trazia um trecho com algum sentido:

[...] J8~g#\;Net.Art{~^s1 [...]

O destinatário desta mensagem corrompida seria o artista Vuk Cosic, um dos nomes seminais da história da arte para a Internet. Ao receber esta mensagem, de forma bastante sagaz, Cosic teria tido um *insight* valioso, enxergando ali o vocábulo ideal para nomear a sua prática artística: net.art! Ora, net.art seria, então, um *readymade* nascido de um erro computacional?

Com notável repercussão, este episódio povoaria o imaginário de gerações de entusiastas em arte e Internet, denotando o indubitável valor estético atribuído às falhas digitais por artistas. Sem dúvida, há a celebração da sagacidade do olhar do artista sobre a inesperada falha de comunicação, uma metáfora à própria prática artística. Substancialmente, o que era prosaico, incerto, inútil, indesejado ou contraproducente ganha status de arte; eis a ressignificação do erro, ou ainda, da prática de se apropriar dos meios eletrônicos – desenvolvidos distantes dos espectros artísticos – para se fazer arte.

Esta constatação não se reduz quando passamos a saber que este relato do surgimento do termo net.art, inicialmente feito pelo artista Alexei Shulgin no ano de 1997 em uma lista de e-mails dedicada a arte digital, é falso. Aliás, o próprio Cosic declara que não se trata de uma história verdadeira<sup>13</sup>: o termo (que em sua grafia leva um ponto entre os termos “net” e “art”) foi adotado

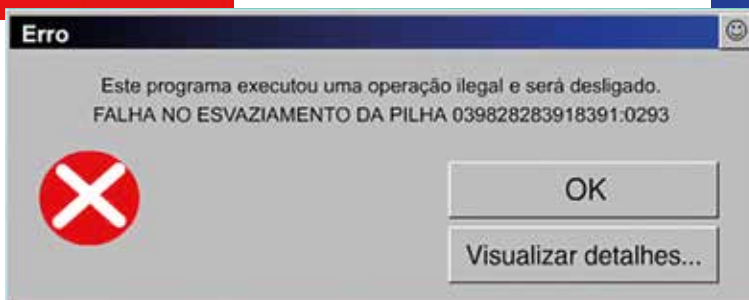


Fig. 3 - Mensagem de erro presente em *ONOS* (1999) de Fabio FON. Fonte: arquivo do autor.

por sugestão do curador e artista Pit Schultz em uma lista de discussão, sendo que o “.art” poderia ser lido como uma extensão de arquivos digitais ou de domínios da própria rede – em contraponto ao recorrente “.com” dos sites comerciais.

Mas, retomando, a ideia do vocábulo *net.art* surgido de uma falha – assimilada como obra, vale dizer – só reforça o fascínio dos artistas não só pelo erro digital, mas, mais precisamente, por elementos mais intrínsecos ao meio tecnológico. Este fascínio será recorrente em obras de arte pensadas especialmente para a rede mundial de computadores – a Internet. Décadas atrás, em um estudo anterior sobre a produção artística brasileira para a Internet, já despontavam obras que, na ocasião, classifiquei como

metalinguísticas: sites de arte com a necessidade de questionar o próprio suporte digital e o meio telemático e romper com as expectativas prévias do usuário comum (NUNES, 2000). Neste contexto, o erro – ou aquilo que não funcione dentro das expectativas do usuário – é um recurso narrativo aos trabalhos que querem explicitar a sua natureza digital e gerar olhares críticos sobre seu próprio ecossistema.

Neste sentido, incluo uma das minhas primeiras incursões em meio digital: um dos primeiros trabalhos que realizei foi o site de Internet *ONOS – ON Operating System*<sup>14</sup>, criado em 1999 com o interesse de “estabelecer momentos de desautomatização” (NUNES, 2010, p. 122) do público a partir da semelhança entre a aparência da obra em comparação com a interface de sistemas operacionais difundidos naquela

13 Entrevista de Vuk Cosic. <https://dac.taipei/en/uncategorized-en/vuk-cosic-a-perspective-on-the-myth-of-the-origins-of-the-net-art/>. Acesso em 05 dez. 2022.

