

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica

O AVESSE DA COMUNICAÇÃO

Estética e política do ruído na cultura digital

Claudio Luiz Cecim Abraão Filho

Doutorado em Comunicação e Semiótica

São Paulo

2018

CLAUDIO LUIZ CECIM ABRAÃO FILHO

O AVESSE DA COMUNICAÇÃO

Estética e política do ruído na cultura digital

Tese apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, em cumprimento à exigência parcial para obtenção do título de Doutor em Comunicação e Semiótica, sob orientação do Prof. Dr. Eugênio Rondini Trivinho.

Área de Concentração: Signo e significação nos processos comunicacionais.

Linha de Pesquisa: Dimensões políticas na comunicação.

São Paulo

2018

BANCA EXAMINADORA

AGRADECIMENTOS

Ao CNPq e à PUC-SP, pelo apoio viabilizador da pesquisa.

À família: Claudio, Beatriz, Guilherme, Valéria, Gaia.

Aos mestres que direta ou indiretamente contribuíram para o presente resultado: Eugênio Trivinho, José Luiz Aidar Prado, Lucrécia D'Alessio Ferrara, Rogério da Costa, Alexandre Rocha da Silva, Juan Droguett.

Aos amigos e colegas: Alexandre, João Gabriel, Thiago, André F., Deusiney, Giuliano, Romulo, Luiza, Francisco, Monica, Brenno, André S., Fillipi, Marcelo, André, Demétrio, Cássio, entre tantos outros.

A Eleonora, sempre.

RESUMO

A Tese se dedica a pensar dimensões políticas do ruído na comunicação a partir de um *corpus* de análise formado por imagens, manifestos e procedimentos criativos associados à *Glitch art*, forma de arte inscrita no caudal de estéticas do ruído historicamente progressas e caracterizada pelo uso criativo de acidentes e falhas em tecnologias digitais — sejam casualmente encontrados ou deliberadamente provocados por meio de dobras e modificações amadoras em circuitos materiais e linguagens digitais. A Tese objetiva sublinhar a dimensão política dessas obras, manifestos e procedimentos; pensar as estratégias estéticas que se desenham nessas práticas nas quais sentido e não sentido se relacionam de modo complexo; e apreender ferramentas teóricas e conceituais numa semiótica crítica do ruído como problema propriamente comunicacional. Pergunta-se: quais elementos perfazem a dimensão política das imagens da *Glitch art*? Que conceito de imagem crítica corresponde a essa dimensão? Qual a função do ruído em tal projeto crítico? Trabalha-se com a hipótese de que a *Glitch art* é política ao lançar mão de uma crítica praxiológica a certos modos de produzir, consumir e pensar as imagens na cibercultura. Ela é tanto mais eficaz nessa crítica quanto mais é capaz de promover rupturas expressivas não somente ao nível da linguagem, mas antes na própria materialidade dos objetos comunicacionais que são a condição de possibilidade para a circulação social de signos e discursos. Pela dobra de objetos e linguagens digitais, a crítica praxiológica da cibercultura consubstancia-se numa poética materialista que articula técnica, estética e política em renovado entendimento sobre o funcionamento das tecnologias digitais de consumo e seus usos, resgatando potências críticas do ruído e da experimentação como formas de “transgressão imanente” a uma sociedade obcecada com a velocidade, com a transparência operacional e com a modulação cibernética dos comportamentos. Nesse empreendimento, a Tese agencia uma constelação de conceitos vinculados ao pós-estruturalismo (Deleuze, Guattari, Derrida), à sociodromologia e epistemologia crítica da cibercultura (Trivinho, Virilio), ao atual debate crítico em torno da imagem (Didi-Huberman, Flusser, Rancière) e à filosofia (Agamben, Han, Bataille). São também contemplados estudos específicos sobre ruído e *glitch* na cultura contemporânea (Hainge, Krapp, Bates, Sangild, Menkman, Briz, entre outros).

Palavras-chave: cultura digital; ruído; *Glitch art*; semiótica; crítica.

ABSTRACT

This doctoral thesis commits to thinking political dimensions of noise from a *corpus* of images, manifestos and creative practices associated with *Glitch art* – a form of art that relates to previous aesthetics of noise and is defined by the use of accidents and errors in digital technologies, whether casually found or deliberately induced by means of non-expert bends and modifications in electronic circuits and digital languages. The thesis' objectives are to underline political dimensions in these images, manifestos and procedures; to think through the aesthetical strategies conformed by practices in which sense and non-sense mutually relate in a complex manner; to apprehend theoretical and conceptual tools in a critical semiotics of noise as a properly communicational problem. Some of the questions that guide the thesis are: which elements constitute the political dimension of *Glitch art* images? What concept of critical image would correspond to this dimension? What is the role of noise in such a critical project? We work with the hypothesis that *Glitch art* is political by employing a praxiological critique of certain ways of producing, consuming and thinking images in cyberculture. It is all the more effective in this critique, the more it is capable of promoting expressive ruptures not only at the level of language, but rather in the very materiality of communicational objects which are the condition of possibility for the social circulation of signs and discourses. By bending objects and digital languages, the praxiological critique of cyberculture consubstantiates itself in a materialistic poetics that articulates technical, aesthetic and political dimensions in a renewed understanding on the operation of consumer technologies and its uses. It rescues critical potencies of noise and experimentation like modes of "immanent transgression" to a society obsessed with speed, operational transparency and the cybernetic modulation of behaviors. In this enterprise, the Thesis assembles a constellation of concepts from post-structuralism (Deleuze, Guattari, Derrida), sociodromology and critical epistemology of cyberculture (Trivinho, Virilio), the current critical debate around the image (Didi-Huberman, Flusser, Rancière) and contemporary philosophy (Agamben, Han, Bataille). Specific studies on noise and glitch in contemporary culture are also contemplated (Hainge, Krapp, Bates, Sangild, Menkman, Briz, among others).

Keywords: digital culture; noise; Glitch art; semiotics; critique.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. <i>The collapse of PAL</i> (2010-2012); imagens manipuladas por Rosa Menkman.	32
Figura 2. <i>The collapse of PAL</i> (2010-2012); imagens manipuladas por Rosa Menkman.	32
Figura 3. Imagens extraídas do vídeo <i>Performative Fail</i> (2008).	35
Figura 4. Partitura de <i>Risveglio di una città</i> . Composição de Luigi Russolo, 1913.	46
Figura 5. Luigi Russolo e Ugo Piatti com os <i>intonarumori</i> no estúdio de Russolo, em Milão.	47
Figura 6. Luigi Russolo e o rumorarmonio, sintetizador mecânico de ruídos.	47
Figura 7. <i>Rumoristica Plastica Baltrr</i> (1914), de Giacomo Balla.	49
Figura 8. <i>With Hidden Noise</i> , ou <i>A Bruit Secret</i> , de Marcel Duchamp (1916).	52
Figura 9. <i>Kuba TV</i> na exposição de 1963.	59
Figura 10. <i>Zen for film</i> (1964).	60
Figura 11. <i>Circuit-bending</i> .	63
Figura 12. Foto do aparelho <i>Psycheizer</i> e imagem alterada com uso do artefato.	64
Figura 13. Imagens alteradas com uso do aparelho <i>Opti-Glitch</i> .	64
Figura 14. Sintetizador de som e luz <i>NovaDrone</i> .	66
Figura 15. <i>Talk 'N Learn Glitch Box</i> , brinquedo modificado por Mr. Dibbs.	67
Figura 16. <i>The Great Whatsit</i> (2017), pintura de Jim Shaw.	85
Figura 17. Anúncio de 1969 para o toca-discos Sony HP580.	96
Figura 18. <i>Frame</i> do comercial televisivo para o iPad 2.	100
Figura 19. <i>Frame</i> do comercial televisivo para o iPad 2.	100
Figura 20. Publicação de membro do grupo <i>Glitch Artists Collective</i> .	113
Figura 21. Texto deformado pelo <i>laptop</i> defeituoso.	114
Figura 22. Aplicativo <i>Glitch Wizard</i> .	115
Figura 23. Aplicativos <i>Glitché</i> e <i>Glitch Artist</i> .	116
Figura 24. Aplicativos <i>Glitch photo</i> e <i>GLTCH</i> .	116
Figura 25. Aplicativos Bent Camera e Glitch Art Studio.	116
Figura 26. Imagem em formato RAW, obtida a partir de vídeo.	119
Figura 27. Imagens geradas a partir de <i>databend</i> (irreversível).	120
Figura 28. Imagens geradas a partir de <i>databend</i> (irreversível).	120
Figura 29. Imagens geradas a partir de <i>databend</i> (irreversível).	120
Figura 30. Tela de <i>Untitled Game</i> , versão modificada do jogo <i>Quake</i> .	124
Figura 31. Tela de <i>SOD</i> , versão modificada do jogo <i>Wolfenstein 3D</i> .	124
Figura 32. <i>Wrong Browser</i> , navegador conceitual criado pela dupla Jodi.	125
Figura 33. Performance de Jon Satrom no evento GLI.TC/H.	126
Figura 34. Captura de tela do vídeo <i>Apple Computers</i> (2013).	129
Figura 35. <i>Adidas Glitch 2.0</i> .	134

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO 1 — (RE)PENSAR O RUÍDO: CONSIDERAÇÕES TEÓRICAS	13
1. (Re)pensar a relação entre comunicação e ruído	14
2. O negativo do sinal	16
3. Uma dialética das formas na <i>Glitch art</i>	20
4. O informe contra a informação	26
5. O ruído e a diferença	36
CAPÍTULO 2 — CONFIGURAÇÕES DO RUÍDO NAS PRÁTICAS	
ARTÍSTICAS DO SÉCULO XX	40
1. Agenciamentos expressivos do ruído	42
2. A arte dos ruídos de Luigi Russolo	44
3. Dada: ordem = desordem	50
4. O ruído na <i>musique concrète</i>	54
5. Grupo Fluxus: John Cage e Nam June Paik	57
6. A cultura do <i>circuit-bending</i>	61
7. <i>Glitch</i> na música eletrônica dos anos 1990	67
CAPÍTULO 3 — LÓGICAS DO (IN)CONTROLE NA CIBERCULTURA	73
1. A utopia da comunicação	75
2. Cibercultura e ambivalência: da utopia à distopia	79
2.1. Distopias da comunicação na música	83
3. Ruído e sintoma	86
4. Lógica da velocidade	90
5. Lógica da transparência	95
6. Lógica do controle	102
CAPÍTULO 4 — GLITCH ART: ESTÉTICA E POLÍTICA DO RUÍDO	
NA CULTURA DIGITAL	109
1. Trajetória e tipologia do <i>glitch</i>	111
2. Princípios da crítica praxiológica	117
2.1. (Des)construir a utopia da comunicação	118
2.2. Dobrar, quebrar, levar ao limite	122
2.3. Criticar a política inerente da tecnologia	127
3. Limites do aceleracionismo	132

CAPÍTULO 5 — MODOS DE PENSAR E DE FAZER A CRÍTICA

DA COMUNICAÇÃO	135
1. Um gaio saber da tecnoimagem	138
2. Da crítica das imagens à imagem crítica	140
3. A profanação dos dispositivos	142
4. Uma semiótica crítica	146
5. O avesso da comunicação	154
CONSIDERAÇÕES FINAIS	157
BIBLIOGRAFIA GERAL	159

INTRODUÇÃO

1. Estética e política do ruído na cultura digital

O Projeto desta Tese de Doutorado nasceu de um encontro fortuito, pela internet, com imagens estáticas e em movimento produzidas por artistas informalmente vinculados ao movimento que se convencionou chamar “*Glitch art*”. A expressão designa o uso poético de ruídos, acidentes e erros (visuais e/ou sonoros) nas tecnologias da comunicação e informação, não raro deliberadamente provocados por meio de estratégias heterodoxas de manipulação de tais tecnologias.

A observação dessas imagens corrompidas, complementada pela leitura de ensaios, artigos e manifestos escritos por certo número de artistas-pesquisadores (MENKMAN et al., 2008; MENKMAN, 2010, 2011a, 2011b; BRIZ, 2015), revelou trama complexa e de difícil destrinchamento, na qual se articulavam temas e motivos estéticos, políticos, críticos, semióticos, tecnológicos, econômicos, entre outros.

De imediato, essa trama pareceu capaz de sustentar o projeto de uma Tese de Doutorado em Comunicação e da Semiótica, com particular inserção na linha de Pesquisa “Dimensões políticas na comunicação”. Nesse caso, pesquisar a comunicação seria pesquisá-la “do avesso” – pelo ruído.

Na esteira de pesquisa pregressa (ABRAÃO FILHO, 2014), voltada às dinâmicas de captura dos dispositivos comunicacionais interativos no contexto do semiocapitalismo, o presente estudo investiga o avesso de tais processos de captura, abarcando formas possíveis de resistência e de confronto situadas nesse campo imanente de disputas definido pelas apropriações sociais da tecnologia digital.

Em tal abordagem, a pesquisa não somente examina e interpreta objetos, discursos e práticas experimentais, mas constitui, ela mesma, parte de uma *cultura experimentalis* (cf. ZIELINSKI, 2011, 2015) no campo de pesquisas em comunicação — isto é, uma forma de resistência ativa e de busca por alternativas às teorias que concebem a comunicação como instrumento de transmissão. Assim, pensar o avesso da comunicação pode significar reconhecer o papel político da pesquisa e exercer a forma de resistência que lhe é própria.

2. Organização dos capítulos

A Tese se organiza em cinco capítulos, conforme abaixo, em linhas gerais.

O primeiro capítulo é dedicado a articulações teóricas basilares para a consideração e compreensão do ruído nas práticas da *Glitch art*. O desafio ao qual responde é o de oferecer bases para uma concepção positiva do ruído, escapando ao lugar epistemológico que essa noção ocupa nas teorias clássicas, como a de Claude Shannon e a de Norbert Wiener. O paradigma estético mobilizado na consideração do ruído em tais práticas artísticas é o do informe, desenvolvido por Georges Didi-Huberman a partir de Georges Bataille. Essa filiação teórica permite caracterizar o ruído como princípio de alteração das formas e dos sentidos, e não como sua simples ausência ou rarefação. O capítulo articula então o que pode ser pensado como uma dialética das formas através da qual os artistas da *Glitch art* mobilizam, em formulação nossa, o informe estético contra o paradigma da informação.

No segundo capítulo, o ruído é tomado como fio condutor de um mapeamento histórico no qual apresentamos as principais práticas artísticas do Século XX que lidaram, de modo explícito ou implícito, com a questão do ruído. Ele traça, a partir de exemplos selecionados, a série histórica da relação entre os “tipos” de ruído e as variadas formas de sua expressão poética. Interessa aqui delinear um arco geral contendo as diversas frentes de constituição e de resignificação do ruído, as regras variáveis de sua apropriação estética, e os meios teóricos e práticos pelos quais foi realizada sua elaboração.

Tal mapeamento contempla, assim, a arte dos ruídos do futurista italiano Luigi Russolo; as experiências do dadaísmo; a música concreta de Pierre Schaeffer; procedimentos criativos de John Cage e Nam June Paik, representantes do *Fluxus*; a cultura do *circuit-bending* a partir do final dos anos 1960 e, por fim, a emergência da música *glitch* como subgênero da música eletrônica, nos anos 1990.

O terceiro capítulo estabelece o pano de fundo instituído contra o qual se movem os intentos críticos da *Glitch art*. Nele são comentados aspectos social-históricos determinantes da lógica cibercultural, que é hoje a do próprio capitalismo em sua fase tecnológica avançada. A realização progressiva da utopia da comunicação vislumbrada por Norbert Wiener se deu sob lastro de crescente capilarização das práticas de controle, atreladas hoje ao comércio de dados pessoais. Esse descarrilhamento das “sociedades de comunicação” em “sociedades de controle”, nas quais potências da tecnologia digital são corroídas pelo consumo e pelo espetáculo (DEBORD, 1997), gera um mal-estar propriamente cibercultural que explica a profusão contemporânea de discursos distópicos — como o é, em certo sentido, o da *Glitch art*.

No quarto capítulo, a *Glitch art* é esmiuçada em seus princípios elementares e especificada como *crítica praxiológica da cibercultura* — uma crítica que é também um fazer

das tecnoimagens. Sintetizamos o projeto do movimento em três mandamentos principais, expressos nos termos utilizados pelos próprios artistas-pesquisadores: (des)construir a utopia da comunicação; dobrar, quebrar, levar ao limite; e criticar a política inerente da tecnologia. Os princípios são demonstrados com exemplos que envolvem a obra artística e ensaística de Rosa Menkman, Nick Briz e Jon Satrom, principalmente. O capítulo se encerra com uma avaliação sobre os limites dessa abordagem crítica dos meios digitais.

O último capítulo depreende, das práticas estudadas, potências críticas do ruído: formas de pensar e de fazer a crítica da comunicação que emergem na conexão com o pensamento de filósofos contemporâneos como Giorgio Agamben, Geroges Didi-Huberman, Gilles Deleuze e Félix Guattari. A *Glitch art* é então caracterizada multilateralmente como gaio saber visual das tecnoimagens; como crítica das imagens e como imagem crítica; como gesto profanador dos dispositivos de controle contemporâneos; e como articulação de uma semiótica crítica e de uma “língua menor” no contexto da gramática cibercultural dominante. O avesso da “Comunicação”, ou: por uma outra comunicação.

CAPÍTULO 1
(RE)PENSAR O RUÍDO: CONSIDERAÇÕES TEÓRICAS

1. Repensar a relação comunicação-ruído

A tarefa de (re)pensar o ruído tem sido empreendida em diferentes campos do conhecimento nas últimas décadas. Abordagens na música e nas artes do som (HEGARTY, 2001; 2007; KAHN, 1999; KELLY, 2009; CASCONI, 2002), na cultura digital (KRAPP, 2011; NUNES, 2011; PARIKKA, 2011), no *design* (MORADI, 2004; FERNANDES, 2010), no capitalismo contemporâneo (ILES, 2009), na vida cotidiana (KEIZER, 2010) e na teoria do conhecimento (MALASPINA, 2018) dão testemunho do retorno do ruído à cena teórica contemporânea. Nesse retorno, a noção de ruído se desloca e se altera, passando a significar mais do que simples interferência técnica ou ausência de intencionalidade e sentido nos fenômenos considerados. Pode-se mesmo diagnosticar, como movimento que atravessa parte considerável desses estudos, uma tentativa de se elaborar outra imagem do pensamento para o fenômeno do ruído — ou ainda um pensamento sem imagem, como se propõe Deleuze (2000, p. 281).

No lugar de oferecer uma metanarrativa que reúna o sentido dessa dispersão epistemológica, propomo-nos a fazer esse movimento de pensamento repercutir ou se prolongar no campo da Comunicação e da Semiótica, articulando a questão do ruído a problemas que concernem diretamente às dimensões políticas da comunicação tecnológica. (Re)pensar o ruído nesse campo de estudos constitui a tarefa mais geral e de fundo da presente Tese. Aqui, a “ideia” de ruído correspondente a um pensamento sem imagem possuiria um sentido preciso: ela [a ideia] “não é uma essência, mas sobretudo um movimento (diferencial) de pensamento e o próprio desse movimento é que ele circule, que entre em comunicação com outras Ideias e se actualize em certas condições particulares” (GIL, 2000, p. 24). Ao final da Tese, poderemos oferecer uma definição articulada do ruído; mas uma definição com aderência precisa ao objeto de estudos e aos problemas enfrentados, sem compromisso com uma totalização transcendente.

A avaliação do modo como essa ideia se atualiza em nosso objeto (*corpus*) deverá explicitar os problemas políticos aos quais o ruído se conecta. Trata-se de demonstrar como, melhor que qualquer outro “movimento” da arte digital, a *Glitch art* tematiza e tensiona politicamente a relação entre comunicação e ruído na cibercultura. Será preciso então lançar mão de um conceito de *semiótica crítica* (SILVA et al., 2013; SILVA; ARAÚJO, 2015) que remete ao pós-estruturalismo como filosofia da diferença (PETERS, 2000; SCHÖPKE, 2012). Avançaremos, portanto, nesta ordem: primeiro acessar a outra configuração teórica do ruído, para somente então compreender a função crítica do ruído nessa instigante prática das

imagens digitais.

A exigência anunciada pelos escritos e projetos artísticos de Rosa Menkman, Nick Briz e Jon Sattrom — nomes que aqui sinalizam a proposta da *Glitch art* — é a de instaurar, no coração do pensamento e da prática das tecnologias digitais de comunicação, outra figura para o ruído, ou outro lugar para o seu conceito. É uma exigência que mobiliza o ruído como “ferramenta” para desconstruir, na teoria e na prática, não somente a hierarquia conceitual sinal-ruído na qual se baseia a teoria da informação e seus produtos (aqui também, teóricos e práticos), mas sobretudo as convenções de uso em torno das tecnologias digitais (MENKMAN, 2011a, p. 340).

Essa investida contra os dispositivos da civilização tecnológica não se dá nos termos de uma simples inversão da dicotomia, a qual suporia uma proeminência do ruído em detrimento do sinal, do sentido, da significação, enfim, da comunicação. Desconstrução, e não inversão: conforme veremos, o projeto da *Glitch art* herda e desdobra de maneira singular as lições desconstrutivistas de Derrida (2017), as quais postulam procedimentos mais complexos do que a simples inversão na desativação de polaridades estanques. É muito mais o caso de uma *reversão* ou *perversão* do dualismo (LAPOUJADE, 2015, p. 121-145; GIL, 2000). A partir de um pensamento e de uma prática dos *limites*, trata-se de revirar a dicotomia do avesso, e não simplesmente de inverter a hierarquia entre os termos que a definem. Ao mesmo tempo, não se busca *superar* o limite entre comunicação e ruído, anunciando, com a diluição de um termo no outro, a ruína da dicotomia.

Existe aqui uma reverberação entre os motivos da desconstrução, da perversão e da transgressão. A desconstrução opera necessariamente do interior, “emprestando da estrutura antiga todos os recursos estratégicos e econômicos da subversão” (DERRIDA, 2017, p. 30). Seus movimentos “não solicitam as estruturas do fora. Só são possíveis e eficazes, só ajustam seus golpes se habitam essas estruturas” (ibidem). Desconstruir uma tradição, enfim, não consistirá em invertê-la (ibid., p. 45). Já o perverso, que na leitura de Deleuze escapa tanto aos perigos da neurose como aos da psicose, seria “uma versão clínica da alternativa entre ordem e caos” (LAPOUJADE, 2015, p. 133). A perversão prescreve uma obediência “com tanto zelo que, no final, a lei se vê revertida porque acaba por favorecer o que ela supostamente devia proibir” (ibid., p. 135), e sua operação consiste em “produzir do outro lado do limite um duplo ideal, que é a sua reversão ou o seu desvio” (ibid., p. 136).¹ A

¹ Leiamos o autor em suas próprias palavras: “Seria insuficiente, em compensação, apresentar o herói masoquista como submetido às leis e contente de sê-lo. Assinalou-se algumas vezes toda a derrisão que há na submissão masoquista, e a provocação, a força crítica, nessa aparente docilidade. Simplesmente o masoquista ataca a lei pelo outro lado. [...] Conhecemos todas as maneiras de revirar a lei pelo excesso de zelo: é por uma

transgressão batailliana, por sua vez, nada tem a ver com uma liberdade pensada como negação ou supressão das regras: “ela abre um acesso para o além dos limites ordinariamente observados, mas reserva esses limites. A transgressão excede, sem o destruir, um mundo *profano* de que é o complemento” (BATAILLE, 2014, p. 91). Na formulação de Didi-Huberman, à qual retornaremos, “não há transgressão que valha sem uma forma na qual possa se situar, fazer agir a transgressão. [...] A transgressão não é uma recusa, mas a abertura de um corpo a corpo, de uma investida crítica, no próprio lugar daquilo que acabará, num tal choque, transgredido” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 28).

Esses apontamentos nos ajudam a precisar o tipo de relação que a *Glitch art* mantém com toda uma “tradição” de teorias, discursos e práticas que, articuladas em dispositivo, configuram as operações comunicacionais e semióticas do capitalismo contemporâneo. Durante o percurso da Tese, procuraremos demonstrar o que exatamente é desconstruído pela *Glitch art* e quais recursos são mobilizados nessa tarefa. Em todo caso, evidenciamos já uma forma de criticar a civilização tecnológica irreduzível tanto à tecnofobia quanto à tecnofilia.

O primeiro passo nesse sentido consistirá em articular teoricamente uma noção de ruído que o subtraia ao lugar estanque de uma negatividade absoluta (caos, nada). Essa articulação será conduzida a partir de conceitos e “métodos” que se podem nomear pós-estruturalistas. Seguindo um modo de pensar que reverbera diferencialmente em Foucault, Deleuze e Derrida, não devemos entender que o ruído está fora da linguagem, mas que ele constitui o seu fora, seu limite – um fora da linguagem (sonora, visual, informática) que trabalha por dentro, numa “estranha dialética” que procuraremos explicitar, em seguida, a partir dos conceitos de informe (DIDI-HUBERMAN, 2015) e de rastro (DERRIDA, 2011, 2017). A questão, neste momento, não será a de oferecer uma definição do que é o ruído, mas a de compreender a maneira como ele funciona na *Glitch art* e os agenciamentos (discursivos e tecnológicos) que sustentam sua função crítica em tal projeto.

2. O negativo do sinal

Para preparar o terreno dessa abordagem, cumpre definir o que denominamos como “concepções negativas do ruído”, as quais constituem (dialeticamente, o veremos) o ponto de

escrupulosa aplicação que se pretende então mostrar o absurdo, e alcançar precisamente essa desordem que se admite que ela proíbe e conjura. [...] A lei não é mais derrubada ironicamente, por remonte a um princípio, mas revirada humoristicamente, obliquamente, pelo aprofundamento das consequências. Ora, cada vez fica-se surpreso com isto: a mais estrita aplicação da lei tem efeito oposto ao que se teria normalmente esperado (por exemplo, as chicotadas, longe de punir ou de prevenir uma ereção, provocam-na, asseguram-na)” (DELEUZE, 1983, p. 96).

partida para o projeto da *Glitch art*. Não faremos aqui um estudo exaustivo sobre o ruído nas epistemologias tradicionais da comunicação.² Bastará, neste momento, indicar a constituição negativa de uma noção de ruído que atravessa os diferentes campos sua utilização. A etimologia da palavra remonta ao latim *rugitus*, e o dicionário dá conta dos seguintes sentidos:

1. Som estrepitoso provocado pela queda de um corpo ou pelo choque entre corpos; barulho, estrépito, estrondo, rumor, soído.
2. Qualquer barulho ou som inarmônico produzido por vibrações irregulares [...].
4. Som confuso e tumultuado de muitas vozes humanas; alvoroço, gritaria.
5. Confusão ou briga com estardalhaço.
6. *Fig.* Notícia, nem sempre verdadeira, que se espalha rapidamente; boato, rumor. [...]
8. *Med.* Som decorrente de determinados órgãos, percebido pela ausculta.
9. *Fís.* Som constituído por uma série de vibrações diversas sem que haja relações harmônicas entre elas.
10. *Telecom.* Sinal elétrico inesperado que interfere nas comunicações.
11. *Comun.* Qualquer tipo de distúrbio que provoca deformação de informações ao transmitir a mensagem. (MICHAELIS, s.d. [2018]).

Haverá unidade possível entre essas diferentes definições para uma mesma palavra? Da medicina às telecomunicações, da física à circulação de notícias, o que parece caracterizar todas essas definições é a negatividade do ruído: ausência de regularidade, harmonia e/ou intencionalidade na produção de fenômenos acústicos; falta de clareza ou distinção no murmúrio da turba; ausência da verdade nos boatos de rápida disseminação; falta de transparência e de previsibilidade na transmissão técnica de informações. Sons indesejados, irregulares, inarmônicos e/ou produzidos ao acaso (WISNIK, 1989, p. 26-30; KEIZER, 2010); informações desordenadas, deformadas e/ou incompreensíveis; interferências e fenômenos inesperados, incontroláveis. Há também um componente excessivo do ruído (som estrepitoso; confusão de muitas vozes; gritaria; estardalhaço), mas um excesso que não anula nem compensa a falta. Essa proeminência dos prefixos negativos indica a constituição pela qual o ruído se vincula à ausência de uma presença plena do sentido e da significação nos fenômenos percebidos.

Para além do hábito linguageiro, essa concepção se manifesta na vigência do que podemos qualificar como um modelo teleológico-metafísico da comunicação, pensada como transmissão ou logística de informações por meio de aparatos (*media*) materiais. A tarefa

² Embora não seja propriamente um estudo sobre teorias da comunicação, o livro de Cecile Malaspina (2018) esmiúça com rigor o lugar do ruído na teoria da informação de Claude Shannon e na teoria cibernética de Norbert Wiener, as quais apenas comentamos. Seu livro responde em profundidade ao “chamado epistemológico” lançado pelo ruído não somente às ciências e teorias da comunicação, mas à teoria do conhecimento em geral.

tecnocientífica dos engenheiros de telecomunicações que, ao final dos anos 1940, desenvolveram uma importante teoria matemática da comunicação (SHANNON; WEAVER, 1964), era a de construir meios para uma logística cada vez mais eficaz (leia-se: transparente e veloz) dos signos. Sua importância e repercussão, assim, não se restringiram ao campo teórico e epistemológico da comunicação — essa teoria é, aliás, considerada ultrapassada no campo. Desdobraram-se, antes e sobretudo, no domínio prático e propriamente tecnológico da comunicação cotidiana. Os artefatos e tecnologias digitais hoje difundidos via mercado de consumo — ora, a tecnologia digital ela mesma — são frutos diretos ou indiretos da aliança entre a teoria da informação de Shannon, a teoria cibernética de Wiener e a máquina de calcular de Turing (KITTLER, 2016, p. 323).

Embora tanto Shannon como Wiener subscrevam a uma concepção negativa do ruído, há diferenças entre ambos, conforme observa Malaspina (2018). Além do ruído operante ao nível do canal em todo processo de transmissão de informação, Malaspina identifica a ideia de ruído também ao conceito de entropia. Ou melhor: ela busca compreender a relação entre informação e ruído pela ideia de entropia.

Para Shannon, uma mensagem com quantidade de informação máxima tenderia à máxima entropia, isto é, ao maior nível de imprevisibilidade dos elementos que a constituem. Ele chega, assim, à aparentemente paradoxal ideia de entropia da informação: quanto mais imprevisível uma mensagem, maior a sua quantidade de informação. Wiener, com a ideia de neguentropia, inverte essa lógica: mais informação corresponde a mais previsibilidade e controle, ou seja, menor índice de contingência no processo. Aqui, a entropia não é uma medida da informação, como em Shannon, mas uma medida do seu oposto presumido: desordem ou ruído (MALASPINA, 2018, p. 15-17).

Apesar dessa diferença, ambos compartilham uma mesma noção matemática do ruído, relativa ao cálculo da probabilidade da informação. Shannon exhibe a preocupação imediata de “domar” o ruído proveniente das operações do canal para uma transmissão mais limpa e eficiente; Wiener desdobra essa tendência avançando sobre a própria previsibilidade das informações, apostando em uma visão bastante conservadora (ibid., p. 69). Essas preocupações de ordem prática/técnica afastam o conceito de ruído das conotações propriamente epistemológicas, estéticas ou morais que ele seria capaz de expressar (MALASPINA, 2018, p. 85).

Ambas as teorias se conjugam, portanto, no sentido de fortalecer o império técnico da informação que começava a se desenvolver. Nelas, o ruído desempenha funções que se diferenciam especificamente na concepção matemática e técnica dos aparelhos; mas, no

pensamento da comunicação, ele continua ocupando o mesmo lugar (ou uma vizinhança muito próxima): o de um elemento que arrisca a transmissão de informação e que deve ser domado, absorvido e neutralizado pelas tecnologias em seu funcionamento convencional. Nada passa mais longe da teoria da informação ou do projeto cibernético — ao menos naquilo em que se alinhavam, desde sua gênese, a pesquisas militares e “administrativas” para o desenvolvimento de sistemas de controle superiores — do que uma *dialética crítica* da relação entre comunicação e ruído. Se há nessas teorias algo como uma dialética, trata-se de um processo totalmente voltado à síntese estabilizadora e à manutenção da homeostase nos sistemas considerados (para falar em termos caros à cibernética). Do ponto de vista da fabricação das tecnologias de controle, trata-se de promover mecanismos de autorregulação garantidores da homeostase e do equilíbrio nesses sistemas de comunicação.

Esse movimento é exemplar na ideia de *feedback* negativo, de Wiener. O ruído continua a desempenhar algo como o papel do negativo, mas agora tomado num movimento (tese-antítese-síntese, ou, aqui, *sinal-ruído-autorregulação*) que deve ser resolvido ou superado numa síntese conciliadora, por sua vez capaz de neutralizar e absorver os efeitos do ruído no processo de comunicação.³ É assim que as diferenças produzidas ao nível material do processo passam a animar um movimento autopoietico nos sistemas autorregulados.

Deve ficar claro que, desse ponto de vista, o ruído representa um elemento perturbador que ameaça a comunicação de uma mensagem clara e distinta, a qual exige que se mantenham a simetria e a transparência no processo de sua transmissão. Eventualmente esse ruído pode ser um acontecimento externo (tempestades e interferências eletromagnéticas, danos materiais nas redes de transmissão), mas o que de fato engaja os engenheiros de telecomunicações é o ruído interno ao meio (WIENER, 1985, p. 88), inerente ao próprio processo de comunicação e, portanto, ao funcionamento das tecnologias por eles projetadas e construídas.

Entre Shannon e Wiener não ocorre, portanto, nenhum grande deslocamento no lugar ocupado pela noção de ruído na *epistème* comunicacional. O ruído de fundo em uma ligação telefônica, por exemplo, depende dos elétrons que conduzem a corrente, e ainda assim tem o “poder definitivo” de “destruir a informação”. É assim que os circuitos demandam certa quantidade de “força comunicacional” (*communication power*) para que a mensagem não seja inundada ou afogada por sua própria energia (WIENER, 1989, p. 39). Em outro momento, Wiener compara, pelo fator comum de “organização”, a mensagem e o organismo vivo: assim

³ Nas palavras de Wiener (1985, p. X, tradução nossa), “correntes elétricas são sujeitas a irregularidades estatísticas que possuem, elas mesmas, um caráter uniforme [...]. Essa teoria do ruído aleatório pode ter um uso prático não somente para a análise de circuitos elétricos e outros processos não-lineares, mas também para sua síntese”.

como o organismo se opõe ao caos, à desintegração, à morte, a mensagem se opõe ao ruído (ibid., p. 95). Contra o processo de *entropia*, isto é, o movimento da natureza em direção ao caos e à des-diferenciação, a homeostase é o processo pelo qual os seres vivos resistem à corrente geral de corrupção e ruína que arrasta tudo o que existe (ibidem).

Assim, embora as ideias de desorganização e de imprevisibilidade apontem para certa relativização do papel negativo desempenhado pelo ruído nas teorias de Shannon e de Wiener, ambos pensam a relação comunicação-ruído como a relação (ótima) entre sinal-ruído, passível de cálculo e mensuração (KITTLER, 2017, p. 279-300).

3. Uma dialética das formas na *Glitch art*

O ruído como pura negatividade remete a uma oposição que agora podemos qualificar como não dialética. Diremos que essa constituição negativa é pervertida na *Glitch art*. A hipótese, a ser demonstrada ao longo da Tese, é a de que a *Glitch art* se engaja na tarefa de *dialetriz* criticamente essa relação, na medida em que procura fazer do ruído uma forma crítica da comunicação. Isto é: fazer imagens que criticam imagens, produzir e captar signos que sejam capazes de desestabilizar signos – que sejam eles próprios resultados de uma desestabilização –, usar a tecnologia digital para desconstruir as formas instituídas de seu uso no capitalismo comunicacional.

Certos artistas intencionalmente elucidam e desconstroem as hierarquias das tecnologias digitais. Eles não trabalham em oposição (binária) ao que está dentro dos fluxos (os usos normais do computador), mas operam na borda desses fluxos. Às vezes, artistas usam as máximas inerentes ao/do computador como fachada para induzir o público a um fluxo de expectativa do qual a obra rapidamente se desvia. Como resultado, o espectador é forçado a reconhecer que o computador é um agenciamento fechado baseado numa genealogia de convenções, ao mesmo tempo em que o computador é uma máquina que pode ser dobrada ou usada de muitas formas. Os artefatos de ruído digitais existem, portanto, como um paradoxo: são definidos negativamente e também possuem uma qualidade positiva, generativa, redefinidora. A ruptura de um fluxo na tecnologia (o artefato de ruído) gera um vazio que não é somente a ausência de significado, e que também força o público a se afastar do discurso tradicional em torno de uma tecnologia particular e questionar sobre seu significado. Através desse vazio, artistas podem criticar os meios digitais e espectadores podem ser forçados a reconhecer a política inerente por trás dos códigos dos meios digitais. Enquanto a maioria experimenta artefatos de ruído como algo negativo (ou como acidente), sou da opinião de que as consequências positivas dessas imperfeições e as novas oportunidades que elas facilitam devem ser enfatizadas. Artefatos de ruído podem ser fonte para novos padrões, antipadrões e novas possibilidades que frequentemente existem numa borda ou membrana (da linguagem, por exemplo). Pela criação de rupturas com as convenções políticas, sociais e

econômicas da máquina tecnológica, o público pode se tornar consciente dos seus padrões inerentes, pré-programados. Assim, uma nova *gestalt* da interação pode tomar forma. (MENKMAN, 2011a, p. 340, tradução nossa).⁴

Nesse importante parágrafo, que conservamos integralmente pela sua relevância, Rosa Menkman condensa o projeto que nos cumpre, aqui, considerar e compreender. Estão aí sintetizados os motivos centrais associados à *glitch art*: a desconstrução das convenções em torno das tecnologias digitais; a operação numa zona de bordas, que desloca limites; a alteração das formas da imagem técnica pelo trabalho destrutivo-criativo ruído; a intenção de fazer repercutir essas formas, alteradas, no pensamento de quem as produz e de quem as contempla; a abertura de novas possibilidades de uso nas formas de interação homem-máquina consolidadas no capitalismo.

Esse projeto, comentado em maior detalhe no Capítulo 4, coloca em movimento, no pensamento e na prática das imagens digitais, uma dialética do ruído e da comunicação. Menkman destaca que, assim como o “significado” do ruído varia conforme a situação na qual ele se manifesta, sua definição negativa em geral nunca é simplesmente negativa: ela possui uma consequência positiva ao contribuir para a redefinição de seu oposto: “o mundo do sentido, da norma, da regulação, do bem, da beleza e assim por diante” (MENKMAN, 2011a, p. 340). Essa relação entre “alto” (a beleza, o sentido, a ordem etc.) e “baixo” (o disforme, o ruído, o caos) é tomada numa dialética na qual o ruído será usado para criticar a imagem, e a imagem para capturar ou “domar” o ruído.

Em muitos outros pontos, destaca-se algo como uma dialética no pensamento que funda as intenções críticas da *Glitch art*. O *glitch* seria uma “maravilhosa interrupção” (ibidem); ele provoca simultaneamente sentimentos de choque e de maravilhamento, de ruína e de esperança; sua obra imprevisível é “lindamente perigosa”, e procede por uma dialética da

⁴ Do original, em inglês: “Some artists intentionally elucidate and deconstruct the hierarchies of digital technologies. They do not work in (binary) opposition to what is inside the flows (the normal uses of the computer) but practice on the border of these flows. Sometimes, artists use the computers’ inherent maxims as a façade, to trick the audience into a flow of certain expectation that the artwork subsequently rapidly breaks out of. As a result, the spectator is forced to acknowledge that the computer is a closed assemblage based on a genealogy of conventions, while at the same time the computer is actually a machine that can be bent or used in many different ways. Digital noise artifacts thus exist as a paradox; while they are often negatively defined, they also have a positive, generative or redefining quality. The break of a flow within technology (the noise artifact) generates a void which is not only a lack of meaning. It also forces the audience to move away from the traditional discourse around a particular technology and to ask questions about its meaning. Through this void, artists can critique digital media and spectators can be forced to recognize the inherent politics behind the codes of digital media. So, while most people experience noise artifacts as something negative (or as an accident), I am of the opinion that the positive consequences of these imperfections and the new opportunities they facilitate should be emphasized. Noise artifacts can be a source for new patterns, anti-patterns and new possibilities that often exist on a border or membrane (of, for instance, language). With the creation of breaks with the political, social, and economic conventions of the technological machine, the audience may become aware of its inherent pre-programd patterns. Then, a distributed awareness of a new interaction gestalt can take form.”

destruição e da criação (ibid., p. 341). A partir desse contato entre contrastes (horror e maravilhamento; choque e sedução) começa a se delinear uma maneira de operar dialeticamente com as imagens digitais, maneira que busca superar a alternativa entre tecnoufanismo e tecnofobia como modos de refletir sobre a tecnologia e de se relacionar com ela (desde os pontos de vista social, estético e político).

Uma vez que me encontro em meio a essas ruínas, também experimento um sentimento de esperança; uma sensação triunfal de que há algo mais do que somente devastação. Um sentimento negativo dá lugar a uma experiência íntima, pessoal da máquina (ou programa), um sistema exibindo suas formações, funcionamentos internos e falhas. [...] Questões emergem: o que é essa expressão (*utterance*), e como ela foi criada? Será, talvez... um glitch? Mas tão logo o glitch seja nomeado, seu momento desaparece... e diante de meus olhos, repentinamente, uma nova forma emergiu. (MENKMAN, 2011a, p. 341, tradução nossa).⁵

O trecho concebe o *glitch* como constitutivo de uma experiência (“*I experience the glitch*”) de ruptura, como movimento de desvio que conduz o objeto, em sua forma e discurso ordinários, à ruína do sentido (ibidem). No “jogo” da *Glitch art*, conforme veremos, essa experiência é ao mesmo tempo padecida e agida. A ruína do sentido tampouco é pensada nos termos de uma pura negatividade: não se trata de destruir a tecnologia digital e suas formas instituídas, mas *fazer de sua ruína um trabalho* a partir do qual novas formas e sentidos podem emergir. É assim que a emergência de novas formas faz sistema com a instauração de um novo discurso (o próprio texto de Menkman) sobre as potências desses desvios e disfunções, ambos ocupados com uma *positivação dialética do ruído*.

Sob quais termos considerar essa experiência? Como fazer dela um conceito pertinente não somente ao campo estético, mas também ao campo político configurado pelas apropriações da tecnologia digital? Esse problema nos conecta ao pensamento estético desenvolvido por Georges Bataille (2018) à frente da revista *Documents*, e aos seus desdobramentos no livro de Georges Didi-Huberman (2015, p. 19, grifos do autor).

A palavra *experiência*, tão cara a Georges Bataille, nomeia tanto uma provação padecida (“fazer a experiência” da laceração) quanto a experimentação concertada sobre palavras, pensamentos ou imagens, experimentação realizada com a finalidade de produzir aqui, ou de fomentar, algo como uma laceração “experimental” (assim como se diria num laboratório ou num ateliê: “fazer uma experiência”). Aproveitemo-

⁵ Do original, em inglês: “But once I find myself within these ruins I also experience a feeling of hope; a triumphal sensation that there is something more than just devastation. A negative feeling makes place for an intimate, personal experience of a machine (or program), a system exhibiting its formations, inner workings and flaws. [...] Questions emerge: What is this utterance, and how was it created? Is it perhaps...a glitch? But once the glitch is named, the momentum – the glitch – is gone...and in front of my eyes suddenly a new form has emerged.”

nos, pois, do duplo sentido da palavra *experiência* para não nos alienarmos, de saída, no dilema teórico entre a experiência padecida (sob o prisma de um posto de vista fenomenológico [...]) e a experiência operada, isto é, construída por meio de procedimentos eficazes (e, nessa qualidade, sob o prisma de um ponto de vista formal, e até mesmo estrutural).

Se o *glitch* em si, especialmente nas suas aparições imprevistas e indesejadas no uso cotidiano da tecnologia, poderia ser reduzido a uma fenomenologia, sua função na *Glitch art* exige outra abordagem. Fazer a experiência do ruído não é simplesmente padecer de seus efeitos, mas construir os meios específicos para conjurá-lo e capturá-lo em imagens que são como cristais resultantes de um processo crítico (na qualidade de crise e de sintoma). O caráter agido dessa experiência corresponde, na *Glitch art*, à construção de procedimentos formais e estruturais (os artefatos de ruído digital) que “abrem” ou “laceram” a tecnologia digital em um trabalho crítico, permitindo com que a negatividade do ruído – signo ou sintoma da ruína da comunicação – seja dialetizada e, nesse movimento, “faça obra” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 301).

Editada por Bataille entre abril de 1929 e janeiro de 1931, a revista *Documents* pode ser considerada como um ataque à estética surrealista, constituindo “uma espécie de outro ou duplo dissidente de *La Révolution surréaliste*” (PENNA; MORAES, 2018, p. 256). André Breton dedica páginas de seu segundo manifesto surrealista a criticar Bataille, muito embora este nunca tenha sido propriamente vinculado ao grupo: “O senhor Bataille faz profissão de apenas querer considerar no mundo o que há de mais vil, de mais desencorajador, de mais corrompido” (BRETON apud PENNA; MORAES, 2018, p. 257).

Esse apreço pelo mais baixo constitui em Bataille um materialismo singular, o qual Breton considera erroneamente como retorno a um materialismo antidialético e um apreço pueril por tudo que é baixo. A interpretação é equivocada pois a estética batailliana em *Documents* é dialética num sentido a um só tempo preciso e múltiplo, conforme demonstra o trabalho – fundamental para nós – de Didi-Huberman. No artigo sobre *Os desvios da natureza*, texto acompanhado por ilustrações de gêmeos siameses, Bataille escreve que,

se podemos falar em *dialética das formas*, é evidente que é preciso levar em conta em primeiro lugar esses desvios, pelos quais a natureza é incontestavelmente responsável, ainda que eles sejam o mais das vezes determinados como contrários à natureza. [...] Sem abordar aqui a questão dos fundamentos metafísicos de uma dialética qualquer, é permitido afirmar que a determinação de um desenvolvimento dialético de fatos tão *concretos* quanto as formas visíveis seria literalmente transtornador: “não há nada que desperte mais o espírito humano, que arrebate mais os sentidos, que apavore mais, que provoque nas criaturas uma admiração ou um terror maior...” (BATAILLE, 2018, p. 171-174, grifos do autor).

Para Bataille, a monstruosidade (anomalia anatômica) é um acidente estatístico e no entanto constitui “o resíduo singular que caracteriza cada indivíduo” (PENNA; MORAES, 2018, p. 260). Essa busca por “fatos tão concretos quanto as formas visíveis” constitui o ponto central a partir do qual a estética de Bataille, ao longo dos quinze números de *Documents*, se afasta decisivamente das “transposições” e metáforas surrealistas. Bataille se aproxima assim da noção lacaniana de real (ou vice-versa) (ibid., p. 261; BATAILLE, 2018, p. 247-252). O ruído pode ser entendido agora como resíduo da representação, elemento irrepresentável com a potência de fraturar a superfície do sentido e da linguagem.