14 Sobre *ONOS*, há documentação em <https://fabiofon.com/onosoperatingsystem/>. Acesso em: 05 dez. 2022.

época – em especial, *Microsoft Windows* em suas versões 95 e 98. Trata-se de um site de Internet baseado em uma série de animações interativas realizadas com o software *Macromedia Flash*, a ocupar a tela cheia do usuário que acessava o domínio do site. *ONOS* jogava com as expectativas de funcionalidade de um “sistema operacional” poético, trazendo situações como telas onde ícones e botões não funcionavam a contento e supostos ataques de vírus de computador; evocando um panteão da disfuncionalidade digital, *ONOS* também apresentava muitas mensagens de erro – todas falsas, mas verossímeis em um momento em que o uso cotidiano da tecnologia digital, pela incipiência e pelo pouco letramento de novos usuários; navegar na Internet nos anos 1990 proporcionava uma gangorra de emoções, do fascínio à frustração em poucos cliques.

Por falar em frustração, cabe também incluir aqui *Delay n.2 ou Retardo n.2*, site de arte que criei em 2001, baseado em apresentar unicamente uma barra de suposto download que se preenchia no decorrer de mais de sete minutos. Ao final deste tempo, a tela torna-se completamente escura, apenas com uma indicação de saída da tela cheia. Nada mais. Ao passo de mimetizar a espera, tornando o tempo gasto, motivo de reflexão do público, operava também no limiar da própria disfuncionalidade da rede, no descompasso entre velocidades reais e desejáveis em tecnologia. Certa vez, quando o trabalho foi submetido a um importante festival de arte digital, recebi um telefonema de um dos curadores perguntando se o trabalho era exatamente isso: uma barra de download e nada mais. Teria sido um erro?

É interessante pensar que uma obra pode existir em função de uma utopia – na acepção, em sua raiz grega, de um lugar objetivamente irrealizável: a arte como indutora de rumos da tecnologia. Persegue-se uma postura crítica diante dos meios, sendo visto como aquilo que escapa da funcionalidade prevista para os dispositivos, que surge inicialmente como um problema tecnológico, com alguma capacidade de materializar contradições, desvelar automatismos e quebrar expectativas. Isso parece ser bastante interessante aos artistas contemporâneos, especialmente se considerarmos que os meios digitais são concebidos e desenvolvidos segundo princípios de produtividade e racionalidade existentes no interior de ambientes industriais e da lógica de expansão capitalista (MACHADO, 2007, p.10), ambientes usualmente positivos, otimistas e banalizados, distantes de questões essenciais da arte contemporânea como o estranhamento, a incerteza, a indeterminação, a histeria, o colapso, o desconforto existencial (MACHADO, 2007, p.13). O erro digital, por sua vez, parece circunstanciar estas questões em contraponto ao que é esperado nos meios digitais.

### **Dissonância do erro**

Para além do seu potencial estético e utópico, resta ainda observarmos que o erro no contexto de uso das tecnologias digitais, surge por meio de mensagens que os descrevem e revelam, por sua vez, uma peculiar dimensão comunicacional a ser investigada pelos artistas. As mensagens de erro são as respostas dos desenvolvedores aos fenômenos que escapam ao seu controle, e por sua natureza, revelam mais do