A partir desses apontamentos começamos a compreender o tipo de dialética evocada para falar da relação comunicação-ruído. É que essa forma heteróclita de conceber uma dialética das formas parece propícia a captar, a um só tempo, as dimensões estéticas e as dimensões críticas do trabalho que a *Glitch art* desenvolve a partir de certo uso do ruído – uso relacionado, por sua vez, com certo valor de uso da própria dialética, que remete aqui menos a uma axiomática que a uma heurística (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 236-256). Acreditamos que, quando Didi-Huberman descreve o processo de “montar imagens no movimento de sua deformação”, culminando numa “dialética sintomal” ou “dialética acidental” (ibid., p. 374), ele nos dá a pensar uma experiência estética à qual a *Glitch art* adere em muitos pontos, conforme procuraremos demonstrar ao longo da Tese.

Desse ponto de vista, será necessário pensar

o jogo — ou o trabalho, no sentido freudiano e não hegeliano — das formas: metamorfose, vai e vem, repercussão, choque, alteração, dialética. Palavras que designam sempre processos e não estados, relações e não coisas. Desses processos, dessas relações, emerge, se agita e se debate um regime duplo da imagem: da respiração à sufocação, do levantar voo ao afogamento, da diástole à sístole, [...] da falta ao excesso, da regressão à transgressão, do derrisório ao trágico, do tangível ao teórico, do possível ao impossível, do morfológico ao patético, do informado ao informe, do semelhante ao dessemelhante. (Ibid., p. 391).

Todos esses motivos nos conduzem à tarefa fundamental que Georges Bataille confere ao informe. Este constitui um “paradigma” teórico particularmente apropriado para a compreensão do ruído na *Glitch art*, justamente por reunir os — aparentemente tão distintos — motivos do informe, da transgressão e da repercussão das imagens no pensamento. A seguir procuramos esclarecer em que consistiria esse trabalho do informe no domínio das formas visuais.

Informe é um dos verbetes que Bataille redigiu para figurar no *Dicionário crítico* da revista *Documents*. Trata-se, com efeito, não de um verbete entre outros, mas de uma noção

central no seu projeto estético. Como todo procedimento crítico, ele começa problematizando a ideia sobre a função de um dicionário:

Um dicionário começaria a partir do momento em que não desse mais o sentido, mas as tarefas das palavras. Assim, informe não é apenas um adjetivo que tem este ou aquele sentido, mas um termo que serve para desclassificar, exigindo geralmente que cada coisa tenha sua forma. O que ele designa não tem seus direitos em sentido algum e se faz esmagar em toda parte como uma aranha ou uma minhoca. Seria preciso, de fato, para que os homens acadêmicos ficassem contentes, que o universo tomasse forma. A filosofia inteira não tem outra meta: trata-se de dar um redingote ao que é, um redingote matemático. Em contrapartida, afirmar que o universo não se assemelha a nada e é apenas informe equivale a dizer que o universo é algo como uma aranha ou um escarro. (BATAILLE, 2018, p. 147).

Mais do que o sentido de uma palavra, buscar seu “valor de uso”: essa será a estratégia do pensamento do ruído quando confrontado com as imagens e os textos associados à *glitch art*. Não se trata de recusar os sentidos e as significações que o ruído pode assumir nos casos considerados; mas essa leitura deverá partir de uma abordagem primeira sobre a *tarefa* do ruído digital nesse projeto (anti)estético. Se o informe, em Bataille, é um termo que serve para “desclassificar”, diremos — de modo preliminar e restritivo quanto à noção de ruído e de crítica — que o ruído, na *glitch art*, serve para *criticar*. Visualmente, ele será o operador de acidentes na forma.

Objeto último de toda estética batailliana, através de sua tentativa de produzir as formas, fatalmente transgressivas, do *informe* ou do acidente na forma, do acidente feito forma; objeto não menos último de sua postura instável no conhecimento, através de sua tentativa de produzir um conhecimento, fatalmente transgressivo, do *não-saber* como acidente do saber, saber do acidente, saber feito acidente. (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 372).

Todo o esforço de Bataille em *Documents* terá sido, então, orientado para a instauração de um saber visual radicado nas potências do informe, aqui pensadas como potências do acidental, do sintomal. Retomaremos mais tarde a questão do saber e do não-saber envolvidos na experiência do ruído, bem como do tipo de conhecimento que essa experiência vem a fundar, no contexto da *Glitch art*. O que podemos desde já propor teoricamente é a ideia de que esse movimento da arte digital assume a tarefa do informe e mobiliza suas potências numa crítica à tecnologia digital, executada com procedimentos característicos que consistem em produzir, nas formas visuais e de uso da tecnologia digital, acidentes que devem desestabilizar não apenas as formas elas mesmas, mas sobretudo a maneira como as percebemos e interagimos com elas no contexto da cibercultura – entendida aqui como fase comunicacional-digital da indústria cultural (cultura digital). Em outras

palavras, a *Glitch art* mobiliza o *informe como crítica ao paradigma informacional*, de base cibernética, que hoje articula o capitalismo e as sociedades de controle. Em uma expressão sintética, trata-se mobilizar o jogo alterante do informe contra a clausura asséptica da informação.

4. O informe contra a informação

Menkman (2011a, p. 339) distingue três subdivisões ou tipos de ruído nas tecnologias digitais: *glitch* (desvios imprevistos, mas provocáveis), artefatos de codificação/decodificação (dos quais os mais comuns são os artefatos de compressão, conforme veremos) e artefatos de *feedback*. Esses procedimentos não são apenas recursos estéticos, e constituem antes uma espécie de heurística experimental a partir da qual os artistas desenvolvem certo tipo de conhecimento sobre a tecnologia. Em todas essas práticas, o ruído se relaciona a um princípio de diferenciação e de alteração das formas radicado na diferenciação e na alteração informacional (a nível do *software*) ou material (a nível do *hardware*) de tecnologias digitais. A análise dessa forma de arte não poderia se resumir, portanto, a uma iconologia da *Glitch art*, uma vez que as imagens e as formas produzidas são tão importantes quanto os processos empregados na sua (de)formação. Uma leitura semiótica desses casos deve necessariamente levar em conta o valor de *sintoma* assumido pelos “signos” do ruído – aqui entendido como signo que nega seu fechamento numa totalidade de significação. Novamente, a questão não será tanto “o que o ruído significa?”, mas sobretudo “como ele funciona?”.

Nisso se desenha uma tentativa prática de *transgredir as formas do digital* que remete ao trabalho do informe. Se não podemos reduzir o *glitch* e o ruído a imagens determinadas; se essas imagens não podem ser tomadas como simples termos; se o que interessa nessas práticas é menos a imagem no seu aspecto visual do que o processo crítico de sua (de)formação sistemática, estão aí implicadas as razões pelas quais uma simples iconologia da *Glitch art* não apreenderia o *processo diferenciante* operado pelo ruído, processo com a potência de retalhar as formas e arrastá-las em um processo de alteração criticamente orientado.

O motivo do informe aparece como solução para o impasse, definido acima, no qual o ruído seria pensado como a ausência ou a negação da forma. Qualquer projeto ou imagem relacionada à *Glitch art* é capaz de testemunhar uma preocupação formal extrema, abrangendo mais do que as formas visuais. No lugar de pensar o visível, buscaremos o agenciamento visual que não admite separação rigorosa entre conteúdo e expressão, forma e

matéria. O informe transita entre esses domínios:

O informe de modo algum qualifica termos — “coisas informes” enquanto tais — e sim relações: o informe não é nem uma pura e simples negação da forma nem uma pura e simples ausência de forma. [...] Rosalind Krauss, debatendo a questão, respondia a [Hal] Foster que o informe batailliano deve ser entendido *estruturalmente*... o que não deixa de colocar, por via de consequência, um problema agudo sobre a maneira como a palavra “estrutura” deve, a partir de então, ser entendida. Não há dúvida de que essa maneira de entendê-la visa uma dinâmica, um *processo*. (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 148, grifos do autor).

Didi-Huberman resgata um pensamento sobre o informe que remonta a Santo Agostinho. No livro XII das *Confissões*, Agostinho trata da criação do mundo e da existência de uma matéria informe (a matéria “prima” de Aristóteles). Leiamos:

Pois, quando o pensamento busca a respeito dela [a informidade] algo que a compreensão possa alcançar, e diz a si mesmo: “Não é uma forma inteligível, como a vida ou a justiça, porque é matéria dos corpos, e tampouco é sensível, porque não há nada que se possa ver e sentir no que é invisível e desordenado”; quando o pensamento humano diz isso a si mesmo, tenta conhecê-la ignorando-a, ou ignorá-la conhecendo-a. (AGOSTINHO, 2017, p. 339).

Agostinho coloca um problema sobre o limite das formas que é ao mesmo tempo um limite ao pensamento das formas. Afinal, como pensar o informe? Ele estaria aquém da forma inteligível, porque inscrito na matéria dos corpos; mas também não é forma sensível, porque destituído de qualquer organização ou ordenamento capaz de despertar e orientar a sensação. Em todo caso, pensar o informe como ausência de forma parece ser impossível, uma vez que esse movimento de conhecimento atua já em termos de formas. Agostinho se perturba por não conseguir chegar a um conceito ou imagem estável do informe – assim como julgamos impossível estabelecer um conceito ou imagem estável do ruído.

Mas eu, Senhor [...], a pensava sob inúmeras e variadas aparências, portanto não a pensava: a mente revolvía formas feias e repugnantes, fora de ordem, mas ainda assim formas, e chamava de informe não o que carecesse de forma, mas o que tivesse forma tal que, se aparecesse, incomodaria meu sentido por ser insólito e absurdo [...]; o que pensava, porém, era informe não por falta de toda forma, mas em comparação a formas melhores, enquanto um raciocínio verdadeiro me sugeria que, se quisesse pensar de fato o informe, deveria subtrair todo e qualquer resquício de forma, e não podia; pois era mais fácil julgar que deixaria de existir aquilo que fosse privado de toda forma do que pensar em algo entre a forma e o nada, nem formado nem nada, mas um informe quase nada. E minha inteligência então desistiu de interrogar meu espírito cheio de imagens de corpos formados, que mudava e variava arbitrariamente: concentrou-se nos próprios corpos e investigou a mutabilidade deles, pela qual deixam de ser o que eram e começam a ser o que não eram, e conjecturou que na transição de forma a forma passariam por algo informe, mas não um nada absoluto — no entanto,

queria saber, não conjecturar. (AGOSTINHO, 2017, p. 339-340).

Assim, o informe não qualifica a característica de algo que carece de forma, mas descreve antes um movimento pelo qual as formas “deixam de ser o que eram e começam a ser o que não eram”. Essa metamorfose promove uma “confusão ontológica” que só poderia incomodar o espírito de Agostinho, e só poderia ser sentida como insólita e absurda. A mutabilidade das coisas não é nem espírito nem corpo, e somente seria definível por expressões contraditórias como “algo nada” e “ser não ser” (ibidem).

Se o ruído se revela nos efeitos deformantes que produz nas imagens e mensagens, por que não recorrer à noção de disforme? Em primeiro lugar, porque essa palavra parece evocar de imediato o *estado* de uma figura que passou por um processo de deformação, enquanto que o informe designaria o princípio que leva a cabo esse *processo*, e que intervém na (de)formação das imagens. Enquanto “disforme” qualificaria o estado visível de algo que sofreu uma deformação, o informe seria o “algo nada” que coloca em movimento o vai-e-vem das formas, sua metamorfose. A segunda razão se vincula à ocasião que o informe representa para esclarecer pontos de contato entre a prática da *Glitch art* e o “gaio saber visual” de Georges Bataille, naquilo que a ambos concerne o problema da transgressão.⁶

Didi-Huberman desenvolve essa problemática vinculando o informe batailliano a uma dialética das formas compreendida por ele como uma “dialética sintomal”. O trabalho do informe envolve uma dialética que se afasta em muitos pontos da tradição hegeliana, e que se desdobra em muitas expressões conceituais ao longo das análises de Didi-Huberman. Ele fala em uma dialética das formas como uma “pulsção incessante” que desdobra a decomposição da figura humana em sentidos antitéticos — “os dois sentidos que indicaria, a meus olhos, uma expressão do tipo: *o rosto comido*” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 125, grifo do autor). Fala em uma “dialética da abertura e da incorporação” como a operação por excelência do informe (ibid., p. 147-148). Evoca a natureza dialética “do processo do informe considerado precisamente como excesso das formas, excesso nas formas, mais do que como sua simples falta ou rarefação” (ibid., p. 156). Especifica um “valor de uso” da dialética que não seria de ordem axiomática, mas heurística; e que assinala um “furto conceitual *descarado*, que dará à palavra ‘dialética’ um sentido que ela evidentemente não tinha, estritamente falando, na terminologia hegeliana de origem” (ibid., p. 236): “Bataille parece reivindicar uma dialética dos fenômenos sensíveis ali onde Hegel situava a dialética como uma divisão da lógica”

⁶ Nessa articulação, valemo-nos extensivamente das análises de Georges Didi-Huberman (2015) sobre o *trabalho do informe* que Bataille pôs em movimento através da manipulação cruel e “dilacerante” dos textos e imagens que compunham as edições da revista *Documents*, da qual Bataille era coeditor e importante contribuidor.

(*ibid.*, p. 265). Esclarece que a teoria do desvio em Bataille é uma teoria dialética (*ibid.*, p. 259). Ao relacionar o manejo das imagens por Bataille na revista *Documents* com a técnica de montagem cinematográfica de Eiseinstein, Didi-Huberman (*ibid.*, p. 328) evoca

um princípio dialético de um novo gênero, “perturbador”, ao mesmo tempo muito concretamente específico à montagem cinematográfica e muito facilmente transponível para qualquer produção de signos, formas, gestos ou representações, em suma para qualquer “comunicação”, palavra a que Bataille viria a dar uma teoria pessoal. Nomearei esse princípio uma *dialética da atração e do conflito*. (Grifo do autor).

Atração e conflito, contato e contraste, sedução e horror. Começamos a perceber em Bataille aspectos que o aproximam muito das intenções estéticas da *glitch art*. Ele estabelece a exigência de um pensamento que proceda por imagens e “formas-sintomas” capazes de suspender a síntese dialética e de manter as contradições intensas (*ibid.*, p. 239). No lugar do movimento tese-antítese-síntese, votado à estabilidade e à conciliação dos contrários, Bataille instaura “uma dialética ao mesmo tempo inquieta e alegre, conduzida pelo gaio saber e ao mesmo tempo por uma consciência dilacerada” que se anuncia na forma “tese-antítese-sintoma” (*ibid.*, p. 322). Ele busca uma “transformação do *conhecimento* que bebe nas fontes das transformações *formais*, artísticas (*ibid.*, p. 325). O desafio dessa dialética das formas consistiria em “pensar sem empobrecer a imagem – ou, antes, sem empobrecer o jogo alterante das imagens, seu ‘desmembramento experimental’ (...) –, produzir a imagem sem empobrecer o pensamento” (*ibid.*, p. 333).

É no domínio dessa estranha dialética que poderemos compreender expressões como “o significado/o sentido do ruído” (MENKMAN, 2011a, p. 340), quando o senso comum nos induziria à conclusão de que o ruído é justamente a ausência de significado e de sentido. Ou então trechos como o transcrito abaixo, no qual se evidencia a aproximação do ruído — tal como pensado e praticado pela *Glitch art* — à dialética alterante do informe — tal como pensada e praticada por Bataille:

A Glitch art consiste frequentemente em recolocar a membrana do normal, para criar um novo protocolo após o estilhaçamento de um [protocolo] anterior. O glitch perfeito mostra como a destruição pode se transformar na criação de alguma coisa original. Uma vez que se compreenda o glitch como um modo alternativo de representação ou uma nova linguagem, seu ponto de inflexão já passou e sua essência de ser-glitch desapareceu. O glitch não é mais uma arte da rejeição, mas uma forma ou aparição reconhecida como uma nova forma (de arte). Artistas que trabalham com processos glitch estão frequentemente caçando um frágil equilíbrio; eles procuram pelo ponto em que uma nova forma nasce das cinzas incineradas de sua [forma] precursora.

(MENKMAN, 2011a, p. 341, tradução nossa).⁷

Tentemos resumir o argumento aqui apresentado: para captar dimensões políticas inerentes às práticas da *Glitch art*, é preciso superar a posição iconográfica ou visual que estudaria exclusivamente as imagens produzidas por esses artistas-pesquisadores. Nesse pensamento é preciso conciliar estrutura e processo, forma e dinâmica. Não nos interessa traçar uma tipologia fenomenológica da variedade de aspectos que o ruído pode assumir em suas múltiplas manifestações (acústicas, visuais, informacionais), na qual o nome “ruído” seria atribuível a formas identificáveis. Ao relacionar o ruído ao processo (ou trabalho) do informe, desejamos enfatizar sua constituição enquanto *princípio positivo de diferenciação das formas*. Não sendo propriamente nem forma nem ausência de forma, ele corresponde ao movimento de alteração das formas que não conhece origem nem fim. Se há “dois mundos” tomados nessa dialética das formas, não podem ser concebidos como “este mundo-aqui e depois o outro mundo, mas o mundo da identidade e sua alteração” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 239).

O que é, nesse sentido, a alteração (*die Änderung*) senão o fato de que o outro (*das Andere*), a alteridade sob todas as suas figuras possíveis, deve antes de tudo se pensar como “devir”, e mais precisamente como o *processo* que o sufixo-*ung* indica ao leitor de Hegel — assim como a imagem (*Bild*) deve se pensar antes de tudo através do processo de sua formação (*Bild ung*)? (Ibid., p. 288).

Tomemos um exemplo demonstrativo: *The collapse of PAL*, performance audiovisual de Menkman. *Phase Alternating Line* (PAL) foi um sistema de codificação de cores usado na transmissão televisiva analógica, majoritariamente na Europa, sendo o padrão NTSC sua contraparte norte-americana. Ambos começaram a ser gradualmente descontinuados a partir de 2006, quando da chegada do sinal DVB (*Digital Video Broadcasting*) e da televisão digital. Menkman elege como objeto de reflexão uma tecnologia importante e emblemática do sistema comercial da mídia, mas no momento oportuno em que essa tecnologia é colapsada pelo movimento do desenvolvimento tecnológico – o mesmo que a gestou em primeiro lugar. Nesse pensamento, o acidente soberano (sintoma) da tecnologia serviria para desmentir violentamente a orientação canônica do progresso técnico rumo a meios cada vez “melhores”,

⁷ Do original, em inglês: “Glitch art is often about relaying the membrane of the normal, to create a new protocol after shattering an earlier one. The perfect glitch shows how destruction can change into the creation of something original. Once the glitch is understood as an alternative mode of representation or a new language, its tipping point has passed and the essence of its glitch- being is vanished. The glitch is no longer an art of rejection, but a shape or appearance that is recognized as a novel form (of art). Artists that work with glitch processes are therefore often hunting for a fragile equilibrium; they search for the point when a new form is born from the blazed ashes of its precursor.”

mais rápidos, transparentes e controláveis. O colapso da tecnologia é assim anunciado como sintoma de um mal-estar com o discurso corrente do capitalismo comunicacional.

No momento em que um sistema de codificação é substituído por outro, supostamente mais limpo e eficiente, Menkman faz o luto dessa tecnologia e, de sua ruína, uma obra. A performance é concebida como uma espécie de narrativa tecida pelo Anjo da História (Benjamin/Klee) no momento em que ele reflete sobre a terminação da tecnologia PAL.

Essa sentença de morte, apesar de executada em silêncio, foi um ato brutalmente violento que tornou PAL uma tecnologia desprezada e obsoleta. Embora se possa argumentar que o sinal PAL está morto, ele ainda existe como rastro nas novas e “melhores” tecnologias digitais. (THE COLLAPSE, 2010-2012, tradução nossa).

Ali onde o discurso *mainstream* teria anunciado a chegada de uma nova tecnologia, uma nova geração do progresso tecnológico, Menkman anuncia seu avesso: a obsolescência da tecnologia analógica, que aos poucos passa a ser substituída no mundo inteiro pelo sinal digital. A artista-pesquisadora parece opor, à lógica da superação de uma tecnologia por outra, uma forma dialética de se pensar o tempo do progresso tecnológico – o Anjo da História como “personagem conceitual” da performance não seria um acaso. Aliás, o motivo de uma “pós-vida” das tecnologias “mortas” reverbera em várias produções em arte digital relacionadas ao ruído (PARIKKA; HERTZ, 2012; GAULON, 2011). A mensagem intencionada por Menkman nesse projeto não é somente a de que o sinal PAL “sobrevive” no DVB, mas a de que o sinal digital, embora de outra natureza, é ao mesmo tempo tão inerentemente falho quanto o sinal analógico. A partir das falhas e ruídos conjurados pela modulação e distorção do sinal analógico, Menkman intenciona criticar – dialeticamente – as fissuras e as impurezas do sinal digital que substitui o anterior.⁸

Conjugam-se aí ao menos três motivos dialéticos, no sentido que conferimos acima a essa palavra: a descontinuação da tecnologia PAL “continua” na experiência que Menkman faz das novas tecnologias; a história dessa tecnologia ensina sobre seu futuro; o entendimento do fluxo do progresso tecnológico só pode ser compreendido pela história das rupturas e quebras desse mesmo fluxo (MENKMAN, 2011a, p. 338).

O “produto” da performance é um vídeo de 30 minutos que anuncia o colapso de uma tecnologia utilizando os recursos dessa mesma tecnologia; para então produzir um segundo colapso, por assim dizer, desta vez nas formas visuais elas mesmas. Menkman manipula um agenciamento expressivo que compreende um sinal analógico (alimentado por um

⁸ Remetemos aqui ao final do Capítulo 2, no qual se identifica a emergência do *glitch* na música — e, subsequentemente, nas artes audiovisuais — como a primeira estética do ruído propriamente digital. O retorno de Rosa Menkman à tecnologia analógica é, no sentido benjaminiano, dialético e crítico.

videogame) dobrado e modulado por artefatos de compressão, de *feedback* e *glitches*. O agenciamento agrega ainda uma câmera digital quebrada (com um chip solto) e artefatos de *video bending* (compressores DV, *interlacing*) (THE COLLAPSE, 2010-2012).

Manipulando esse complexo agenciamento, Menkman submete imagens ao trabalho do informe. Visualmente, predominam as silhuetas humanas deformadas, por vezes quase indistinguíveis, e o rosto decomposto. Há também paisagens vagas que evocam terras devastadas, recobertas por névoa, prestes a evaporar ou entrar em chamas (figuras 1 e 2, abaixo).

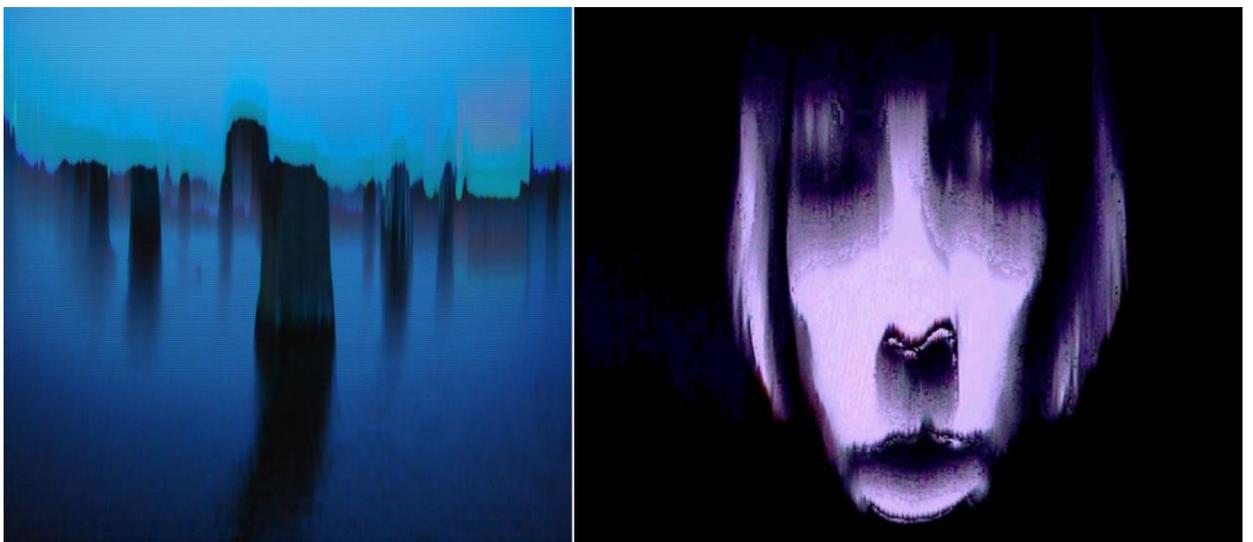


Fig. 1: *The collapse of PAL* (2010-2012); imagens manipuladas por Rosa Menkman. **Fonte:** YouTube (<https://youtu.be/5-XVki1z1m8>). Acesso em: 3 out. 2018.



Fig. 2: *The collapse of PAL* (2010-2012); imagens manipuladas por Rosa Menkman. **Fonte:** YouTube (<https://youtu.be/5-XVki1z1m8>). Acesso em: 3 out. 2018.

Os recursos legados pela cibernética (todos os aparelhos usados na modulação do sinal

analógico) são utilizados por Menkman num sentido para o qual não foram projetados. Nenhum dos elementos que fazem parte do agenciamento expressivo (videogame, compressores, câmera digital etc.) funciona como deveria, isto é, conforme prevê o projeto de fábrica. Tampouco são objetos quebrados, tornados completamente disfuncionais, inutilizáveis. São objetos que sofreram um desvio de função, e que nesse desvio deixam de ser o que eram para se tornar o que não eram.

Assim também, o “colapso” da tecnologia PAL não o é realmente. Não se trata de uma performance simplesmente destrutiva, metafórica, que reduplicaria o colapso histórico de uma tecnologia com cenas de destruição dos objetos que a encarnam. Não é essa a “violência” envolvida no jogo da *Glitch art*. Menkman “violenta” objetos (às vezes materialmente, com modificações nos circuitos eletrônicos) para desativar seus usos pré-programados e, assim, desviá-los de suas funções. No plano visual da performance, os efeitos dessa manipulação são observáveis na decomposição e perda de definição nas imagens e na alteração constante das suas formas. Assim, Menkman cria contatos que criam atritos, mistura contatos (conexão entre elementos heterogêneos no agenciamento expressivo) e atritos (disfunções processuais e falhas de comunicação entre esses elementos) na produção de imagens que procuram revelar uma verdade oculta sobre a tecnologia.

Revelar uma verdade: daí a escolha pelo ruído, pelo acidente, enfim, pelo sintoma (noção à qual retornaremos):

a verdade não pode ser lida nos signos; ela surge (se desagrega), antes, nos sintomas. A “violência negativa” de que fala Bataille seria a própria característica desse surgimento, em que as palavras “violência” e “verdade” rimam. [...] Enquanto “desmentido violento”, ela não é a aniquilação como tal, apenas seu “anúncio”, diz ele: somente seu sintoma. Um “alguma coisa”, um “o que quer que seja” — sobretudo visual — onde se fixa passageiramente a coisa perdida, a coisa a ser perdida. Esse é o sintoma [...]. (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 77).

A *Glitch art* desenvolve métodos e procedimentos completamente alheios àqueles empregados por Bataille na revista *Documents*. No entanto, ela também se coloca como um gaio saber visual, conforme intencionamos demonstrar ao longo da Tese. Nesse gaio saber está em jogo uma forma alegre e inquieta de interagir com a tecnologia digital, para dela conhecer uma verdade que as interfaces e protocolos instituídos obliteram. O ruído, nesse processo, deve ser experimentado (nos dois sentidos de “experiência”) na sequência de seus acidentes e discontinuidades (ibid., p. 362). Para os efeitos da aproximação que tentamos estabelecer aqui, destacam-se duas fotografias entre aquelas que integram a heterogênea coleção de *Documents*: a imagem de uma chaminé partida ao meio, prestes a desabar, e outra,

a de uma prisão destruída, exibindo suas entranhas. Fábrica e prisão, dois elementos centrais para a política das sociedades disciplinares, são exibidos em seus acidentes soberanos. É que

o movimento do pensamento batailliano consiste em reivindicar para si, entre saber e não-saber, a soberania do sintoma; isto é, em querer padecê-la (como uma “vontade de má-sorte”) e em brincar com ela (como faria uma criança) para dela fazer obra — para frustá-la respeitando-a. (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 362).

Se Bataille pôde “padecer” e “brincar” com a ruína desses ícones da sociedade disciplinar, se ele pôde manejar as imagens como sintoma – evocando “um trabalho do sintoma no jogo das formas” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 363), um jogo de contatos e contrastes⁹ de natureza dialética, conforme vimos –, a *Glitch art* assume uma tarefa análoga, executada por meios totalmente distintos. É a tarefa de “padecer” e “brincar” com a ruína deste elemento fulcral das sociedades de controle: as tecnologias digitais de comunicação e informação e seu modo conservador de apropriação cultural. O motivo da transgressão dos protocolos estabelecidos (no duplo sentido informático e procedimental da expressão) é recorrente entre os artistas-pesquisadores engajados nessa tarefa, conforme poderemos observar no Capítulo 4.

Essa orientação crítica do ruído fica evidente já no primeiro projeto artístico de Rosa Menkman: um vídeo bastante simples, intitulado *Performative fail* (PERFORMATIVE, 2008). A parte sonora do vídeo consiste em um arranjo de ruídos produzidos pela falha de HDs (*hard drives*) no seu processo de inicialização. As imagens em movimento, por sua vez, foram geradas pela captura da tela do computador de Menkman enquanto ela tentava carregar um documento PDF e o *software* de leitura falhava miseravelmente, exibindo formas e cores imprevisíveis (sintomas) onde deveria haver texto e imagem (signos).

⁹ Sobre as pinturas primitivas de Lascaux: “devemos compreender essa dialética das formas como um verdadeiro trabalho de *intromissão*, em que não são apenas as figuras que se acavalam, que se contradizem ao se tocarem, uma vez que esse processo atinge até mesmo as relações — contrastes e contatos misturados — entre o subjétil e o sujeito. É um fenômeno que deve ser pensado tanto em profundidade quanto em extensão; capaz, por isso, de colocar em contato níveis absolutamente heterogêneos de significação” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 302). Sobre a montagem das imagens em Eisenstein e Bataille: “Ambos viam na montagem e no *regime dialético* – contrastes e contatos misturados, semelhanças e dessemelhanças misturadas, patético e morfológico misturados – a via régia para operar de maneira que *as formas nos olhem*, isto é, correspondam a esse “estado de coisas essencial e violento” que Bataille viria a chamar de “transgressivo” (ibid., p.320). Sobre a aproximação de Eisenstein e Bataille do ponto de vista de uma história da arte: “Só as monstruosidades valem, isto é, obras que *se mostram* capazes de manejar, dialeticamente — contatos e contrastes misturados —, ordens de pensamento ou de realidade *a priori* heterogêneas. Eisenstein e Bataille [...] nunca cessaram de conceber o próprio trabalho, prático e teórico, como uma heterologia” (ibid., p. 326-327).

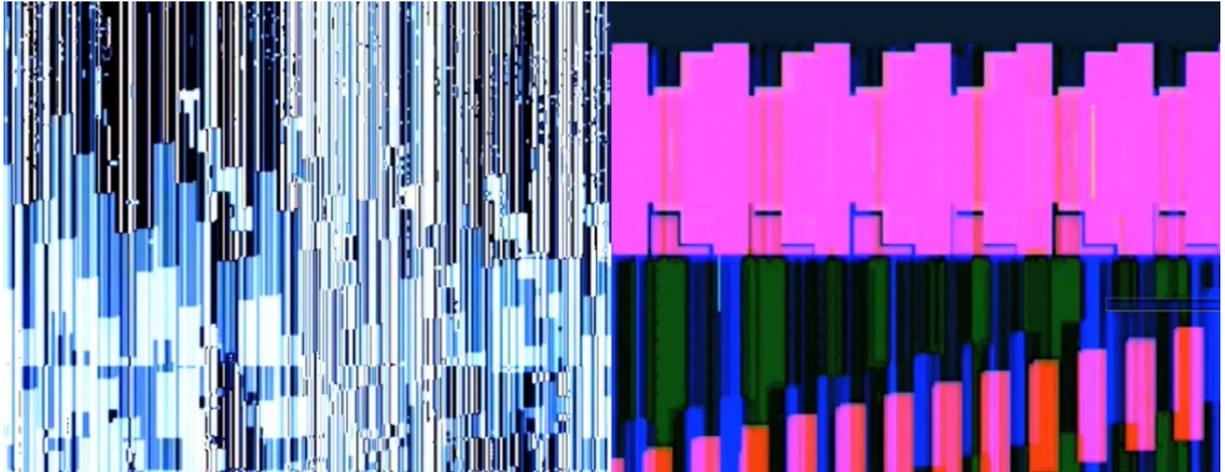


Fig. 3: imagens extraídas do vídeo *Performative Fail* (2008). **Fonte:** Rosa Menkman/Vimeo (<https://vimeo.com/2269572>). Acesso em: 2 jan. 2018.

Se tomamos o ruído como sintoma, tomamo-lo já como signo, de certa maneira. A diferença é que o ruído somente se manifesta como signo de seu próprio apagamento. Ele seria, segundo uma estrutura de rastro (DERRIDA, 2017), a um só tempo apagamento do signo e signo de apagamento; acidente da imagem, na imagem, acidente feito imagem. No fundo, é a essa dinâmica que Menkman (2011b) alude ao falar do “momento” do *glitch*: o ruído age e deixa uma marca nas formas sobre as quais age; mas tão logo essa marca seja identificada e “processada” na/pela linguagem, o ruído já deixou de ser o que era, isto é, um princípio diferenciante de alteração e metamorfose das formas no processo de sua própria formação, para se tornar o que ainda não era: uma (nova) forma visível.

Essa alteração do subjétil induz, no texto de Bataille, o esboço do que se poderia nomear aqui uma elementar dialética do rastro: nessa dialética, a “presença real” do sujeito se afirma no objeto como uma negação soberana, uma destruição ou um desmentido que o rastro tem precisamente por função “suspender”. Ela consegue isso mantendo o próprio objeto — o objeto não absolutamente destruído —, desde então portador do “selo” da negação pela qual o sujeito acaba não de nadificar o objeto, mas de alterá-lo. O próprio Luquet falava dessa compulsão ao mesmo tempo gráfica e destrutiva [...]. (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 290).

Resumamos o argumento encadeado até aqui: a *Glitch art* opera uma positivação do ruído, mas uma positivação dialética. Essa dialética abandona os contornos da metafísica hegeliana quando processada pela estética batailliana. Trata-se de uma dialética das formas que se nomeou como o trabalho do informe: uma dialética de alteração das formas, de contatos e contrastes misturados, da experiência e da forma. Nessa dialética, a síntese conciliadora dá lugar ao sintoma, que é o lugar de um acidente, de uma queda. O ruído, esse sintoma das tecnologias de comunicação, aparece então como o lugar de uma revelação capaz

de desmentir valores e crenças (frequentemente utópicas, ufanistas) que se articulam nos discursos hegemônicos sobre a tecnologia digital. A esse nó de questões dedicamos parte significativa da presente Tese.

5. O ruído e a diferença

O desdobramento a que Didi-Huberman submete a estética batailliana em *Documents* se orienta numa abordagem informada, cremos, pelas transformações que o pensamento da diferença produziu na filosofia francesa, ao final dos anos 1960. Assim, o tema de uma dialética sem síntese, de uma dialética alterante das formas, é desenvolvido num sentido bastante aproximado daquele assumido pelo conceito de diferença no pós-estruturalismo de pensadores como Deleuze (2000) e Derrida (2005, 2011, 2017). Por essa razão julgamos vantajoso esclarecer alguns desses pontos de contato, de modo resumido e simplificado, dada a complexidade do assunto. Esse esforço também objetiva aludir ao modo como a desconstrução derridiana e a filosofia da diferença deleuziana foram “herdadas” nos postulados da *Glitch art*.

Existem diferenças possivelmente inconciliáveis entre os quatro nomes aqui articulados numa única trama teórica. No entanto, elas são relativizadas pelo recorte preciso da problemática e do objeto que nos concerne. Bataille poderia ser lido como um autêntico hegeliano, e por isso considerado incompatível com autores como Deleuze. Mas a leitura de Didi-Huberman, acima, nos autorizou a compreender que a dialética das formas em Bataille se afasta em muitos pontos daquele método dialético concebido por Hegel. Em primeiro lugar, não se tratava da dialética em si, mas de seu “valor de uso” na construção e manutenção de uma tensão visual feita de contatos e contrastes misturados. Além disso, uma dialética dos fenômenos sensíveis não se dá a pensar como subdivisão da lógica (como Hegel concebia a dialética), a não ser que levasse em conta uma lógica própria dos movimentos irracionais, aberrantes (LAPOUJADE, 2015). Esse procedimento reabilita a soberania do não-saber, liberando a figura do não-racional como sombra do racional (MARCONDES FILHO, 2004, p. 200).

Sobretudo, tratava-se de uma dialética sem síntese ligada à transgressão da forma, enunciada como o *informe*, e que Didi-Huberman também enuncia, “mais processualmente, segundo um movimento do tipo tese-antítese-sintoma — ou, se podemos nos permitir, *forma-antiforma-sintoma*” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 356). Um pensamento desse tipo apresenta evidentes dificuldades:

não é fácil pensar o informe como uma dialética, isto é, de outro modo que não como simples negação ou privação da forma; não é fácil pensar a dialética como um movimento mais votado ao sintoma do que à síntese, isto é, de outro modo que não como processo de fechamento e de tirânica reconciliação lógica. Por fim, não é fácil pensar o sintoma como uma categoria crítica de ordem mais geral, superando e mesmo subvertendo a significação clínica que essa palavra assumiu desde o século XVIII no campo muito particular das ciências médicas. (Ibidem).

Tais são, no entanto, as dificuldades que assumimos ao tentar pensar o ruído na *Glitch art*. A questão do sintoma será retomada adiante; por agora, assinalemos os pontos em que o pensamento da diferença, em Deleuze e Derrida, se aproxima dessa noção de informe à qual articulamos o ruído.

Em *Diferença e repetição*, Deleuze (2000) pretende subtrair a diferença do domínio da semelhança. O diferente não é mais diferente em relação a um original: a diferença é liberada do jugo da identidade para ser pensada como processo de diferenciação (das coisas, dos indivíduos, das formas, das ideias). Algo dessa orientação se retém no pensamento do informe, ou mais precisamente, no jogo do semelhante/dessemelhante que o informe movimenta: a alteração das formas não conhece um ponto de referência que daria ao processo estabilidade e fechamento. Em textos posteriores, especialmente os escritos com Guattari, o pensamento deleuziano continua radicado no postulado da diferença, mas dando ênfase cada vez maiores ao devir, iniciado sempre “pelo meio”.

Em Derrida, o pensamento da diferença passa a se relacionar com a problemática da origem da linguagem e do próprio Ser. Derrida procura, no conceito de escritura, os elementos para desconstruir a tradição metafísica ocidental (por ele chamada *logocêntrica*), uma vez que ele identifica essa tradição como radicada no privilégio da voz, da fala e da presença. A escritura, ao contrário, é o nome de uma dupla ausência: a do signatário e do referente (DERRIDA, 2017, p. 50).

Ao final de suas análises, Derrida terá demonstrado que a escritura não constitui um mero suplemento da fala, porque ela é originária. A escritura em geral (que Derrida nomeia *arquiescritura*) se distingue da escrita em sentido estrito (ato de grafia). A escritura é pensada como a origem da linguagem, mas origem num sentido preciso, o qual nos conduz à questão do *rastro*.

Nos escritos de Derrida, rastro comparece ora como um conceito, ora como um movimento ou como uma estrutura relacionada ao problema da origem da linguagem. Ele é a origem absoluta do sentido em geral, “o que vem afirmar mais uma vez que não há origem absoluta do sentido em geral. O rastro é a diferença que abre o aparecer e a significação”

(DERRIDA, 2017, p. 80). Sobre essa ideia particular de origem, leiamos a síntese de Marcondes Filho (2004, p. 227):

Entre uma situação dada e sua passagem para outra — a criação do novo, a origem — não ocorre apenas uma mudança, uma diferença qualitativa [...], mas um adiar para outro tempo e um “estar se diferenciando”. Este é o conceito de *diferença*: por meio dele é que a língua se forma “historicamente” como tecido de alterações, de diferenças.

É precisamente a relação temporal entre um antes e depois que se vê problematizada na noção de rastro.

A relação com o passado se realiza pelo *rastro*. Ele vem antes de tudo. É algo que o elemento significante carrega do sistema ao qual pertence [...]. O rastro, assim, é a própria diferença, esse percurso, essa espacialização do tempo ou a temporização do espaço. Está antes da própria constituição do signo. (Ibid., p. 228).

Quando Derrida afirma que “não há nada fora do rastro”, quer dizer que quando nos referimos ao que alguma coisa é, ou quando se apela ao sentido original de um texto antes de qualquer tradução ou derivação, adotamos uma posição equivocada que considera a origem pensável sem a derivação, e que considera o passado como não ocultado ou eclipsado pela própria forma de seu sentido. O rastro seria então esse duplo movimento de ocultamento (ou rasura) e constituição retroativa (SPIVAK, 1997, p. 10). Ele é o papel desempenhado pela alteridade radical na estrutura de diferença que é o signo (ibid., p. 43).

Nesse sentido, podemos afirmar que o ruído possui uma estrutura e um movimento típicos do rastro no sentido derridiano, o que seria uma maneira de dizer que o ruído só se dá a apreender em seus rastros. Uma vez que se comece a definir o ruído, atribuindo-lhe uma dimensão de representação, ele já se ocultou. Daí a noção de “momento” (*moment/momentum*), associada ao *glitch* por Menkman: uma vez que se compreenda o *glitch* como modo de representação ou linguagem, já se está fora dele. Assim, Derrida alude à “presença-ausência do rastro” (DERRIDA, 2017, p. 87).

O ruído, assim como o rastro, está para além (ou precisamente no limite) da divisão entre natureza e cultura: de um lado, podemos afirmá-lo como fenômeno “natural”, decorrente de alterações físicas na corrente elétrica que percorre um circuito, produzindo efeitos visuais (ou sonoros) não intencionais, e portanto não culturais; de outro, é fenômeno “cultural” porque submetido a todos os condicionamentos sociais e históricos que marcam a trajetória de suas apropriações, por exemplo, pela arte e pela música durante o Século XX. Esse “para-além” do rastro se dá no caso de todas as dualismos concebíveis:

Este rastro é a abertura da primeira exterioridade em geral, a enigmática relação do vivo com seu outro e de um dentro com um fora: o espaçamento. [...] Todos os dualismos, todas as teorias da imortalidade da alma ou do espírito, tanto quanto os monismos, espiritualistas ou materialistas, dialéticos ou vulgares, são o tema único de uma metafísica cuja história inteira teve que tender em direção à redução do rastro. (DERRIDA, 2017, p. 87).

Dessa perspectiva, a dificuldade de se falar em ruído é colocada e, ao mesmo tempo, “resolvida”. Somente é possível escrever ruído sob rasura, seguindo um procedimento caro a Derrida. “O signo deve ser estudado ‘sob rasura’, sempre já habitado pelo rastro de outro signo que nunca aparece como tal” (SPIVAK, 1997, p. 76). Nosso procedimento, nesta Tese, é análogo: escrevemos ruído para dizer a impossibilidade de efetivamente dizê-lo. Herdamos esse conceito de uma tradição e dele nos servimos para, ao menos em parte, tentar revirá-lo do avesso a partir da nossa análise da *Glitch art*. Assim, quando falamos em ruído no contexto desses projetos, essa palavra não pressupõe uma identidade fixa ou transcendental: é escrita, antes, sob rasura. Subjaz aqui a definição de que o único recurso possível para a crítica eficaz de uma tradição é manter e perverter, com pequenos deslocamentos e abalos, os elementos que a constituem — em uma palavra, desconstrução.

Ao estabelecer, crítica e criativamente, esse contato entre contrastes (comunicação-ruído), a *Glitch art* “inventa” sua própria origem. Ela se inscreve no rastro de vários movimentos estéticos que problematizaram e jogaram com o ruído ao longo do Século XX. Se a história de um conceito é a história de sua dispersão e de seus múltiplos campos de aplicação e desenvolvimento, mesmo no domínio restrito da arte a noção de ruído não é objeto de consenso. Antes de caracterizar a tarefa e o sentido do ruído na *Glitch art*, será proveitoso um desvio de percurso que estabeleça, esquematicamente, as “origens” dessa prática específica do ruído. O que propomos é uma breve história do ruído antes do *glitch*, abordando as diferentes tarefas e os sentidos assumidos por essa ideia em alguns movimentos da vanguarda artística do século passado.

CAPÍTULO 2
CONFIGURAÇÕES DO RUÍDO NAS PRÁTICAS ARTÍSTICAS
DO SÉCULO XX

CONFIGURAÇÕES DO RUÍDO NAS PRÁTICAS ARTÍSTICAS DO SÉCULO XX

Se a música *glitch* dos anos 1990 representa a primeira apropriação estética desse fenômeno perturbador tipicamente digital (o *glitch*), a ideia de uma “arte dos ruídos”, por sua vez, precede a *Glitch art* em quase um século. Adotando-se um ponto de vista historicamente abrangente, é preciso considerar a música *glitch* e a *Glitch art* como os últimos desdobramentos (no sentido de mais recentes) de uma estética do ruído que começou a ser delineada pelos futuristas, em 1913, e que reverberou, diferenciando-se, em diversos movimentos do século XX, especialmente nas artes de vanguarda.

Este capítulo oferece um panorama geral de práticas artísticas do ruído no Século XX. Não aprofunda análises estéticas ou históricas, limitando-se a sinalizar e a comentar algumas iniciativas importantes para a constituição do objeto que nos ocupará, concretamente, no Capítulo 4. Empreende um mapeamento histórico que prescinde da continuidade entre os elementos considerados, ocupada antes com a caracterização específica das estratégias estéticas, por mais distintas que possam ser as práticas elas mesmas ou a noção de ruído que elas colocam em jogo.

O procedimento objetiva, por um lado, relacionar os precedentes históricos que prepararam o terreno para as experimentações da *Glitch art* e, por outro, demarcar com maior clareza a especificidade desta proposta, naquilo que ela se aproxima e se distancia das demais práticas do ruído no campo das artes (audio)visuais. Trata-se de romper com duas ilusões aí eventualmente envolvidas: a primeira, de que o objeto (*Glitch art*) seria absolutamente original e distinto, sem precursores na história da arte, constituindo abordagem inteiramente nova; a segunda, de que a explicação do objeto poderia ser inteiramente resolvida pelo desvelamento de seus precedentes históricos, sociais e estéticos, absorvendo a singularidade de suas propostas em uma história de práticas semelhantes. Trata-se, assim, de vasculhar as origens da *Glitch art*, desde que se compreenda a ideia de origem de maneira dialética, como a concebeu Walter Benjamin:¹⁰

A origem, embora sendo uma categoria inteiramente histórica, nada tem a ver porém com a gênese das coisas. A origem não designa o devir do que nasceu, mas sim o que está em via de nascer no devir e no declínio. A origem é um turbilhão no rio do devir, e ela arrasta em seu ritmo a matéria do que está em via de aparecer. A origem jamais se dá a conhecer na existência nua, evidente, do fatural, e sua rítmica não pode ser percebida senão numa dupla ótica. Ela pede para ser reconhecida, de um lado, como

¹⁰ Utilizamos a tradução que consta no livro de Didi-Huberman (2010) pelo fato de ela apresentar escolhas terminológicas mais alinhadas aos conceitos mobilizados neste estudo. Compare-se com a tradução brasileira oficial, em Benjamin (1984, p. 67-68).

uma restauração, uma reconstituição, de outro lado como algo que por isso mesmo é inacabado, sempre aberto. [...] Em consequência, a origem não emerge dos fatos constatados, mas diz respeito à sua pré e pós-história. (BENJAMIN apud DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 170).