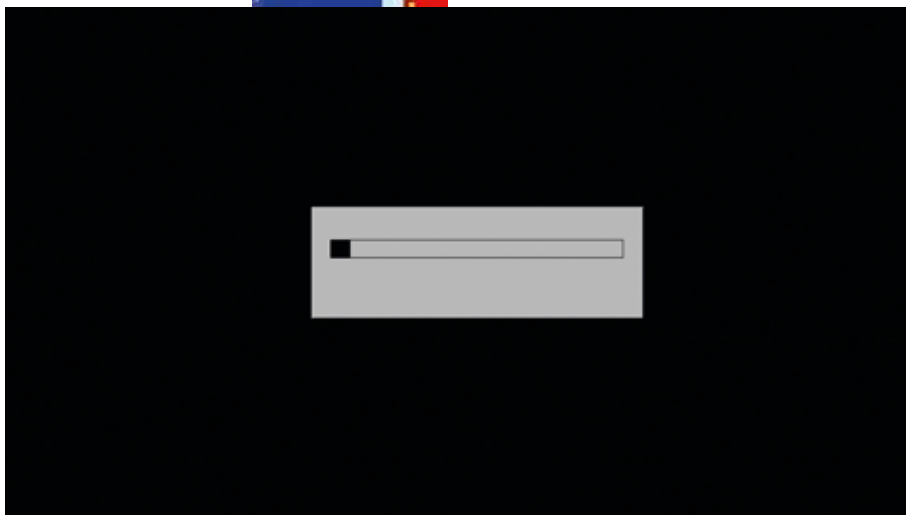


Fig. 4 – *Delay n.2 ou Retardo n.2* (2001-2003) de Fabio FON. Fonte: arquivo do autor.

que expressamente tentam explicar. As mensagens de erro digital são como uma espécie de paradigma emergente de comunicação, ou melhor, um padrão que favorece uma comunicação truncada e imediata; sem explicação, indecifráveis reflexivamente, espasmos momentâneos de signos e sentidos. Essa ideia é inspirada na fala da artista brasileira Giselle Beiguelman sobre sua obra *Esc for Escape* (2004), no qual convida o público a contribuir com situações de erros com dispositivos eletrônicos, colocando as mensagens de erro como paradigma de comunicação nos tempos atuais:

*O erro é o mínimo denominador comum no processo de digitalização e, enfim, na medida em que essa globalização é mediada por computadores, esse erro passou a ser um paradigma de comunicação.*  
(BEIGUELMAN, 2004)

A crítica aqui está posta na forma imediata, truncada e contrareflexiva que o fluxo informacional das redes digitais nos impõem, com suas mensagens, tal como as mensagens de erros, que rompem a necessidade de contexto – um erro digital nunca está ligado ao conteúdo em si, mas ao meio em questão – e, de forma absoluta, impõem sua cadência e obrigam nossa (in)consequente reação. Por esta perspectiva, podemos aproximar outra obra de Beiguelman, *Content: No cache*<sup>15</sup> (2000), um conhecido trabalho criado para a Internet que justamente se apropria dos erros digitais para explicitar o particular modo de comunicação no contexto da Internet. O trabalho faz refletir desde o seu título: trata-se de parte de um código em HTML<sup>16</sup> utilizado para que uma página

<sup>15</sup> A obra pode ser acessada a partir do site [https://www.desvirtual.com/no\\_cache/](https://www.desvirtual.com/no_cache/). Acesso em: 05 dez. 2022.

<sup>16</sup> HTML é a sigla de Linguagem de Marcação de Hipertexto, linguagem digital empregada na criação de páginas da Internet.

da web sempre apresente o que existe de mais recente ao seu visitante: isso é feito a partir de um comando que indica ao navegador que o conteúdo visto não deve ser armazenado em memória cache, ou seja, o que foi visto deve ser “esquecido” para que sempre novos conteúdos sejam acessados. Junto a essa primeira constatação, o site apresenta situações nas quais protagonizam erros recorrentes no uso das redes digitais, sobretudo na época em que foi criado, criando ambientações poéticas com estas mensagens.

A obra *Content: No Cache*, como a própria artista propõe, explicita uma nova condição de escrita<sup>17</sup>. Cabe contextualizar que a escrita, ao longo da existência humana, permitiu que conteúdos sobrevivessem para além da vida de seus autores, materializando um pensamento que pode perdurar por gerações. Esta prática, agora é parte de um esquecimento programado, suscitando descontinuidade e perda, valendo reforçar: tal como as mensagens de erro, descontextualizadas e truncadas.