Essa ideia se desdobra nas teses *Sobre o conceito de história*, nas quais Benjamin escreve que “articular historicamente o passado não significa conhecê-lo ‘tal como ele de fato foi’. Significa apropriar-se de uma recordação, como ela relampeja no momento de um perigo” (BENJAMIN, 2012, p. 243). A tese de Benjamin, passível de extensa análise, cumpre aqui a função de assinalar a perspectiva adotada no trato da história do ruído nas artes. A leitura da história a contrapelo patenteia a noção de que a *Glitch art*, em sua aparição histórica, arrasta consigo os rastros de uma herança estética que ela inventa. Trata-se, então, de articular a constelação histórica que a *Glitch art* — apropriação do ruído pela arte digital — arranja e arrasta no seu acontecimento.

Objetivamos, a partir de um empreendimento histórico “de curto alcance”, mostrar como o ruído foi pensado e praticado pelas artes antes do *glitch* — na música e, depois, nas artes visuais. Curto alcance, primeiramente, porque não avançamos sobre o longo tempo histórico, atendo-nos a práticas de um passado relativamente recente (Século XX). Curto alcance, em segundo lugar, porque tampouco se trata de levar o método historiográfico às últimas consequências — ele configura, aqui, uma estratégica metodológica auxiliar na pesquisa sobre o ruído, e não método estruturante da Tese como um todo.

1. Agenciamentos expressivos do ruído

Falamos em “agenciamentos expressivos” ou “agenciamentos de expressão” no sentido que tais noções adquirem na leitura de Deleuze (2017) sobre a filosofia de Espinosa e na sua produção conjunta com Félix Guattari (2011). Elas envolvem uma visão ontológica do mundo segundo a qual tudo existe como expressão de agenciamentos heterogêneos que efetuam a passagem das coisas à existência a partir de um campo de virtualidades pré-individuais. Nesse processo, o agenciamento de expressão pode deixar marcas mais evidentes ou sutis naquilo que ele expressa. Para Greg Hainge (2013), na proposta de uma “ontologia do ruído”, este se define como a marca do agenciamento de expressão no conteúdo expresso.

Com essa proposição, Hainge procura escapar às armadilhas epistemológicas do subjetivismo na definição do ruído. O relativismo, concebendo o ruído como variável em função de fatores históricos, sociais e/ou individuais, pode ser assim expresso: aquilo que um

indivíduo percebe como ruído pode não sê-lo para outro (por exemplo, o “barulho” de conversas cruzadas numa sala abarrotada de gente), assim como o que é considerado ruído em determinada época pode não sê-lo em outra. Nesse sentido, a história da música ocidental no século passado fornece o exemplo de uma tendência à crescente incorporação de ruídos pela linguagem musical (ATTALI, 1985).

De Schoenberg a Stravinsky a Russolo a Cage a Hendrix a Merzbow, a atonalidade, a dissonância, as explosões, os tossidos, as crepitações, o feedback, a distorção, o glitch e vários outros tons de ruído têm realizado a tarefa de (des)colorir a música e transformá-la naquilo que pensávamos não ser música. (HAINGE, 2013, p. 2, tradução nossa).

Esse movimento, no qual o ruído pode se tornar o que não era (música), bloqueia toda possibilidade de oferecer uma definição objetiva sobre o fenômeno em questão, permanecendo atrelado à visão subjetiva de uma organização social, de um momento histórico ou de um indivíduo em particular. Contrariando essa perspectiva, Hainge situa a ontologia do ruído no domínio dos agenciamentos de expressão heterogêneos que se articulam na produção do existente. Nesse sentido, o ruído configura-se como *sintoma da expressão*. Ele é o “rastros do virtual” — este último, manancial a partir do qual todas as formas expressivas passam à existência —, e sua ontologia é necessariamente relacional (HAINGE, 2013, p. 13). A natureza de tal ontologia faz com que o ruído não possa ser pensado em si mesmo, porque este emerge sempre nos processos e relações através dos quais o mundo e seus objetos expressam a si mesmos (ibid., p. 15).

Fornecer uma definição objetiva de ruído não implica, portanto, em considerar sua existência como independente.

O ruído é o artefato da relação pela qual o ser expressa a si mesmo, atualizando-se. Ele é a marca de um agenciamento que nos afasta da aparente fixidez e transcendência da identidade de uma expressão (o conteúdo manifesto) e revela que até o aparentemente inanimado é da ordem do acontecimento. Como tal, é claro, ele não pode se petrificar em um resultado, em um pseudo-objeto com uma identidade ou programa estáveis. (Ibid., p. 16, tradução nossa).

Assim, Hainge define o ruído como o rastro ou a marca da expressão no expresso. Tome-se como exemplo, a esse respeito, o caso de um disco de vinil: para ouvi-lo, é necessário um agenciamento de expressão heterogêneo que agrega, entre outros elementos, o mecanismo que faz o disco girar, a agulha que percorre os sulcos da gravação no disco e as caixas de som que reproduzem o som captado. Os chiados e ruídos característicos dessa forma de reprodução constituem, no caso, a marca constitutiva do próprio agenciamento em

operação. Esses ruídos podem ser mais sutis ou pronunciados, a depender da condição do disco, da agulha e dos equipamentos de som. Em todo caso, eles não “significam” o conteúdo expresso, não fazem parte da música sulcada no disco; indiciam, antes, o próprio processo da reprodução sonora, com suas características técnicas particulares. É nesse sentido que o ruído configura, conforme formulação acima, o sintoma da expressão¹¹ — um elemento situado “fora” ou “no fundo” da expressão, porém constitutivo desta.

Nos diferentes exemplos comentados ao longo deste capítulo, poderemos observar que nem sempre o ruído foi pensado e praticado no sentido que Hainge lhe confere. No caso de Luigi Russolo, por exemplo, o ruído não é propriamente uma marca deixada pela expressão no expresso, mas simplesmente o próprio expresso, uma vez que sua estratégia consistia em desenvolver mecanismos para “imitar” os ruídos do mundo. Isso leva Hainge a considerar a estética de Russolo como pouco ou “nada ruidosa” (HAINGE, 2013, p. 25). Não subscrevemos integralmente essas observações, naquilo que carregam de um juízo avaliador sobre o quão ruidosa é esta ou aquela prática artística em particular. Não pretendemos, munidos de um conceito determinado, aferir ou legislar sobre quais estratégias de ruído são legítimas e quais são falsas. Interessa-nos acompanhar e descrever as diferentes constituições dessa ideia no campo das artes do Século XX. A arte dos ruídos de Russolo configura o ponto de partida para o percurso que começamos agora a empreender.

2. A arte dos ruídos de Luigi Russolo

Em 1913, Henry Ford implementou nos Estados Unidos o sistema de produção do modelo Ford T, carro que se tornaria ícone da sociedade industrial como o primeiro fabricado em série, e grande quantidade. No mesmo ano, na Itália, Luigi Russolo publicou o livro-manifesto *L'arte dei rumori* (“a arte dos ruídos”). A coincidência cronológica, ainda que fortuita, merece destaque por exprimir de modo eloquente a íntima relação que a práxis futurista mantinha com a técnica (e a ciência) de sua época. O manifesto de Russolo, tipicamente futurista, reconhecia a máquina não somente como o elemento-chave da Revolução Industrial, mas também como objeto capaz de conduzir a uma revolução estética musical. O texto se confessa inspirado pela irrupção, na vida cotidiana, de uma grande variedade de fontes de ruído — “bondes elétricos, motores explosivos, carroças e massas urrantes” (RUSSOLO, 1986, p. 11) — que alteraram a experiência humana nos então emergentes centros urbanos.

¹¹ Essa ideia é desdobrada no último tópico deste capítulo, no qual comentamos a música *glitch*.

A diversidade de ruídos introduzidos na vida social pela máquina a vapor, pelo motor à combustão e pela agitação das massas populacionais fez com que o som puro, “em sua exiguidade e monotonia”, já não suscitasse sensações na geração de jovens artistas italianos que se aglutinaram em torno do projeto futurista¹² (ibid., p. 10). Movendo-se em direção oposta aos “sons puros” da música clássica, Russolo começou uma pesquisa teórica e prática sobre o que passou a chamar “sons-ruídos” (*suoni-rumori*). Essa pesquisa representou sua contribuição para uma tendência que já se anunciava na música erudita da época, e que consistia na busca por arranjos e sons cada vez mais dissonantes, estranhos, duros, alheios portanto às formas canônicas da linguagem musical ocidental. Nesse sentido, seu manifesto expressava a ambição de romper “o círculo limitado de sons puros” para conquistar “a infinita variedade de *sons-ruídos*” (ibid., p. 11)¹³ — esforço que se revelaria uma constante em boa parte dos movimentos da vanguarda musical, da *musique concrète* à música *glitch*.

A atração exercida pelo ruído das máquinas sobre os futuristas, em geral, e Russolo, em particular, se devia ao fato daquele [ruído] ser concebido como oposto à ordem estabelecida, e portanto como capaz de produzir choque e induzir a mudança (estética, mas também política). A violência do discurso futurista reverbera nas suas diferentes apropriações do ruído. Para Marinetti, o ruído era resultado de um ato de violência, de um choque (contato) entre elementos em conflito (contraste). Esse conflito, bem entendido, pode ser a fricção ou a colisão entre sólidos, líquidos ou gases em rápido movimento (cf. HAINGE, 2013, p. 47).

Russolo é mais preciso e sistemático em seu manifesto. Nele, estabelece seis famílias de sons-ruídos, que abrangem trovões, explosões, rugidos, ruídos produzidos batendo-se em objetos de metal e outros materiais, sons de animais, gritos e vozes de pessoas, entre outros. Dessa forma, Russolo foi provavelmente o primeiro a desenvolver uma poética sistemática do ruído, prefigurando não somente o desenvolvimento da *musique concrète* como também de vários gêneros de *noise music*. Durante quase vinte anos (1913-1930), ele desenvolveu uma obra musical que, além de integrar os ruídos do nascente mundo industrial à paleta de sons do compositor, inovava nas formas de notação musical. Russolo notava suas músicas em partituras heterodoxas para orquestras de instrumentos igualmente incomuns, inventados por ele e denominados *intonarumori* (“entoarruídos”). Russolo construiu mais de 25 variedades particulares de *intonarumori*, cada uma com mecanismos diferentes, capazes de imitar ou

¹² Para um panorama geral do projeto futurista, veja-se a coleção de manifestos organizada por Umbro Apollonio (2009).

¹³ Russolo também lança mão de ruídos naturais como trovões, ventanias, chuvas e animais (pássaros, sapos, grilos etc.), porém atemo-nos no texto à relação de sua arte com a técnica. Esse amálgama entre ruídos naturais, “espontâneos”, e ruídos de máquinas pode ser atribuído ao interesse de Russolo pelo oculto e à influência desse tema em toda sua obra, tanto em música como em pintura e textos teóricos (cf. CHESSA, 2012).

reproduzir mecanicamente diferentes tipos de ruído. Assim, este deixa de ser um subproduto indesejado de máquinas e objetos cotidianos para se tornar o produto principal dessas peculiares máquinas-instrumentos. A finalidade própria dos entoarruídos era, afinal, a reprodução de ruídos num registro de imitação.

Por fora, esses instrumentos se assemelhavam a caixas de madeira comuns, com cornetas acopladas em um dos lados e manivelas, alavancas e outros mecanismos para interação do músico. Dentro das caixas eram instalados engenhos mecânicos que, quando acionados, manualmente, reproduziam ruídos específicos. Um deles, por exemplo, funcionava com uma corda, tensa por meio de alavanca controlada pelo músico com uma das mãos e friccionada por uma roda que o músico movimentava por meio de manivela, com a outra mão. Instrumentos como esse reproduziam com boa margem de aproximação o som de automóveis em aceleração e sirenes de fábrica, como se pode ouvir na composição de 1913, *Risveglio di una città*, feita para oito tipos diferentes de entoarruídos (fig. 4).

Fig. 4: Partitura de *Risveglio di una città*. Composição de Luigi Russolo, 1913. **Fonte:** Acervo eletrônico da Univesidad de Castilla – La Mancha. Disponível em: <https://previa.uclm.es/artesonoro/archivo.html>.

Na orquestra de ruídos do despertar de uma cidade, os *ululatori* deveriam soar como sirenes de fábrica; os *gorgogliatori*, como água gotejando em canos ou calhas; os *scoppiatori*, como automóveis acelerando. Com esses ruídos, reproduzia-se, num registro de imitação, o

despertar de uma cidade industrial. Nessa interzona entre o musical e o não musical, Russolo ficava entre a destruição da música, por um lado, e sua refundação sobre bases ampliadas, por outro. Uma saída da música a partir de meios imanentes, propriamente musicais, na qual a possibilidade de novas sonoridades estava intrinsecamente ligada à experimentação com a materialidade do som e com a criação de novos instrumentos.

Além dos *intonarumori*, Russolo criou o primeiro sintetizador de som mecânico, o *rumorarmonio*, instrumento de teclas capaz de reproduzir vários tipos de ruído. Essa invenção de verdadeiros engenhos (no sentido industrial) para produzir ruído mostra que, para o artista, a máquina era mais do que uma metáfora do progresso tecnocientífico – era mesmo um método para expandir e, de alguma forma, criticar a linguagem tradicional da música.

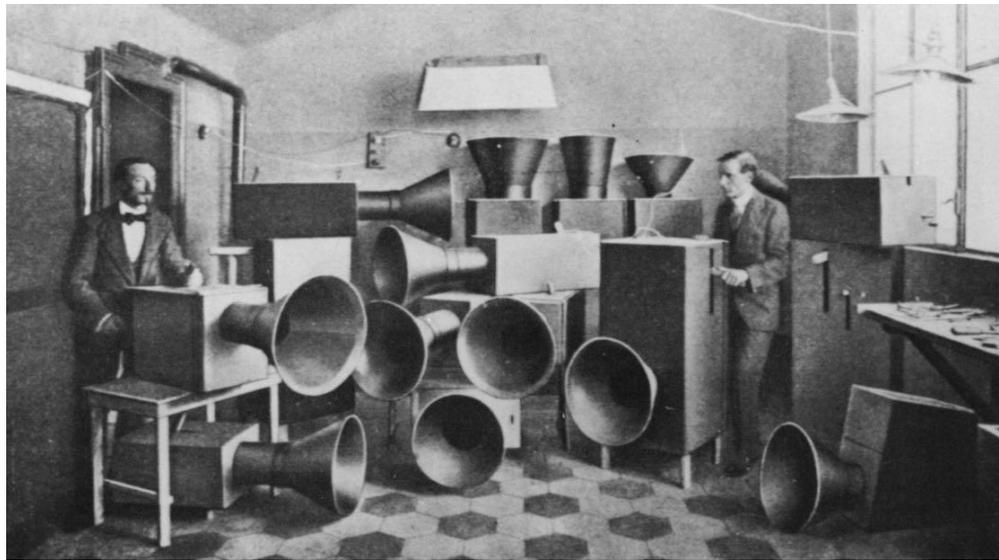


Fig. 5: Luigi Russolo e Ugo Piatti com os *intonarumori* no estúdio de Russolo, em Milão. **Fonte:** Russolo (1986).

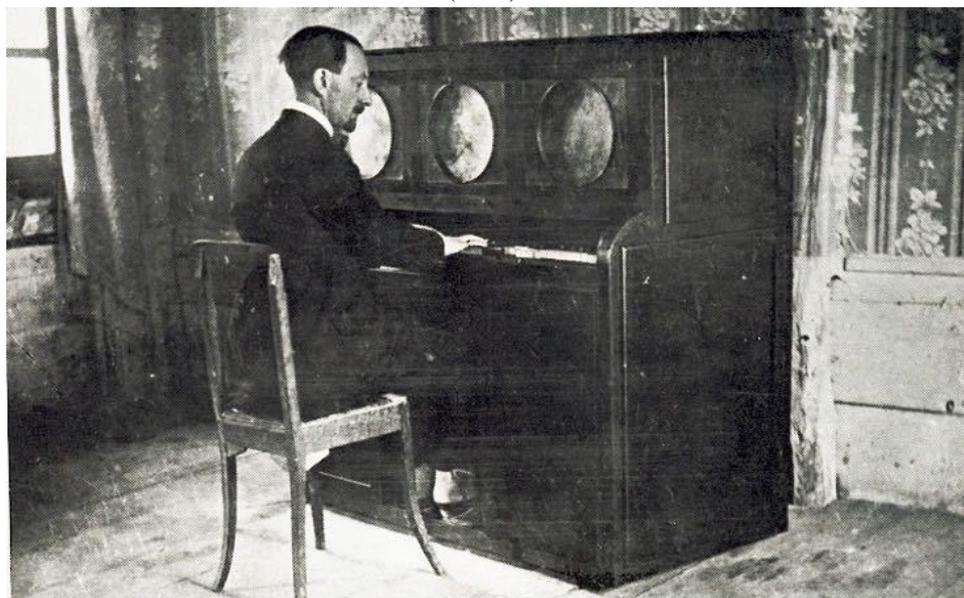


Fig. 6: Luigi Russolo e o rumorarmonio, sintetizador mecânico de ruídos. **Fonte:** <https://www.harmonycentral.com/forum/forum/guitar/acapella-29/1810303->. Acesso em: 11 ago. 2018.

É evidente, e já o afirmamos, que as máquinas da sociedade industrial não eram feitas para produzir ruído: este era antes um resíduo ou “resto” que podia ser minimizado, mas nunca completamente extinto. Sabemos que parte da energia gerada por um motor a combustão, por exemplo, é dissipada na forma de ruído acústico – uma parte excedente indesejável e, no entanto, intrinsecamente ligada ao funcionamento do motor. No entanto, o recurso a tal excedente não se vincula, em Russolo, a uma crítica da sociedade industrial; pelo contrário, ele o emprega em contexto de maravilhamento utópico com a máquina, tomada como metáfora de uma revolução tecnológica, estética e política.¹⁴ Arte, tecnologia e política se imbricam profundamente no discurso futurista do ruído, mas sob uma perspectiva tecnocrática que, levada às últimas consequências, desembocaria no fascismo.

O ruído abrange ainda outras expressões no futurismo italiano, como na literatura e na poesia. Exemplo disso é o interesse pela consoante, pela onomatopeia, pela declamação violenta: “Marinetti não quer o silêncio, mas o ruído, não a lacuna, mas o preenchimento do excesso, não o rigor, mas a manifestação espontaneísta e a ausência de limites, não a leitura silenciosa, mas o berro e o estrondo” (AGRA, 1986). Nas artes visuais, Giacomo Balla produz, no ápice da experimentação futurista com poemas tipográficos, a colagem *Rumoristica Plastica Baltrr* (fig. 7).

¹⁴ É importante destacar que a obra de Russolo não se detém na simples apologia materialista da revolução industrial, desenvolvendo-se antes como uma metafísica e uma estética relacionadas à ideia do oculto. Luciano Chessa (2000) aponta que o interesse de certos futuristas — Rusolo entre eles — pelo oculto se relaciona, paradoxalmente, ao interesse que tinham pela ciência. Isso se explica pelo fato de que, no início do século XX, circulava a ideia de que a ciência seria, num futuro próximo, capaz de estudar e explicar fenômenos paranormais. A convergência e interação entre o jargão profissional das ciências duras e o canto esotérico da paranormalidade define o desenvolvimento de um dos romances pós-modernos mais importantes do século XX, *O arco-íris da gravidade* (PYNCHON, 1998).

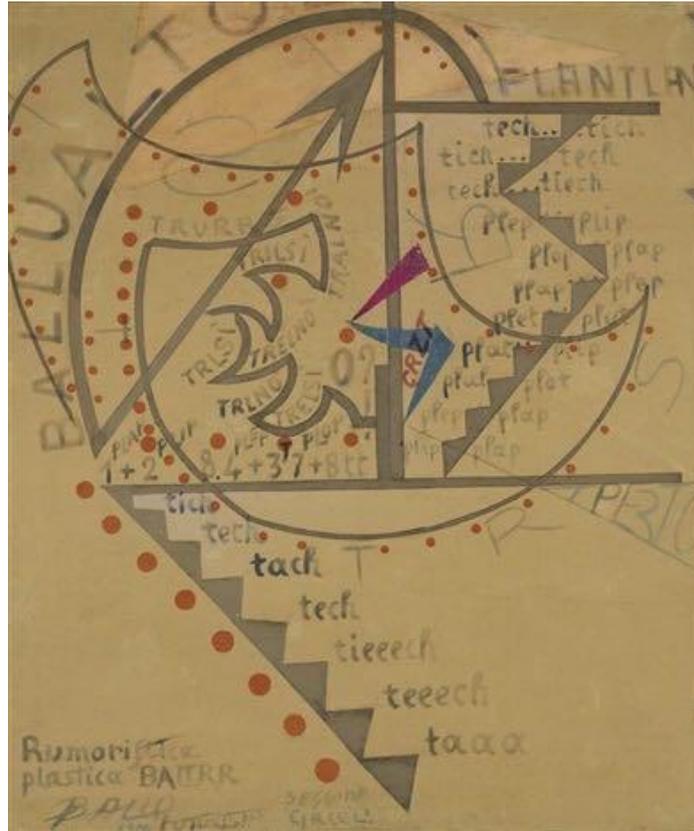


Fig. 7: *Rumoristica Plastica Baltrr* (1914), de Giacomo Balla. Tinta, colagem e meios mistos. **Fonte:** <http://www.artnet.com/artists/giacomo-balla/rumoristica-plastica-baltrr-4cAy5bRZ1xOqqT6Ok172g2>. Acesso em: 12 nov. 2018.

Se há, aí, algo como uma dialética entre o musical e o não-musical, é forçoso reconhecer que a estética futurista do ruído não levou as implicações dessa tensão às últimas consequências. É nesse sentido que devemos entender a conclusão à qual chega Greg Hainge, segundo a qual a estética futurista seria, no fundo, pouco ou nada ruidosa.

Para os futuristas o ruído é sempre, em último caso, contido e limitado, preso à vontade de dominação tão prevalente na mentalidade extremamente masculina, viril e profascista do futurismo. Assim, a defesa de Marinetti por uma arquitetura fluida, de formas livres [...] é, no fim das contas, cimentada no lugar pelo ‘concreto vermelho dos nossos corpos, firmados por nossas vontades’; enquanto Russolo, apesar das adulações em louvor à incontornável complexidade do ruído, em última análise deseja controlar e conter o ruído completamente, subordinando-o a fins musicais (ou estéticos) com uma categorização taxonômica estrita. (HAINGE, 2013, p. 49, tradução nossa).

Assim, apesar das intuições de Russolo e Marinetti sobre a potência disruptiva do ruído, suas teorizações e apropriações no interior da retórica futurista, que é a de um modernismo triunfante, não captam propriamente essas dimensões perturbadoras. A disrupção, então, se torna meramente contextual — uma simples afronta a discursos e paradigmas vigentes.

Nessa linha de argumentação, pode-se aventar que as estratégias futuristas não sejam

realmente subversivas ou agressivas, mas reacionárias e defensivas, na medida em que desejam conter fenômenos percebidos como ameaçadores dentro de uma estética coerente, situada no quadro rigorosamente delimitado da representação. É o que pretende Hainge (ibid., p. 51): a arte dos ruídos de Russolo não institui uma ruptura radical.

Esses apontamentos, embora úteis para a análise crítica do futurismo, não exime Russolo e seus compartes de serem considerados componentes fundamentais para a história das estéticas ruidosas. O que se lança nessa crítica é, antes, o limite de tais estratégias, e não sua invalidação.

3. Dadá: ordem = desordem

"Dada não significa nada" – mais do que uma definição (paradoxal) para a palavra que passaria a nomear o heterogêneo movimento de vanguarda iniciado em Zurique por volta de 1916, o enunciado ambíguo de Tristan Tzara (1979) em um dos manifestos dadaístas, escrito em 1918, dá conta da relação recursiva e fundamental entre sentido e não sentido, ordem e caos, afirmação e negação nesse movimento. No jogo de negociações entre termos antes incomunicáveis, estabelece-se uma estratégia do ruído que se pretende mais radical do que a dos futuristas italianos.

De tendência anárquica-niilista, os movimentos que se vincularam ao Dada mantinham com a Europa industrial imersa na Primeira Guerra Mundial uma relação de pouca (nenhuma) celebração. Se nos futuristas italianos o ruído aparece no contexto político do fascismo nacionalista e tecnocrata, no dadaísmo ele remete a uma rejeição da razão, da ciência, da técnica, da guerra, da arte, da burguesia e do que mais se associasse ao *status quo*. Impossível esgotar o tema em um livro, quanto menos em algumas linhas; cumpre, porém, articular pontos notáveis em que o dadaísmo apropriou e pensou o ruído em suas potências estéticas.

L'amiral cherche une maison à louer é um "poema simultâneo" no qual Tristan Tzara, Marcel Janco e Richard Huelsenbech assoviam, cantam e fazem diversos tipos de ruídos vocais e com instrumentos variados. Nesse e em outros poemas do gênero, a sobreposição e interferência mútua entre palavras e ruídos criava uma ambiência ruidosa caótica que prejudicava a compreensão do poema. Mais uma vez, o conteúdo semântico da obra fica em segundo plano, e o ruído como experiência "de fundo" passa ao primeiro plano da composição. Escreve Ball em seu diário:

Os ruídos (um 'rrrrr' mantido durante um minuto, batidas, o ulular de sirenes e coisas parecidas) têm uma existência que supera em energia a voz humana. O "poema simultâneo" trata do valor da voz. A voz humana representa a alma, a individualidade, em sua errância entre os demônios que a acompanham. Os ruídos representam o pano de fundo inarticulado, inexorável, determinante. O poema deseja elucidar o emaranhamento do homem no processo mecânico. De forma típica e sintética, mostra o conflito da voz humana com um mundo que a ameaça, devora e aniquila, e cujos ritmo e cadeia de ruídos são inescapáveis. (BALL, [1916]).

Nos poemas que o próprio Ball escreveu e declamou em 1916, no seu Cabaret Voltaire, o jogo do sentido e do não sentido se consubstanciava em uma técnica de composição que misturava o literário e o musical, com ênfase na vocalização do poema em detrimento da semântica. Os poemas eram escritos em glossolalia, com palavras inventadas pela combinação de sons (vogais) e ruídos (consoantes), de modo que uma nova "sintaxe" se formava como resultado do ritmo entre sons, ruídos e silêncio (pausas). Demonstram-no os primeiros versos do poema *Karawane*: "jolifanto bambla ô falli bambla / grossiga m'pfa habla horem / égiga goramen".

Na colagem, Kurt Schwitters enveredou por uma trilha experimental de produção artística que passou a denominar com a palavra *Merz*. O procedimento que o conduziu a essa palavra ilustra a proposta desfiguradora de sua obra como um todo: a partir do fragmento de um material impresso de um banco alemão – *Kommerzbank* –, Schwitters extrai o núcleo /merz/, desprovido de significação, mas com um sentido anárquico candente. Assim, o dadaísmo passa a apropriar elementos da vida cotidiana na produção de colagens que podem ser lidas pelo prisma do ruído, desde que se entenda a “confusão” resultante da justaposição de elementos heterogêneos, quase insignificantes, como estratégia poética que aprofunda preocupações já presentes no futurismo italiano. A esse respeito, podem-se observar muitas semelhanças entre os poemas futuristas e as colagens dadaístas.

Longe do grupo de Zurique, em 1916 Marcel Duchamp completou um de seus *ready-mades* com a colaboração do amigo Walter Arensberg. *With Hidden Noise* ou *A Bruit Secret* (fig. 8) consiste em um rolo de barbante preso entre duas placas de cobre retangulares, fixadas por quatro longos parafusos que as atravessam nos ângulos retos, em cujo interior foi inserido um objeto que chacoalha quando o *readymade* é manipulado/agitado. Uma peça para interação, portanto, não apenas observação. O objeto do qual se percebem apenas os ruídos é o ponto que dá nome ao *ready-made*: Duchamp instruiu seu amigo a desparafusar o construto e inserir nele um objeto que deveria ser mantido em segredo. "Jamais saberei se é um diamante ou uma moeda", disse Duchamp em uma entrevista de 1956.

Na inscrição da placa superior se lê:

P.G. ECIDES DEBARRASSEE
 LE. D.SERT. F.URNIS.ENT
 AS HOW.V.R COR.ESPONDS

Na placa inferior,

.IR. CARE LONGSEA
 F.NE, HEA., .O.SQUE
 TE.U S.ARP BAR AIN .

A frase "completa", de acordo com Duchamp, seria lida iniciando-se pela primeira linha da placa inferior, continuando pela primeira linha da placa superior e assim intercaladamente entre as placas, formando:

Fire. Carre longsea / Peg decided debarrasse
 Fine, cheap, lorsque / Les deserts fournissent
 Tenu sharp bargain / As however corresponds



Fig. 8: *With Hidden Noise*, ou *A Bruit Secret*, de Marcel Duchamp (1916). **Fonte:** https://www.toutfait.com/unmaking_the_museum/Hidden%20Noise.html. Acesso em: 12 nov. 2018.

Duchamp subtraiu letras da inscrição original das placas como se imitasse o efeito de

letreiros neon com uma ou várias letras apagadas, tornando a palavra ininteligível (D'HARNONCOURT, 1973, p. 280). Além do "ruído oculto" no interior do rolo de barbante, é o ruído semântico que Duchamp explora nas inscrições das placas de cobre. Em cartas, Duchamp descreve as inscrições como um exercício de ortografia comparada (inglês-francês). Pequenas flechas após cada frase na placa inferior indicam a continuidade da leitura na placa superior, mas seguir as instruções não garante sentido algum às palavras. A cada frase, à medida que o observador gira o objeto para ler as inscrições na ordem indicada pelo artista – sem sucesso semântico –, o objeto secreto chacoalha dentro do rolo de barbante, como se o observador agitasse os pedaços ocultos de uma linguagem fraturada. O ruído secreto seria o da própria linguagem.

Uma vez definido o informe como a estratégia epistemológica adotada na consideração e compreensão do ruído, e uma vez que esse “método” remete à estética de Georges Bataille, é oportuno referenciar a crítica lançada por ele ao dadaísmo. Para Bataille, o procedimento de equivalência implicado na abordagem dadaísta (ordem = desordem) escamotearia uma espécie de panlogismo que ele critica e atribui à influência de Hegel sobre as vanguardas europeias. Ele dedica a essa crítica uma longa nota de rodapé no artigo *Figura humana*, publicado no quarto número da revista *Documents*. Reproduzimos da nota os trechos mais importantes:

Já em 1921, quando Tristan Tzara reconhecia que “a ausência de sistema é ainda um sistema, só que mais simpático”, [...] a introdução próxima do hegelianismo podia ser considerada. De fato, dessa confissão ao panlogismo de Hegel, é fácil dar o próximo passo, uma vez que ele é conforme ao princípio da identidade dos contrários [...]. Embora essas vulgares inclinações que se combinam com uma vontade diametralmente oposta tenham desempenhado de uma maneira particularmente feliz o papel de excitação violenta de toda dificuldade consentida, não resta mais nenhuma razão para, daqui em diante, não voltar atrás quanto à covardia inútil expressa por Tristan Tzara. Afinal, ninguém jamais verá o que o *parti pris* de se opor como uma besta a qualquer sistema pode ter de sistemático, a menos que se trate de um trocadilho [...]. Mas isso não é tema para brincadeira, e, aqui, esse trocadilho revela, no fundo, uma triste senilidade. Pois não há diferença entre a humildade — a menor humildade — diante do SISTEMA — isto é, em suma, diante da ideia — e o temor de Deus. Parece, aliás, que essa frase lamentável, como era devido, estrangulou literalmente Tzara, que, desde então, se mostrou inerte em todas as circunstâncias. (BATAILLE, 2018, p. 89-90).¹⁵

A equivalência “ordem = desordem”, revertendo-se, fundamenta a consideração de

¹⁵ No artigo *Les Pieds Nickelés*, publicado no quarto número de *Documents*, Bataille desferiu: “Já faz muitos anos que o exaurido DADA (aliás, bem pesadas as coisas, meio cortês, meio rapidamente à disposição dos engraçadinhos) foi enterrado por seus próprios fabricantes” (BATAILLE, 2018, p. 183-184).

que a ausência de sistema é, ainda assim, sistema. Ou seja, a ausência de ordem e de lógica obedeceriam a uma ordem e a uma lógica imperiosas. Essa atitude, segundo Bataille, seria submissão (“humildade”) perante o sistema. Sua puerilidade: procurar integrar a natureza à ordem racional, “de maneira que, no final das contas, a razão nada mais teria de chocante para conceber. As desproporções seriam apenas a expressão do ser lógico que, em seu dever, procede por contradição” (ibid., p. 90). É que a dialética batailliana, vimo-lo sumariamente, conclama as formas concretas da desproporção entre o homem e a ideia de natureza humana. Desproporção, ausência de medida comum e improbabilidade comandam a aparição dessas formas, num regime de *alteração acidental* tão diverso da dialética hegeliana quanto da desordem dadaísta.

A noção de improbabilidade se opõe de maneira irreduzível à de contradição lógica. É impossível reduzir a aparição da mosca no nariz do orador à pretensa contradição lógica entre o eu e o todo metafísico (para Hegel, essa aparição fortuita devia simplesmente ser referida às “imperfeições da natureza”). Mas, se atribuimos um valor geral ao caráter *improvável* do universo científico, torna-se possível proceder a uma operação contrária à de Hegel e reduzir a aparição do eu à da mosca. (Ibid., p. 90-91).

4. O ruído na *musique concrète*

As primeiras tecnologias para gravação, edição e reprodução de som possibilitaram ao francês Pierre Schaeffer desenvolver extensivamente uma estética musical que herdou de Russolo o interesse pelos ruídos do mundo. A *musique concrète* buscava abranger qualquer tipo de som ou fragmentos de som (“objetos sonoros”), registrados e posteriormente editados em estúdio.

Em 1948, Schaeffer realizou *Cinq études de bruits*, obra lançada no dia 5 de outubro em transmissão radiofônica. Os cinco estudos foram compostos a partir de sons gravados e editados com engenhosidade por Schaeffer, ainda sem dispor das facilidades que as fitas magnéticas introduziriam no processo de gravação, de edição e de reprodução sonora. Neles, articulavam-se ruídos de trens e locomotivas (*Étude aux chemin de fer*), de brinquedos e instrumentos de percussão (*Étude aux torniquets*), de pianos preparados (*Étude violette* e *Étude noire*, com o jovem Pierre Boulez nas teclas) e de panelas, barcos, gaitas e excertos de diálogos (*Étude pathétique*). Para editar e reorganizar os ruídos gravados, Schaeffer lançou mão de técnicas incomuns, como a marcação material (“riscagem”) de discos de vinil para isolar fragmentos de som ou de períodos rítmicos, os quais eram então executados e repetidos

pelo fonógrafo em diferentes velocidades, gerando variações tonais e rítmicas com os quais trabalhava, posteriormente, o artista.

Para além da prática musical, a pesquisa sobre os chamados “objetos sonoros” levou Schaeffer a produzir uma obra teórica na qual a análise minuciosa das características do som desembocou numa taxonomia que estipula mais de 50 mil tipos sonoros diferentes (SCHAEFFER, 1977). Outra contribuição teórica importante foi o conceito de música “acusmática” (do francês, *acousmatique*), cunhado para designar a experiência de se ouvir um som sem ter contato com a fonte que o produz, sejam instrumentos musicais ou objetos quaisquer.

No que diz respeito ao uso de ruídos do mundo para composições propriamente musicais, Schaeffer não se distancia muito de Russolo e dos futuristas. Mudam, radicalmente, os meios para essa execução, mas se mantém a subsunção dos ruídos a um princípio organizador superior, alinhado à linguagem musical corrente. Hainge, no entanto, defende que a música concreta foi mais ruidosa do que a música futurista porque uma das principais intenções de Schaeffer consistia em, pelo corte material de fitas magnéticas e pela reordenação dos fragmentos, afetar os parâmetros sonoros a ponto de gerar, no ouvinte, uma percepção distorcida, eliminando dos sons gravados qualquer alusão referencial (HAINGE, 2013, p. 162). Sua intenção prioritária não consistiria, propriamente falando, em “imitar os ruídos do mundo”, mas sobretudo em rearranjar fragmentos desses ruídos para engendrar uma nova percepção, descolada da referência original que havia gerado aquele fenômeno acústico particular.

É o que se implica na própria ideia de “objeto sonoro”, mencionada acima. Schaeffer e seus discípulos desejavam compor uma paleta virtualmente ilimitada de sons que deveriam ser ouvidos, analisados e/ou estudados por suas características e propriedades intrínsecas, liberados portanto da função indicial ou significativa que vincularia tais sons a fenômenos determinados, que seriam o seu significado. Nos experimentos iniciais da *musique concrète*, essa tendência não se manifestava totalmente — por exemplo, em *Étude aux chemin de fer* os ruídos da locomotiva em movimento são facilmente identificáveis. Com a sofisticação das técnicas de gravação e a difusão das fitas magnéticas, os músicos puderam atingir mais facilmente a desnaturalização do som por meio de técnicas de “microedição”, a partir da qual fragmentos ínfimos de som, com a duração de milissegundos, eram combinados, criando sons ou estruturas completamente novas em relação aos sons originais (TERUGGI, 2007, p. 217). Assim, a música concreta se iniciava pelo próprio material sonoro, e não por esquemas mentais estabelecidos de antemão pelo compositor. O material precederia a estrutura

(HAINGE, 2013, p. 163).

A musique concrète parece ser uma forma de expressão na qual o ruído é intensificado, porque ela depende da própria materialidade da tecnologia que permite com que ele [o ruído] passe à existência, e a passagem ao primeiro plano dessa especificidade material remove o conteúdo gravado da expressão de uma estrutura abstrata, relacional ou linguística, tornando perceptível o genotexto. (Ibidem, tradução nossa).

O conceito de genotexto, evocado ao final dessa passagem, remete à semanálise de Julia Kristeva. Abordando a questão de modo muito simplificado, diremos que o fenotexto recobre o plano do enunciado concreto, ou do discurso manifesto, enquanto o genotexto abrange os jogos que subjazem a essa estrutura de significância. Nesse sentido, afirmar que os procedimentos de Schaeffer tornam perceptíveis o genotexto significa dizer que, ao escutar uma peça de música concreta, a atenção do ouvinte se desloca do conteúdo manifesto (os ruídos de uma locomotiva em movimento, por exemplo) para o movimento genotextual produtivo subjacente a essa organização (os procedimentos utilizados no processo composicional). O fenotexto, de ordem superficial e voltado à comunicação entre sujeito de enunciação e enunciatário, oculta o trabalho de produção que se opera no nível metadiscursivo do genotexto. Este, por sua vez, comparece ligado “a uma redistribuição destrutiva-constitutiva das estruturas e códigos da comunicação” (KRISTEVA apud SILVA; LUCAS, 2018, p. 48).

Esse deslocamento leva Hainge a considerar a *musique concrète* como uma estética legitimamente ruidosa, embora permaneça sendo “música” no sentido rigoroso do termo. Não há contradição nessa afirmação, uma vez que interessam ao autor, justamente, as relações entre música (linguagem) e ruído. *A musique concrète* permanece no domínio da música porque a maioria de seu conteúdo é produzido através de atos de composição musical deliberados, e não como o subproduto não intencional de agenciamentos de expressão sobre o qual o compositor exerceria pouco ou nenhum controle (HAINGE, 2013, p. 164). Além disso, Schaeffer pretendia de fato produzir *música*: “repita o mesmo fragmento de som duas vezes e você não terá mais um acontecimento, mas música” (SCHAEFFER apud HAINGE, 2013, p. 173, tradução nossa). Mas sua música é essencialmente ruidosa porque deixa marcas da expressão (genotexto) no expresso (fenotexto), o que se alinha à ontologia relacional do ruído defendida por Hainge.

5. Ruído no Grupo Fluxus: John Cage e Nam June Paik

Se em Russolo a estratégia do ruído envolvia a construção de instrumentos novos, máquinas de ruído, o "piano preparado" de John Cage sistematiza uma forma de intervenção criativa num instrumento já consolidado, ícone da música clássica, num gesto vanguardista de negação e crítica da tradição. Em termos atuais, John Cage "hackeava" o programa do piano pela fixação de diversos objetos entre as cordas, produzindo sons desconhecidos.

O piano preparado surge pela primeira vez em 1938, quando Cage compõe a música do espetáculo de dança *Bacchanale*, de Syvilla Fort. Um ano antes, Cage havia publicado *The future of music: credo* (2011), no qual a influência da música futurista se faz presente como um todo, para além do título sugestivo. Nesse manifesto, uma frase-chave sobre o uso do ruído na música é retalhada e espalhada, com suas partes separando os parágrafos do texto.

Acredito que o uso do ruído [...] para fazer música [...] irá continuar e crescer até atingirmos uma música produzida com a ajuda de instrumentos elétricos [...] que tornarão disponíveis para propósitos musicais todo e qualquer som que pode ser ouvido. Meios fotoelétricos, fotográficos e mecânicos para a produção de música [...] serão explorados. Enquanto, no passado, o ponto de disputa havia sido entre dissonância e consonância, ele será, no futuro imediato, entre o ruído e os assim chamados sons musicais. (CAGE, 1973, p. 3-4, tradução nossa).¹⁶

O processo de deslocamento ao qual Cage submete o piano é radicalizado quando passa a utilizar objetos de diversos tipos como instrumentos musicais, como rádios e toca-discos. Em *Imaginary Landscape No. 4* (1951), o compositor conduz 24 músicos alocados em pares ao redor de 12 rádios portáteis. Ao sinal do maestro, todos começam com muita diligência a girar e apertar botões, vasculhando o espectro das ondas radiofônicas e modulando o volume dos rádios. Canções, trechos de diálogos e melodias de violinos soam juntamente com o ruído estático dos rádios conforme os músicos mudam de estação.

Onde quer que estejamos, o que ouvimos é principalmente ruído. Quando o ignoramos, ele nos perturba. Quando o escutamos, torna-se fascinante. O som de um caminhão a cinquenta milhas por hora. Estática entre estações. Chuva. Queremos capturar e controlar esses sons, usá-los não como efeitos sonoros, mas como

¹⁶ Do original, em inglês: "I believe that the use of noise [...] to make music [...] will continue and increase until we reach a music produced through the aid of electrical instruments [...] which will make available for musical purposes any and all sounds that can be heard. Photoelectric, film and mechanical mediums for the synthetic production of music [...] will be explored. Whereas, in the past, the point of disagreement has been between dissonance and consonance, it will be, in the immediate future, between noise and so-called musical sounds."

instrumentos musicais. (CAGE, 1973, p. 3, tradução nossa).¹⁷

Esses procedimentos refletem uma preocupação mais duradoura do músico com as potências estéticas do acaso e da indeterminação. Tornou-se amplamente conhecida a história da primeira visita de Cage a uma câmara anecoica. Naquele ambiente de assepsia sonora total, isolado de todo ruído externo, o que Cage experimentou não foi silêncio, mas o ruído incessante do seu próprio corpo vivo. A partir do insight de que o silêncio não existe, Cage desenvolveu sua peça mais comentada e conhecida. Na busca por uma espécie de "música não intencional", a distinção entre som e ruído perde a eficácia e os sons são liberados em uma nova experiência de escuta. Em *4'33"*, composição conceitual de 1952 que prescinde de qualquer determinação, o condutor aguarda em silêncio por quatro minutos e trinta e três segundos, durante os quais a plateia é confrontada com seu próprio ruído aleatório (tosses, cochichos, bocejos, ranger de assentos etc.). Com a partitura em branco, o único "conteúdo" da peça é sua própria duração.

Ainda no Grupo Fluxus, outro artista que se destacou nas estratégias do ruído foi Nam June Paik. Em 1963, realizou-se a primeira grande exposição do artista coreano, intitulada *Exposition of Music — Electronic Television*. A mostra marcava sua transição da música para a imagem eletrônica. Acima da entrada da galeria, os visitantes encontravam a cabeça de um boi recém sacrificado. Dentro, encontravam quatro pianos preparados/destruídos, onze aparelhos de TV modificados e diversas instalações/objetos sonoros. Os procedimentos de Paik com os pianos eram muito mais radicais do que os de John Cage — em um deles, uma tábua escondida impedia que as teclas pudessem ser pressionadas. Em outro, toda sorte de experiências táteis convocam os dedos do observador/músico: tecidos banhados em gordura, arame farpado, elementos duros e suaves misturados.

Seu trabalho com as televisões, considerado precursor da vídeo arte (MACHADO, 1990), merece maior atenção.

As televisões, espalhadas pelo chão, eram preparadas com modificações que experimentavam com diferentes modos de exibição das imagens técnicas. A maioria era alimentada com a gravação de programas televisivos comuns, deformados e tornados irreconhecíveis por variadas distorções. Segundo relatos de Thomas Schmit, artista do grupo Fluxus que ajudou Paik a montar a exposição, em oito televisores as imagens eram distorcidas

¹⁷ Do original, em inglês: "Wherever we are, what we hear is mostly noise. When we ignore it, it disturbs us. When we listen to it, we find it fascinating. The sound of a truck at fifty miles per hour. Static between the stations. Rain. We want to capture and control these sounds, to use them not as sound effects but as musical instruments."

por meio de manipulações predefinidas nos circuitos eletrônicos dos aparelhos. Nos outros quatro, as modificações eram feitas para que influências externas modificassem a imagem. Um dos aparelhos mostrava uma imagem em negativo sobreposta com outra imagem; em outro, a imagem era “enrolada” como um cilindro, ocupando o centro da tela. Na tela de *One point TV*, havia somente um ponto de luz cujo tamanho era modulado pelo volume de um rádio conectado à televisão – quanto mais alto o volume, maior o ponto. *Kuba TV* (fig. 9) era alimentada por um gravador de fita com música, de modo que os parâmetros do vídeo eram afetados pelos parâmetros do som. Uma única linha de luz atravessa o meio da tela de *Zen for TV*.



Fig. 9: *Kuba TV* na exposição de 1963. **Fonte:** fotografia de Manfred Montwé, disponível em: <http://www.medienkunstnetz.de/works/exposition-of-music/images/8/>. Acesso em: 3 nov. 2017.

No folheto feito para a exposição, Paik publicou as primeiras elucubrações teóricas sobre o trabalho com televisões:

Em composições usuais, temos primeiro uma visão aproximada da obra finalizada (o ideal pré-imaginado, ou "ideia", no sentido de Platão). Nesses casos, o processo de trabalho significa um empenho tortuoso para se aproximar dessa ideia ideal. Mas na TV experimental a coisa é completamente revisada. Geralmente não tenho, ou não posso ter qualquer visão pré-imaginada antes de trabalhar. Primeiro busco um caminho, sem poder prever aonde ele conduz. Isso significa estudar o circuito, tentar variados *feedbacks*, cortar algumas partes e alimentá-las com ondas

diferentes, mudar a fase das ondas etc. (PAIK, 1963, tradução nossa).¹⁸

Nesse e em outros projetos, Paik desenvolve a questão da indeterminação e da variabilidade no campo das artes visuais, dando sequência a um movimento que há pelo menos uma década havia sido desencadeado na música, especialmente a partir de John Cage, seu colega. Trabalhar sem um plano ideal significa abrir-se às operações diferenciais do acaso e seguir sua imanente variabilidade, tentando controlá-la e aproveitá-la esteticamente (Paik menciona a "beleza de Kennedy distorcido").