Ainda sobre esquecimento programado, com vista em um potencial dissonante diante de questões tecnológicas presentes, temos a iniciativa do artista e pesquisador brasileiro Leo Caobelli que desenvolve uma pesquisa chamada Desertos de Erros<sup>18</sup>, operando uma plataforma digital na Internet em torno de trabalhos artísticos criados a partir da arqueologia de mídias obsoletas em torno da recuperação de dados

digitais. Sua prática de pesquisa é iniciada em campo: o artista visita galpões de reciclagem, onde encontra discos rígidos de computadores descartados por seus antigos donos, ou seja, HDs que foram parar no lixo; a partir daí, Caobelli trata de recuperar os resquícios de dados ainda presentes nestes dispositivos, utilizando softwares específicos para recuperação de discos rígidos. Recuperando as memórias contidas nestes dispositivos, o artista passa a ter à disposição para a criação de obras artísticas, justamente dados digitais que outrora pertenciam aos antigos donos daqueles discos: arquivos de programas, planilhas, documentos, arquivos de texto, imagens íntimas, registros em vídeo e outras tantas possibilidades. Cada disco torna-se um universo particular, que vai além das memórias e intimidades da vida de seus antigos donos. Vale observar que, diante deste domínio, o artista inicia um processo errático: seu ato de vagar digitalmente em pastas e arquivos, é uma busca imprecisa que envolve um campo desconhecido e suas possibilidades.

Nas práticas de Caobelli há também uma discussão pertinente em torno de sustentabilidade e tecnologia: sua prática se inicia justamente em galpões que lidam com os detritos de um mundo tecnológico. Ali está o resultado bruto das políticas de obsolescência tecnológica, nas quais estes dispositivos existem em uma vida útil restrita, a manter o ritmo de consumo sempre frenético e o colapso ambiental do planeta sempre iminente. Muitos destes dispositivos são descartados porque em algum momento passaram a ser um manancial de erros, a ponto de perderem toda a sua funcionalidade inicialmente prevista – e é justamente aí que a poética

17 Afirmação presente na descrição da obra na página [https://www.desvirtual.com/no\\_cache/](https://www.desvirtual.com/no_cache/). Acesso em: 05 dez. 2022.

18 <https://desertosdeerros.com.br/>. Acesso em: 05 dez. 2022.



[...] um erro digital nunca está ligado ao conteúdo em si, mas ao meio em questão – e, de forma absoluta, impõem sua cadência e obrigam nossa (in)consequente reação.



do artista ressignifica a implacável falência dos dispositivos digitais. É emblemático, por exemplo, um relato do artista acerca da simples prática de subir arquivos da pesquisa – dados recuperados dos HDs que haviam sido descartados – no disco virtual do Google: em 2022, a plataforma Google Drive erroneamente compreendeu os dados corrompidos como arquivos potencialmente perigosos, uma suposta tentativa de *phishing*<sup>19</sup>, fazendo com que o artista perdesse grande parte de sua própria existência em meio digital:

*Ironicamente os vírus detectados pela “inteligência artificial” da gigante do vale do silício eram apenas fotos corrompidas, erros dos mais diversos, inofensivos e belos. Recebi uma série de emails de notificação, 60 dos um milhão de arquivos que subi na nuvem haviam sido identificados como material potencialmente perigoso. Assim, numa manhã que começou às 5:20, fui desconectado definitivamente e sem direito à revisão de uma conta com 17 anos de existência.*

*Todos os e-mails se foram,  
as pastas do drive, as fotos...  
deletados por serem perigosos.  
(CAOBELLI, 2022)*

É emblemático, portanto, que o erro por mais inofensivo que seja, soe como ameaçador aos cânones tecnológicos convencionais, esta é também uma opção política diante dos poderosos *players* do mundo digital, para os quais as manifestações que escapem da produtividade e racionalidade existentes no interior de ambientes industriais e da lógica de expansão capitalista, tal como já dissemos, evocando Arlindo MACHADO (2007, p.10), não são bem vindas. No caso de Caobelli, à princípio, o grande volume de dados recuperados dos discos deu origem a muitas obras de sua autoria, algumas delas com inspiração Glitch, além de colagens digitais. Indo adiante, o artista passa a socializar essa torrente de dados com outros criadores de diferentes linguagens, deixando de ser uma prática isolada, fomentando uma comunidade de criativos a vagarem – e minerarem – poeticamente sobre um território desconhecido.