Em *Zen for film* (1964, fig. 10), a indeterminação assume uma função análoga à exercida na peça *4'33"*, de Cage. Um projetor roda um filme não exposto, cuja imagem resultante é uma superfície intensamente iluminada, ocasionalmente alterada por pequenos arranhões e partículas de poeira na superfície do filme – elementos considerados ruídos visuais quando manifestos na projeção de imagens determinadas. Mas conteúdo e imagem propriamente ditos desapareceram, efetuando a máxima de McLuhan: o meio é a mensagem.¹⁹ Tanto em Cage como em Paik, o uso do ruído se relaciona a uma estratégia "minimalista" na qual o acaso e a indeterminação são conquistados pela subtração de elementos que integram o meio com o qual se trabalha.

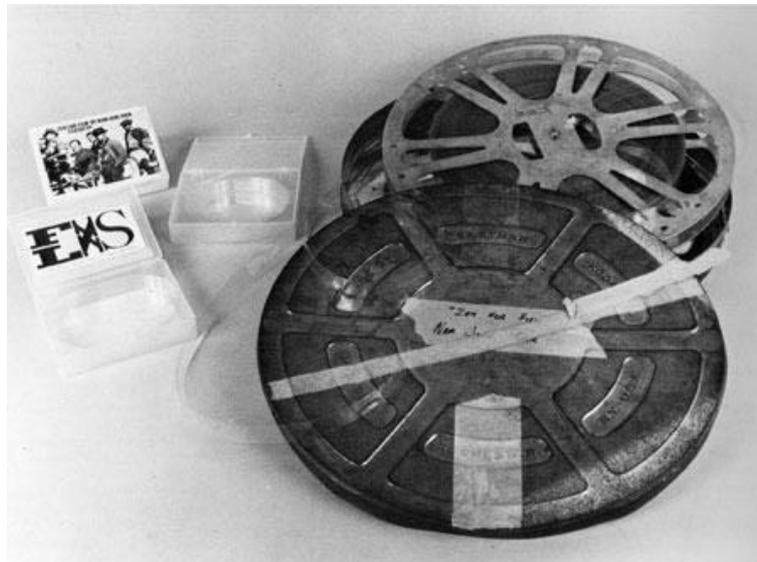


Fig. 10: *Zen for film* (1964). **Fonte:** fotografia de Brad Iverson, disponível em: <http://www.medienkunstnetz.de/works/zen-for-film/>. Acesso: 3 nov. 2018.

¹⁸ Do original, em inglês: "In usual compositions, we have first the approximate vision of the completed work (the pre-imaged ideal, or <IDEA> in the sense of Plato). Then, the working process means the torturing endeavor to approach to this ideal <IDEA> But in the experimental TV, the thing is completely revised. Usually I don't, or cannot have any pre-imaged VISION before working. First I seek the <WAY,> of which I cannot foresee where it leads to. The <WAY,>... that means, to study the circuit, to try various <FEEDBACKS,> to cut some places and feed the different waves there, to change the phase of waves, etc.".

¹⁹ Em 1967 Paik lida explicitamente com a figura de Marshal McLuhan em *McLuhan caged*, parte da exposição *Electronic Art II*. É uma das obras em que Paik move ímãs ao longo do tubo de raios catódicos para distorcer imagens eletrônicas — a figura de McLuhan, no caso.

6. A cultura do *circuit-bending*

Alguns anos após os primeiros experimentos de Nam June Paik com circuitos de televisões, nos Estados Unidos a modificação de circuitos eletrônicos ganharia ampla repercussão no campo da música. Entre 1966 e 67, Reed Ghazala se deu conta, a partir de sons estranhos e oscilantes emitidos por um circuito eletrônico que havia entrado em curto dentro de sua gaveta, de que poderia intencionalmente modificar circuitos de áudio para produzir sons desconhecidos, ruídos que nenhum instrumento convencional seria capaz de (re)produzir. "Se isso pode acontecer por acidente, o que poderia acontecer de propósito?", perguntou-se à época, segundo conta em entrevista de 2014 ao canal do YouTube *Motherboard*.²⁰

A partir desse *insight*, Ghazala cunhou a expressão *circuit-bending*, "dobra de circuitos" em tradução livre, para designar a customização criativa de circuitos na criação de novos instrumentos e sintetizadores. Circuitos de eletrônicos de consumo descartados são reaproveitados e, a partir de algumas modificações, transformados em sintetizadores de som, ainda que a aparência desses instrumentos muitas vezes não lembre a de um sintetizador convencional. O conhecimento necessário para operar dessa forma é mínimo: restringe-se basicamente à manipulação de uma ferramenta de solda e conhecimento sobre o funcionamento de alguns componentes eletrônicos que são instalados no circuito para modular a corrente elétrica e, conseqüentemente, o som emitido. Não existe nesse procedimento um planejamento rigoroso dos pontos e componentes a serem soldados, das conexões a serem feitas e outras rompidas. Tudo se dá pela via do acaso, tentativa e erro, modulação sutil dos efeitos obtidos. O perigo a ser evitado é a ruína total do circuito, quando se torna inutilizável para produção de som. Opera-se tateando as *zonas limítrofes do funcional* para fazer os circuitos berrarem.

A metáfora não é fortuita: seria propriamente o uivo da eletricidade que se ouve nesses procedimentos. A ideia do oculto reverbera de maneira talvez mais profunda do que no futurismo, ainda que sem a intenção de seus praticantes. Reafirma-se a tarefa primordial da música: "tornar sonoras forças insonoras", assim como a pintura deve tornar "visíveis forças invisíveis" (DELEUZE, 2007, p. 62). Ao contrário do que ocorria na música futurista ou na música concreta, não se operam ruídos dentro do registro da representação ou da imitação de sons externos. A emulação ou o registro de ruídos do mundo posteriormente reorganizados em composições propriamente musicais é deixada de lado; o objetivo dos dobradores de

²⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=KHDL9iGxDPM>. Acesso em: 21 mai. 2016.

circuitos consiste em perscrutar sons desconhecidos e inauditos que os circuitos eletrônicos são capazes de produzir sob certas condições materiais.

Em 2005, Ghazala sistematizou décadas de experimentos com circuitos no livro *Circuit-bending: build your own alien instruments* (em tradução livre: "Dobra de circuitos: construa seus próprios instrumentos alienígenas"). A metáfora do alien no subtítulo indica que se trata de produzir sons "de outro mundo", que não imitam ou reproduzem sons ou conteúdos exteriores, mas antes se referem à própria modulação da corrente elétrica no equipamento. Provocados com a ajuda do acaso e da sorte no que tange à manipulação material dos circuitos eletrônicos, esses ruídos são muitas vezes impossíveis de serem reproduzidos duas vezes de maneira idêntica, pois envolvem variáveis controláveis e incontroláveis. Nesse sentido, Ghazala (2004) fala em uma "música popular da eletrônica do acaso" (*folk music of chance electronics*) para enfatizar o aspecto experimental dessa prática.

A depender das modificações aplicadas, é possível produzir sons ou imagens com os circuitos. Se os procedimentos do artista forem longe demais, o circuito pode acabar danificado irreversivelmente, parando de funcionar. O segredo, então, está no ajuste fino de um limite: quão longe é possível ir na deformação de um circuito sem que ele deixe de produzir um *output*?

O procedimento estético do *circuit-bending* adquire seu maior potencial crítico quando segue alguns princípios: (1) trabalhar a partir de eletrônicos de consumo (*consumer electronics*); (2) dissecar, num movimento de desconstrução-construção, equipamentos e circuitos para produzir, em suas entranhas, modificações que alterem funções originalmente programadas por engenheiros e tecnólogos; (3) propor, ao final do processo, um novo modo de uso para tais tecnologias, baseado na criação e na experimentação.²¹

²¹ É possível traçar relações entre *circuit-bending* e vários outros movimentos estéticos que trabalharam a partir de objetos e imagens do cotidiano como modo de fazer, por meio da arte, uma crítica social e política. Todos os grupos de vanguarda, dos dadaístas aos construtivistas, em maior ou menor grau, demonstravam preocupações dessa ordem. Os três princípios destacados reverberam sobremaneira na *Glitch art*, conforme se demonstra no Capítulo 4 desta Tese.

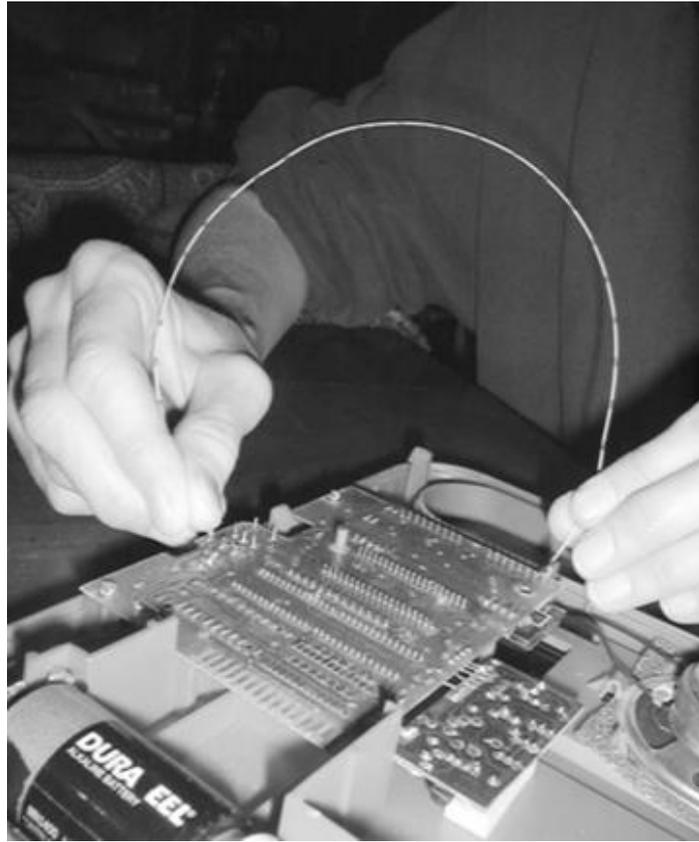


Fig. 11: *circuit-bending*. Fonte: Reed Ghazala (2004).

Como exemplo mais recente podemos destacar o trabalho de Logan Owlbeemoth e Omebi Velouria, pessoas por trás do projeto *TACHYONS+*. Eles realizam diferentes experimentos com modificação de circuitos, ocupando-se principalmente com a construção de artefatos e ferramentas tecnológicas para uso de artistas de vídeo no mundo todo. Aquilo que Ghazala realizou no campo da música, produzindo ruído sonoro com equipamentos modificados, a *TACHYONS+* traduz para o campo do audiovisual e das artes do vídeo. Os equipamentos são construídos a partir de tecnologias analógicas dos anos 1980 e 1990, readaptadas para funcionar conjuntamente a diversas ferramentas de vídeo: computadores, aparelhos de vídeo cassete, televisões, câmeras de vigilância e/ou fotográficas, entre outros elementos. Munidos com controladores, entradas e saídas, eles são usados para alterar (ruidosamente) imagens em movimento, como nos exemplos abaixo (figs. 12 e 13).

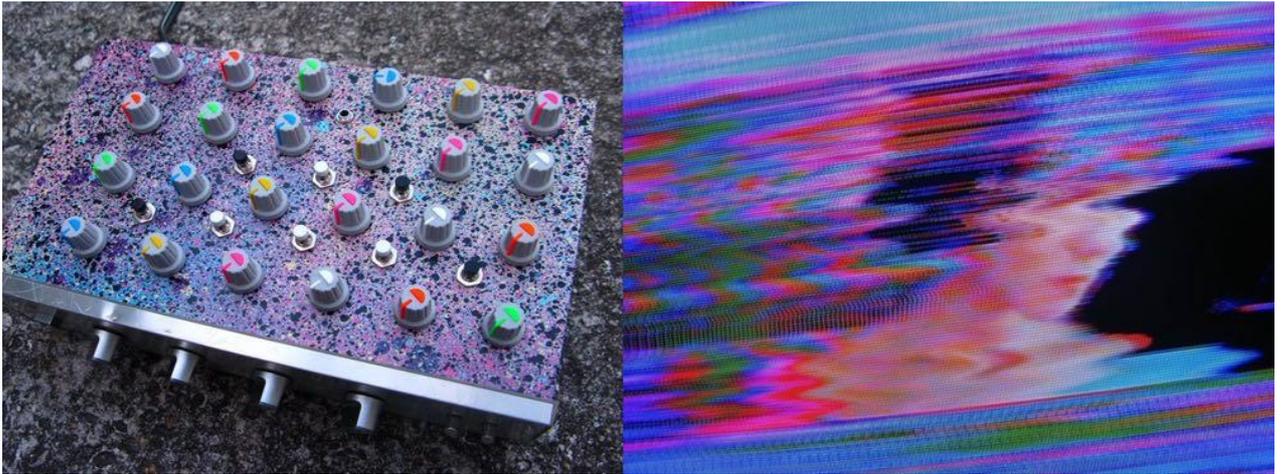


Fig. 12: À esquerda, foto do aparelho *Psychenizer*. À direita, imagem alterada com uso do artefato. **Fonte:** <http://tachyonsplus.tumblr.com>. Acesso em: 6 out. 2018.

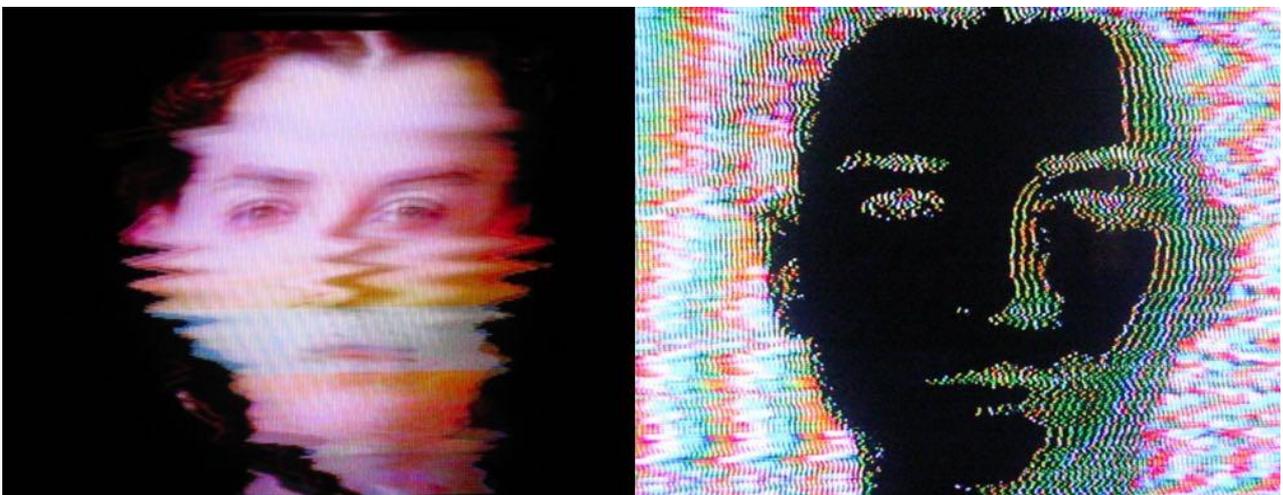


Fig. 13: Imagens alteradas com uso do aparelho *Opti-Glitch*. **Fonte:** <http://tachyonsplus.tumblr.com>. Acesso em: 6 out. 2018.

Encontramos, na poética (e na ética, se podemos adiantá-lo) subjacente à dobra de circuitos, vários motivos retomados pela *Glitch art*. Por exemplo, o princípio fundamental de desviar tecnologias de consumo dos usos convencionais e pré-programados aos quais estão vinculadas, visando, pela modificação de seus componentes, à alteração experimental e crítica de sons e imagens.

Essa modificação e customização de produtos eletrônicos produzidos em massa implica tanto um “gozo de liberação” quando um “modo de conhecimento” em relação às tecnologias e seus usos. Ela articula, à alteração das formas visuais, um conhecimento experimental sobre o agenciamento de expressão material que as produz. “Experimental” indica a categoria de processos e procedimentos artísticos, científicos ou técnicos cujos resultados são parcialmente ou totalmente desconhecidos de antemão. Assim, Reed Ghazala e Casper Electronics, outro reconhecido dobrador de circuitos norte-americano, são também

pesquisadores do ruído.

Artistas-pesquisadores, eles concebem o *circuit-bending* como campo de pesquisa caracterizado por uma abordagem inventiva da engenharia elétrica e eletrônica. Casper argumenta que a dobra de circuitos traz à tona o que existe abaixo (diremos: no avesso) do mundo e dos objetos familiares. Trazer à tona o que permanecia oculto no aspecto familiar das coisas não pela destruição dos objetos e das formas, mas por sua desconstrução e desvio. A modificação de brinquedos é, aqui, o exemplo privilegiado. Artistas frequentemente utilizam os brinquedos com os quais cresceram brincando, e em relação aos quais se sentem afetivamente ligados (FERNANDEZ; IAZZETA, 2015, p. 18). O deslocamento envolvido nesse “virar ao avesso” é perceptivo e afetivo, e encorajaria as pessoas a explorar os objetos de outra maneira, jogado o possível contra o instituído (ibidem).²²

Artistas-engenheiros, projetam e fabricam artefatos e ferramentas tecnológicas customizadas para produção de áudio e vídeo. Assim como o duo TACHYONS+, Casper Electronics comercializa sintetizadores bastante distintos daqueles encontrados em lojas de instrumentos musicais. Alguns de seus produtos, como o sintetizador *NovaDrone* (fig. 14), possuem o aspecto de tecnologias reviradas ao avesso. Normalmente ocultados no design das tecnologias de consumo em massa, os circuitos e componentes são aqui totalmente expostos, até mesmo para facilitar futuras modificações.

²² Bataille (2018, p. 186): “a diversão sem freio dispõe de todos os produtos do mundo, todos os objetos atirados ao léu devem ser quebrados como brinquedos”.

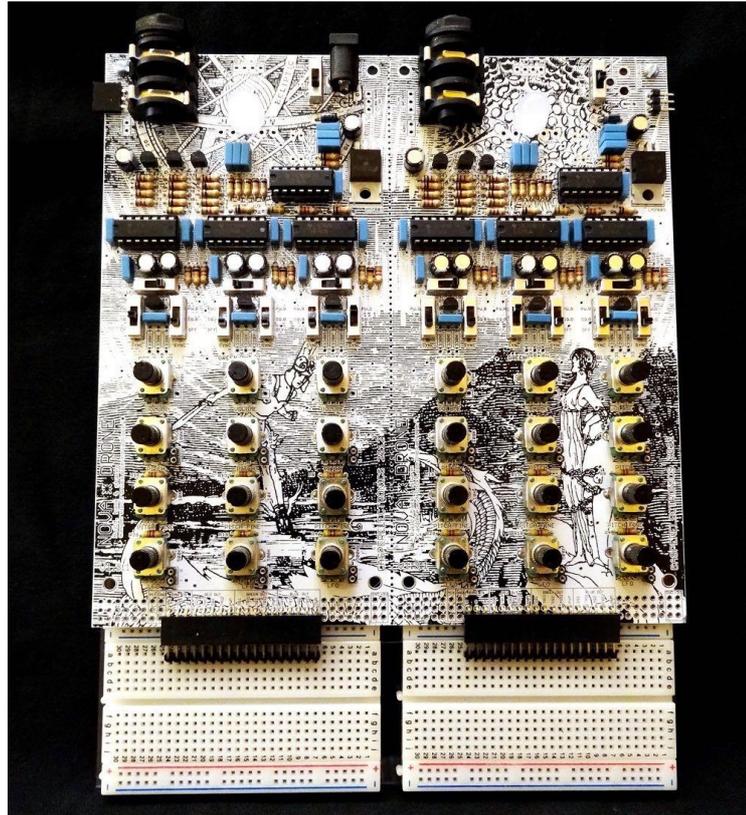


Fig. 14: Sintetizador de som e luz *NovaDrone* — segundo descrição oficial, pode ser usado para criar efeitos que abrangem desde “zumbidos evanescentes” a “sequências harmônicas caóticas”. **Fonte:** <https://detective-squad.com/product/nova-drone-double-assembled>. Acesso em: 27 mar. 2017.

Embora tratemos de outro objeto e de outra questão, podemos aqui referenciar integralmente um importante aspecto da estética batailliana e do informe, formulado Didi-Huberman (2015, p. 247, grifos do autor): “a questão, logo se percebe, é mais uma vez de *contato* votado ao *contraste*, de apreensão apaixonada votada à quebra: o que o próprio Hegel chegou a dizer da criança em contato com seu mais belo brinquedo”. Se falamos em um jogo do possível contra o instituído, encontramos também aí um motivo ligado a Bataille, cuja noção de jogo é desenvolvida

segundo uma orientação a um só tempo prometeica, isto é, ligada ao saber [...], e tátil, isto é, capaz de impor a toda dialética ‘primitiva’ das imagens o selo da *manipulação* concreta, que chega ao ponto da dilaceração cruel do objeto com que a criança não apenas brinca, mas também estabelece um autêntico processo de conhecimento. (Ibid., p. 269-270).



Fig. 15: *Talk 'N Learn Glitch Box*, brinquedo modificado por Mr. Dibbs para produção sonora experimental.

Fonte: <https://mrdibbs.com/product/talk-n-learn-glitch-box/>. Acesso em: 4 out. 2018.

7. *Glitch* na música eletrônica dos anos 1990

Ainda na década de 1980, antes da difusão do computador pessoal, é por meio dos *compact discs* (CDs) que a tecnologia digital chega definitivamente aos mercados de consumo, efetuando uma mudança de paradigma em relação às tecnologias de gravação e reprodução analógicas. O CD, enquanto disco físico, é parte de um agenciamento complexo cujas tecnologias (ópticas, mecânicas e de processamento de informação), conjugadas, cumpriam os objetivos de superar a tecnologia analógica e “limpar” os ruídos inerentes aos discos de vinil e às fitas magnéticas.

Esse princípio de assepsia comunicacional liga-se a uma exigência de transparência que passa a vigorar, justamente, a partir da difusão social do paradigma informacional que regula o funcionamento das sociedades de controle (conforme desenvolvemos no Capítulo 3 desta Tese). Neste caso específico, mais transparência significa a obliteração das marcas que o equipamento de gravação — e, depois, o de reprodução — imprime sobre o conteúdo em questão. O que o discurso dominante designa como comunicação transparente é aquela no qual o canal de comunicação se apaga, aumentando a impressão de uma imersão direta no conteúdo transmitido, o que Bolter e Grusin (1999) chamaram de *immediacy* (imediação).

Qualidade de reprodução e alta fidelidade, nos termos da teoria da informação, significam alta *signal-to-noise ratio* (relação sinal-ruído). A otimização dessa relação não se dá exclusivamente em função das propriedades materiais do suporte físico (o disco), ou mesmo

dos componentes do agenciamento. Surge como resultado de tecnologias como o *oversampling*, especificamente criada para neutralizar interferências que possam prejudicar a leitura, pelo aparelho de reprodução, das informações contidas no CD. Rigorosamente falando, essa reprodução pode envolver tanto ruído quanto a de um disco de vinil. Evidentemente, a natureza do ruído em ambos os casos não é a mesma. O *laser* do toca-CDs não fricciona a superfície do disco como a agulha do toca-discos faz. Mas a maior diferença está nos algoritmos digitais que leem e decodificam a informação armazenada no CD, capazes de anular o ruído recorrendo a métodos matemáticos. Sob condições normais de reprodução do disco, o ruído é corrigido automaticamente, tornando a reprodução mais limpa e transparente — isto é, livre das marcas do agenciamento de expressão que a efetua.