<sup>19</sup> *Phishing* é um termo originado da língua inglesa (*fishing*) que nomeia, no contexto da computação, tentativas ilícitas de capturas de identidades de outras pessoas, em especial, dados pessoais como senhas, números de cartões de créditos ou dados bancários. É comum que criminosos virtuais façam uso de arquivos e aplicativos maliciosos (*malware*) para a obtenção destes dados.



Fig. 5 – Página de abertura do projeto *Deserto de Erros* de Leo Caobelli.  
Fonte: <https://desertosdeerros.com.br>. Acesso em: 06 dez. 2022.

A iniciativa deu origem, até agora, a duas exposições virtuais disponíveis no site *Desertos de Erros: 8 Desertos* (2021) e *10 Desertos* (2022). A primeira exposição chamou-se *8 Desertos*<sup>20</sup>, para a qual cada artista participante recebia um HD, ficando cada criador, portanto, condicionado a um universo particular de alguém, na possibilidade de trabalhar com narrativas e vestígios dos antigos donos dos dispositivos em questão, sem explicitar quem seriam realmente; já em *10 Desertos*<sup>21</sup>, a proposta foi mais caótica, sem que os artistas participantes tivessem o dispositivo físico como referência, ofertando para os criativos uma rede de imagens e dados, tal como um território em expansão, “onde mais imagens podiam ir sendo descobertas quanto mais navegasse nas dezenas de HDs com imagens embaralhadas”(CAOBELLI apud RAGO, 2022). *10 Desertos* contou com os seguintes artistas convidados:

20 <https://desertosdeerros.com.br/8-desertos/>. Acesso em: 05 dez. 2022.

21 <https://desertosdeerros.com.br/10-desertos/>. Acesso em: 05 dez. 2022.

Romy Pocztaruk, Fernanda Medeiros, Gabriel Pessoto, Nicole Kouts, Thomas Kuijpers, Paulo Fehlauer, Joana Burd, Carine Wallauer, Egle Saka e Diego Vidart. A iniciativa anterior, *8 Desertos*, contou com a participação dos seguintes criadores em trabalhos pensados para a Internet: Henrique Fagundes, Marcelo Armesto, Vicente Carcuchinski, Leticia Lopes, Isabel Ramil, Anelise de Carli, Cristiano Sant'anna e Leticia Lampert.

### Considerações erráticas

Este percurso discorreu por possibilidades de diálogo errático dos artistas com a tecnologia, envolvendo situações que lidam com a ideia de erro, buscando voltar-se para o contexto tecnológico: a disfuncionalidade presente no âmbito de uma estética do erro, das perspectivas utópicas, das ações dissonantes concretas, para resumir três principais abordagens problematizadas até aqui. Partimos do pressuposto de que o erro – qualquer que seja a sua origem – pode possuir um potencial crítico por sua natureza imponderável, intangível,

subversiva e, claro, disfuncional – para resgatar alguns dos adjetivos que já empregamos – permitindo aos criativos lançarem provocações insurgentes aos meios. Nestas criações, erro e criação surgem como “acontecimento”.

No âmbito da Internet, é sempre necessário observar que a experiência do público tem sido cada vez mais condicionada a ambientes privados extremamente regrados, controlados e mercantilizados. Sabemos que as redes sociais ocupam um lugar privilegiado do público da Internet e que, em consonância, há outros sistemas que cristalizam uma hegemonia corporativa, privada, pouco transparente e nem um pouco democrática sob cada cidadão que trafega em rede. Desta forma, estes entes hegemônicos são cada vez mais definidores da experiência de rede, em

detrimento à perspectiva de uma rede que privilegie a dimensão pública, livre e colaborativa, tal como nas décadas iniciais da rede, época que coincide com o auge das criações artísticas pensadas para o ciberespaço, inclusive. Quando, então, pensamos nas possibilidades erráticas sobre arte para a Internet, com vista nas possibilidades críticas, estamos não só revisitando a história deste universo de criações e sua vocação para a disfuncionalidade, mas também, evocando aquilo que o meio possui como mais intrínseco e intangível como caminho para novas incursões insurgentes.

A potência crítica do erro é a certeza de que sempre haverá espaço para o imponderável, e que os artistas através de suas criações digitais serão capazes de potencializar o nosso fascínio pelo imprevisível.

## Referências

BEIGUELMAN, Giselle. Esc for Escape – Emoção Artificial 2.0 [Vídeo]. Itaú Cultural. 2004. Disponível em: [https://youtu.be/BRJ\\_Gwgc7uc](https://youtu.be/BRJ_Gwgc7uc). Acesso em: 05 dez. 2022.

BEIGUELMAN, Giselle. Link-se: arte/mídia/política/cibercultura. São Paulo: Peirópolis, 2005.

CAOBELLI, Leo. Info. [TEXTO DE APRESENTAÇÃO da Mostra 10 Desertos]. 2022. <https://desertosdeerros.com.br/10-desertos-info/>. Acesso em: 19 nov. 2022.

CAOBELLI, Leo; ENTLER, Ronaldo. Projeto do artista gaúcho Leo Caobelli utiliza imagens de HDs comprados em depósitos de lixo eletrônico. 04 de maio de 2018. Disponível em: <https://revistazum.com.br/entrevistas/entrevista-leo-caobelli/>. Acesso em: 19 nov. 2022.

DONATI, Luisa Angélica Paraguai. Análise Semiótica do Site Jodi. In: Revista da Pós Graduação, Instituto de Artes, Unicamp, Campinas, vol.1, n.2, p.103-111. 1997.

GAZANA, Cleber. Glitch Art: Uso do erro digital como procedimento artístico e possibilidade estética. Orientador: Milton Sogabe. 2016. 220p. Dissertação (Mestrado) – Artes, Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2016. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/136255>. Acesso em: 05 set. 2022.

HUANG, Hsiang-Yun; MORENO, Daniela Ruiz. Vuk Ćosić: A perspective on the myth of the origins of the net.art. Digital art center Taipei. 2021. Disponível em: <https://dac.taipei/en/uncategorized-en/vuk-cosic-a-perspective-on-the-myth-of-the-origins-of-the-net-art/>. Acesso em 05 dez. 2022.

MENKMAN, Rosa. Glitch Studies Manifesto. Amsterdam/Colônia. 2009-2010. Disponível em: [http://amodern.net/wp-content/uploads/2016/05/2010\\_Original\\_Rosa-Menkman-Glitch-Studies-Manifesto.pdf](http://amodern.net/wp-content/uploads/2016/05/2010_Original_Rosa-Menkman-Glitch-Studies-Manifesto.pdf). Acesso em: 05 dez. 2022.

MORADI, Iman. Gtich Aesthetics. 2004. Dissertação (Bacharelado) – Multimedia design, School of Design Technology, University of Huddersfield, Huddersfield (Inglaterra). 2004. Disponível em: <http://www.organised.info/wp-content/uploads/2016/08/Moradi-Iman-2004-Glitch-Aesthetics.pdf>. Acesso em: 04 dez. 2022.

NUNES, Fabio Oliveira. CTRL+ART+DEL: distúrbios em arte e tecnologia. São Paulo: Perspectiva, 2010.

NUNES, Fabio Oliveira. Sites metalinguísticos de arte. 2000. Disponível em: [http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/texto\\_meta.html](http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/texto_meta.html). Acesso em 18 nov. 2022.

RAGO, Laura. Deserto do real. ZUM Revista de Fotografia. 18 de novembro de 2022. Disponível em: <https://revistazum.com.br/nao-categorizado/deserto-do-real/>. Acesso em: 19 nov. 2022.

SHULGIN, Alexei. nettime: Net.Art – the origin [e-mail]. 1997. Disponível em: <https://nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00094.html>. Acesso em 05 dez. 2022.