Dessa forma, o agenciamento expressivo é programado para minimizar e obliterar suas marcas sobre o expresso. Em um toca-CDs perfeitamente funcional, a reprodução de um disco intacto não deve produzir ruído algum. Ele é equipado com programas informacionais que corrigem automaticamente desvios de leitura que deixariam marcas de expressão no expresso, isto é, ruído. Então artistas passaram a forçar o aparelho a operar fora das restrições que regem esse paradigma. O ato de trazer à percepção as operações do agenciamento digital adquire assim contornos críticos, contrariando o princípio da transparência como lógica imperativa das sociedades de controle (conforme abordado no Capítulo 3 desta Tese).

É assim que o *glitch* aparece, na cena musical, como um subgênero da música eletrônica. Ele se distingue das outras vertentes pelo recurso a disfunções nas tecnologias digitais de reprodução musical como fonte generativa de ruídos para posterior composição ou arranjo musical. Nesse aspecto, podemos traçar paralelos entre a música *glitch* e a *musique concrète*. Ambas estabelecem seu fundamento no arranjo de ruídos — sons que habitam o fora da linguagem musical, e que esta linguagem precisa excluir para se constituir como tal — em estruturas relativamente convencionais, ao menos do ponto de vista rítmico.

As técnicas utilizadas para gravação e edição são muito distintas em cada caso, condicionadas pelo desenvolvimento social-histórico da tecnologia. Mas, do ponto de vista estético, isso é praticamente um detalhe procedimental. A principal diferença entre as duas abordagens é, antes, a fonte dos ruídos. Na música concreta esta fonte é o mundo: veículos de transporte (locomotiva, barco), brinquedos (piões), utensílios domésticos (panelas); em suma, objetos que não foram concebidos para produção de sons musicais, e cujos ruídos são um subproduto ou resíduo de sua manipulação heterodoxa. Pierre Schaeffer não problematiza criticamente, no uso, os agenciamentos técnicos pelos quais ele registra, edita e recombina esses ruídos. É um uso convencional da técnica analógica posto a serviço da ampliação da

paleta de sons à disposição do compositor. Na música *glitch*, a fonte é o próprio agenciamento expressivo: as tecnologias do mundo pós-industrial no momento em que falham, em que são acometidas por (submetidas a) acontecimentos desviantes (o erro, a interferência, o “pulo”) que perturbam o curso normal de um programa informacional. Trata-se, nesse caso, de inventar um uso não convencional da tecnologia digital, visando levá-la ao limite da funcionalidade.

Essa abordagem é exemplar na prática composicional que caracteriza a estética do grupo alemão de música eletrônica Oval. Markus Popp é o “designer de som” por trás de Oval. A denominação cunhada por Eliot Bates (2004, p. 220) — designer de som no lugar de músico ou produtor — se justifica pelo fato de Popp não ter controle sobre a geração do material sonoro propriamente dito. Apenas posteriormente ele exerce controle sobre a criação da obra, selecionando e arranjando os resultados de processos experimentais que envolvem, por exemplo, o uso de facas, canetas e fitas adesivas para danificar a superfície de CDs.

Aparelhos tocadores de CDs reagem de maneira imprevisível quando encontram danos ou marcas na superfície do disco. Emitem sons incontroláveis quando algum elemento material interfere na decodificação de uma informação ali registrada. Estes sons são equivocadamente percebidos como “pulos” (*skips*) no CD, justamente porque interrompem o curso natural de uma reprodução; mas o pulo não é uma suspensão da leitura. É antes uma leitura desviada que resulta em sons inauditos. Os pulos e soluços que ouvimos em um CD de música riscado são, propriamente, erros de leitura que o sistema emite como som. “Tiques” e “pops” correspondem a valores binários lidos incorretamente em função da alteração material do disco. Poeira e pequenos arranhões não interferem na reprodução porque os erros gerados na leitura são corrigidos automaticamente pelo sistema (por *oversampling*, entre outras técnicas usadas no processamento digital de sinais). Mas quando o nível do erro supera a capacidade do programa que corrige leituras erradas CD, o aparelho emite sons falsos (HAINGE, 2013, p. 131).

Se, num primeiro momento, Popp “retalha” e desconstrói o som — aqui não somente a matéria sonora, mas o aparato tecnológico que a condiciona —, em seguida ele o reconstitui em *loops* melódicos pontuados pelos ruídos do disco danificado. Desconsiderado o método crítico utilizado nessas produções sonoras, a música eletrônica resultante é relativamente convencional.

Técnicas semelhantes foram empregadas em *Solo for Wounded CD* (1997) álbum do artista japonês Yasunao Tone. Conforme ao nome, o projeto foi desenvolvido mediante a danificação física de CDs de música. Os ruídos reproduzidos pelo aparelho durante a leitura

desses discos foram registrados e editados por Tone em composições mais agressivas e sem estrutura rítmica marcada, caracterizando um estilo de produção bastante diverso (diametralmente oposto, pode-se argumentar) daquele que marca as produções de Oval, mais minimalistas, suaves ao ouvido e pontuadas por ruídos mais sutis. Em ambos os casos, o método empregado é o desvio da tecnologia. Citemos o próprio Tone (MARCLAY; TONE, 2004, p. 344, tradução nossa):²³

Os fabricantes sempre nos forçam a usar um produto do jeito deles. Um meio envolve sempre um *telos*; mas ocasionalmente as pessoas encontram maneiras de desviá-lo de seu propósito original e desenvolver um campo novo. A tecnologia fotográfica foi inventada e é continuamente refinada para ser cada vez mais precisa. Mas os artistas não querem apenas imitar a natureza. [...] Assim que a gravação em fita magnética foi inventada, Pierre Schaeffer descobriu que, cortando fita e reorganizando seus pedaços, ele poderia obter um som diferente do originalmente gravado. É natural para os artistas desviarem.

O desvio, na música *glitch*, se dá no sentido de provocar um acidente da forma, um acidente na forma ou, ainda, um acidente feito forma. Reencontramos, já na primeira apropriação estética do *glitch*, a vinculação do ruído ao motivo do informe, tal como desenvolvido no Capítulo 1 desta Tese. Se considerarmos, a partir da exposição precedente, que num CD riscado não ocorrem pulos propriamente ditos, mas distorção de informação, compreendemos esse desvio na forma (sonora) como resultado do contato alterante de uma matéria (o disco danificado materialmente). “Uma matéria ‘toca’ — ataca, infecta — a forma, ou faz, simplesmente ‘se tocarem’ — aderirem, aglutinarem-se corporalmente — duas formas distintas” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 295). Tem-se, aí, um trabalho sobre as formas que é, ao mesmo tempo, um trabalho (imanente) sobre o agenciamento material que expressa essas formas. Nem forma nem matéria saem incólumes do processo: ambas acabam alteradas, deformadas pelo processo dialético do informe.

Por isso a palavra forma é tão próxima, em Bataille, à palavra matéria. Por isso essas duas palavras são, para ele, tão próximas à palavra informe, que lhes confere movimento, isto é, uma “vida” de acidentes e de sintomas sem fim. A matéria segundo Bataille poderia ser então considerada estritamente como aquilo de que o informe é o sintoma: aquilo que na forma sacrifica a forma. (Ibid., p. 298).

²³ Do original, em inglês: “The manufacturers always force us to use a product their way. A medium always has some *telos*; however, people occasionally find a way to deviate from the original purpose of the medium and develop a totally new field. Photographic technology had *telos* to make the image solid, to make shadow and light solid, so the photograph was invented and it's constantly being refined in order to be as accurate as possible. But, artists do not want to just imitate nature.[...] As soon as the tape recorder was invented, people like Pierre Schaeffer found that by splicing tape and changing its order he could get a different sound than what was originally recorded. So, it's natural for artists to deviate.”

No momento em que esse ruído aparece, perturbando o fluxo de uma reprodução, a atenção do ouvinte é deslocada do conteúdo expresso para as mecânicas que governam o funcionamento do agenciamento expressivo, material e informacional. É essa a orientação de Bates (2004, p. 2015) quando afirma que os “soluços” do CD riscado expressam a “voz” da própria tecnologia de reprodução. Podemos complementar essa ideia, afirmando que essa tecnologia, nessas condições anormais de uso, “não diz apenas o que diz, mas também o fato de que está dizendo, a potência e a impotência de dizê-lo” (AGAMBEN, 2018, p. 73). *O ruído desmente a transparência da expressão*. Com isso, desmente também os discursos pelos quais tecnologias digitais de comunicação e informação são comercializadas via mercado de consumo. Então, se a alta fidelidade é a busca por determinada forma social-histórica da *verdade* – aqui inextricavelmente vinculada ao poder da técnica –, o *glitch* é a traição dessa simulação (BATES, 2004, p. 222), um acidente pelo qual a simulação de uma comunicação limpa de ruídos trai e revela a si mesma.

Podemos observar que a produção de novas formas, nesses exemplos, implica como que duas dialéticas. Em primeiro lugar, uma dialética alterante entre matéria (o disco riscado) e forma (o som emitido quando o sistema tenta ler informação corrompida), na qual a danificação física do suporte de informação acarreta a alteração dos sons de maneira imprevisível. Em segundo lugar, uma dialética entre controle e incontrolado na relação do artista com o aparato tecnológico: este é preparado experimentalmente para se comportar de modo aberrante, ainda que momentaneamente. A figura do artista soberano, em pleno controle de sua obra, parece incompatível com os princípios que regem esses atos de criação. No lugar do artista como fonte da ação e da criação, é preciso conceber tais gestos no contexto de agenciamentos heterogêneos em cujos componentes a agência é distribuída. O artista não produz, mas induz ou seduz as formas numa espécie de jogo no qual o acaso e a contingência desempenham papel fundamental.

Já no momento do arranjo, as disrupções são domadas e “recortadas” em músicas, unidades coerentes organizadas e comercializadas no formato de álbuns. Na “obra”, que circula assim codificada pela linguagem musical corrente, a potência desestabilizadora do ruído parece ser neutralizada. Somente no âmbito do processo, do “momento”, o ruído parece conservar a potência crítica à qual ele se associa na *Glitch art*. Isso se alinha à proposição, desenvolvida preliminarmente no Capítulo 1, de que o ruído, como o informe batailliano, designa menos uma qualidade ou estado de coisas do que um processo (cf. DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 29; 148-149; 156; 173; 234; 277-278; 294).

Portanto, o ruído só configura fenômeno genuinamente disruptivo quando situado ao nível

do processo. Tão logo esses ruídos imprevistos sejam editados e retocados pelos músicos, tão logo eles sejam combinados e submetidos a um princípio de organização superior que os sobrecodifica, ele passa a ser “som”, matéria sonora incorporada às formas instituídas da linguagem musical. Esse movimento, quando não regulado pela dialética de uma abordagem crítica, tende a culminar na pura (e inócua) estetização do ruído, que coincide com a neutralização de suas potências particulares.

CAPÍTULO 3
LÓGICAS DO (IN)CONTROLE NA CIBERCULTURA

LÓGICAS DO (IN)CONTROLE NA CIBERCULTURA

Ao final do Capítulo 2, no contexto dos comentários sobre a música *glitch*, localizamos um uso crítico das tecnologias de comunicação e informação na prática de músicos como Markus Popp e Yasunao Tone. Denominamos “paradigma digital” o elemento técnico (mas também social-histórico, conforme veremos) submetido à crítica dessas primeiras apropriações estéticas do *glitch*. No presente capítulo, cumpre esclarecer o sentido mais abrangente dessa expressão, ou seja, articular os principais elementos que configuram o paradigma digital numa perspectiva social-histórica para, assim, melhor especificar o sentido da crítica empreendida pelos artistas concernidos neste estudo.

Esse paradigma designa, portanto, mais do que uma particularidade técnica dos aparelhos de comunicação e informação atuais. Embora deles dependa para se concretizar e se difundir, não se restringe aos objetos infotecnológicos difundidos internacionalmente via mercado de consumo (como o CD, exemplo evocado no Capítulo 2). Referencia, antes, uma macroconfiguração de época que condiciona a produção e o consumo desses objetos, orientando-os no sentido de um capitalismo cada vez mais desenvolvido e acelerado pelas tecnologias de comunicação e informação.

Tal macroconfiguração aqui se resume nos conceitos de cibercultura e de cultura digital. Ela corresponde à última (no sentido de mais recente) fase do capitalismo e da indústria cultural (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 99-138), repercutindo, a partir de apropriações das tecnologias interativas nos mais diversos âmbitos da vida cotidiana, transformações multilaterais na economia, na política, na sociabilidade, na cultura e na subjetividade. O paradigma digital abrange a própria lógica da vida humana na civilização mediática avançada (TRIVINHO, 2007). Esta, por sua vez, será considerada a partir da confluência de três lógicas particulares: a lógica da velocidade, subsumida na ideia de dromocracia cibercultural; a lógica da transparência, implicada tanto na construção como na apropriação social das tecnologias digitais; e a lógica do controle, definidora das formas de sujeição e de servidão social colocadas em jogo nessa apropriação.

Antes de proceder à consideração crítica dessas três lógicas, cumpre esclarecer o solo comum no qual radicam seus postulados básicos. Assim como a *glitch art* se inscreve no rastro de estéticas do ruído historicamente progressas, podemos relacionar a emergência da cibercultura — isto é, do paradigma digital e de suas múltiplas repercussões — ao rastro mais abrangente da utopia da comunicação, tal como foi concebida (na teoria e na prática) por Norbert Wiener e seus discípulos, a partir do final da Segunda Guerra Mundial.

A seguir, consideraremos a emergência da utopia da comunicação e assinalaremos sua reversão em discursos distópicos, dos quais a *glitch art* será um exemplo privilegiado.

1. A utopia da comunicação

Há diferença entre pensar dimensões políticas *na* comunicação e captar dimensões políticas *da* comunicação. Esquemáticamente, definimos o primeiro caso pela adoção de uma concepção tradicional da política e de seus sujeitos, com estudos frequentemente voltados à comunicação política *strictu sensu* e ao discurso de governos, partidos, candidatos, sindicatos etc. No segundo caso partimos da própria comunicação – seja entendida como fenômeno, processo ou acontecimento – para encontrar os elementos que, em cada caso, perfazem uma política imanente ao comunicar. Assim, cada noção de comunicação coloca em jogo um dispositivo que agencia diferencialmente indivíduos, instituições, máquinas, técnicas e discursos, entre outros elementos, de modo a sustentar relações de poder imanentes, pode-se dizer micropolíticas, que constituem sua dimensão política singular.

É possível situar a dimensão política dos sistemas de signos contemporâneos a partir da relação entre comunicação e controle no discurso originário da cibernética, tal como formulado por Norbert Wiener. Para além (ou aquém) das apropriações e usos dos meios digitais nos diferentes âmbitos comunicacionais, uma mesma noção operativa de comunicação, oriunda da cibernética e da teoria da informação, e garantidora do funcionamento dos sistemas e redes atuais, comparece “pré-instalada” nas tecnologias digitais de consumo.

A palavra cibernética deriva do grego κυβερνητική (*cybernēticé*), que no arco mais amplo de significados abrange termos como governança, controle, administração e condução. No caso de Wiener, tratava-se de estudar mecanismos de autorregulação presentes na natureza e nas máquinas, e de regular a comunicação entre homem-máquina e entre máquina-máquina. Em duas publicações seminais, Wiener (1985, 1989) estabelece as bases técnicas, epistemológicas e sociológicas da cibernética.

A cibernética não foi apenas uma nova ciência, ou mesmo um campo interdisciplinar estudos, mas sobretudo uma “nova ideologia” e uma utopia da comunicação como valor pós-traumático e como elemento reintegrador de sociedades esfaceladas, num curto período de tempo, por duas Guerras Mundiais. No fundo dos primeiros desenvolvimentos científicos da cibernética, constava o objetivo de “lutar contra o diabo, a desordem, a entropia, contra tudo o que se interpõe entre os homens e torna opacas as suas relações, contra tudo o que, para ele

[Wiener], conduz inelutavelmente as nossas sociedades ao desastre e à dissolução dos laços sociais” (BRETON, 1992, p. 9).

Na leitura de Breton, de par com esse objetivo surge uma nova visão do real e uma nova figura do homem. A primeira visão, tomando de empréstimo conceitos do behaviorismo, parte da premissa de que o comportamento dos seres consiste na troca de informação.

O credo inicial da comunicação formula-se, pois, deste modo: o interior não existe, a interioridade é um mito, um relato que na melhor das hipóteses resulta da metafísica e no pior dos casos da ilusão. O desaparecimento [...] de todas as referências à interioridade implica uma espantosa promoção de uma noção que Wiener não utiliza diretamente em 1942, mas que está subentendida nas suas afirmações, a de “transparência”. (BRETON, 1992, p. 24).

Wiener postula os elementos de uma nova ontologia (BRETON; PROULX, 2002, p. 85): os seres não são mais comparados segundo sua essência ou natureza, seja ela mineral ou biológica, mas unicamente em função do seu comportamento. Em muitas ocasiões Wiener compara o homem, ou certas partes que o compõem (como o sistema nervoso), a máquinas – e vice-versa. “De certa maneira, com a comunicação, já não existe o ‘ser humano’, mas antes os ‘seres sociais’, inteiramente definidos pelas suas capacidades para comunicar socialmente” (BRETON, 1992, p. 47). Não é o corpo biológico que configura uma existência como ser social, mas antes a natureza informacional do ser em questão.

O *Homo communicans* de Wiener participa constantemente de um vasto sistema de comunicação; não é mais o centro de onde tudo parte e aonde tudo regressa, mas representa somente um intermediário numa vasta rede de comunicações cruzadas. O humanismo clássico concebia o homem como sujeito dirigido do interior. O “humanismo cibernético” postula um homem comunicante, cujo interior está por inteiro no exterior e cuja energia vital é extraída “da sua capacidade, como indivíduo ‘informado’, conectado com ‘vastos sistemas de comunicação’, para reunir, tratar e analisar a informação de que necessita para viver” (BRETON, 1992, p. 51).

Acompanha a concepção de um novo homem a de um novo *socius*, fundado sobre o valor da transparência de tudo o que nele troca informação e que, portanto, existe. Essa visão se consubstanciou, ao longo das últimas décadas, em inúmeros artefatos tecnológicos capazes de trocar informações com pessoas e com outros objetos. A propalada “Internet das Coisas” (*Internet of Things*), que ainda se encontra no estágio inicial de desenvolvimento e apropriação social, é somente o desdobramento mais recente dessa utopia. Equipados com microcomputadores, objetos comuns do dia-a-dia comunicam-se em redes heterogêneas que

agenciam indivíduos, máquinas, bancos de dados, cabos de rede e satélites, entre outros elementos. A expressão cunhada para nomear o fenômeno não parece apropriada, dado que nessa configuração as “coisas” não são simples objetos, mas sensores que executam funções.²⁴ Parafraseando Baudrillard (1987, p. 11), diremos que tudo começou com objetos, mas que já não existe mais um sistema de objetos.

Alguns dos primeiros objetos de consumo a se conectarem à rede foram os telefones celulares, as televisões e os carros. Já são bastante populares fechaduras digitais, geladeiras e fogões inteligentes, entre uma série de outras tecnologias cibernéticas, isto é, tecnologias de comunicação e de controle, simultaneamente. A especialidade desse tipo de tecnologia consiste no fato de ela executar os serviços requeridos (dados no *input*) e gerar um registro sobre tudo o que ela executa. Um *smartphone* pode fazer ligações tão bem quanto um telefone fixo, com a diferença de que ele gera um registro para cada ligação: quem ligou, para quem ligou, quanto tempo durou a chamada, onde estavam os interlocutores etc.

Uma gigantesca economia de dados (pessoais) é assim movimentada pelos diferentes objetos do cotidiano, agora munidos com sensores e processadores e capazes de trocar informação pela rede sobre tudo o que executam. Dessa economia, a evidente captura de dados pessoais para uso comercial em plataformas como o Facebook é apenas a fração mais visível. Resulta disso uma situação em que há dados sobre tudo e todos, em quantidade que supera a capacidade atual de tratamento, cruzamento e análise de informação (*Big Data*).

Cibercultura, sinônima de cultura digital, nomeia então a dinâmica cultural do capitalismo comunicacional, ou semiocapitalismo, animada pela apropriação social em massa, via mercado de consumo, de tecnologias digitais de comunicação e informação. De um ponto de vista mais amplo, capitalismo comunicacional e cultura digital se conjugam em um macroprocesso de apropriação cibernética do mundo, empreendido pela instalação dessa ampla e heterogênea rede de aparelhos conectados à internet. A apropriação cibernética do mundo pelas linguagens digitais constrói um “espaço” homogêneo cujo fundamento matemático (algorítmico) possibilita trocas informacionais ultravelozes.

O elemento que permite e condiciona as interações entre o universo da informação e o mundo das coisas é comumente chamado interface. Nas palavras de um pesquisador que de certa forma prolonga a utopia de Wiener,

os dispositivos de entrada capturam e digitalizam a informação para possibilitar

²⁴ A ideia de uma “Internet dos Sensores” é aventada por Sérgio Amadeu da Silveira, em conferência registrada em vídeo e publicada no YouTube. Disponível em: <https://youtu.be/OaOKdJUrYG8>. Acesso em: 18 jan. 2018. A esse respeito, veja-se também Silveira (2017).

processamentos computacionais. Até os anos [19]70, boa parte dos computadores eram alimentados com dados por meio de cartões perfurados. Desde então, o espectro de ações corporais ou de qualidades físicas que podem ser *diretamente* captadas por dispositivos computacionais aumentou: teclados que permitem a entrada de textos e o fornecimento de instruções aos computadores, o mouse por meio do qual é possível manipular “com a mão” as informações na tela, superfícies sensíveis à pressão dos dedos (tela sensível ao toque), digitalizadores automáticos de som (samplers), módulos de software capazes de interpretar a palavra falada, digitalizadores (ou scanners) de imagens e de textos, leitores óticos (de código de barras ou outras informações), sensores automáticos de movimentos do corpo (*datagloves* ou *datasuits*), dos olhos, das ondas cerebrais, de influxos nervosos (usados em algumas próteses), sensores de todos os tipos de grandezas físicas: calor, umidade, luz, peso, propriedades químicas etc. (LÉVY, 1999, p. 35).

O que movimenta esse processo de apropriação cibernética do mundo não são as tecnologias elas próprias, nem os cientistas, engenheiros e empresas responsáveis pela sua fabricação e comercialização no mercado. Para Lévy, é o desejo das pessoas que efetua esse processo — ele, aliás, não fala em apropriação cibernética do mundo, mas em “movimento social da cibercultura”. É a maneira encontrada por ele para explicar a convergência entre “determinados desenvolvimentos tecnoindustriais e fortes correntes culturais ou fenômenos de mentalidade coletiva” (LÉVY, 1999, p. 125). Ele traça paralelos com a indústria automobilística:

Se não tivesse encontrado desejos que lhe respondem e a fazem viver, a indústria automobilística não poderia, com suas próprias forças, ter feito surgir esse universo. O desejo é motor. As formas econômicas e institucionais dão forma ao desejo, o canalizam, o refinam e, inevitavelmente, o desviam ou transformam. (Ibidem).

Esse cenário de controle ubíquo possibilitado pelas tecnologias de comunicação assinala a reversão da utopia em uma distopia comunicacional bastante tematizada na literatura, no cinema e em séries de ficção científica. A aparição, na cena cultural, de discursos (ficcionalis ou não) que configuram uma antítese quase direta da utopia cibernética demarca um estado simultâneo de entusiasmo e periclitância com relação à difusão dessas tecnologias pelo tecido social. Se por um lado o futuro humano é inconcebível sem a presença de tais tecnologias, por outro a realização do projeto cibernético anuncia uma situação paradoxal de liberdade e servidão que o entretenimento e a arte vêm tematizando de diferentes maneiras.

Assim, no âmago mesmo das sociedades ditas “de comunicação”, articuladas por um capitalismo “comunicacional”, o diagnóstico de uma sociedade do ruído total não é exatamente novo. A utopia cibernética de Norbert Wiener, munida dos princípios matemáticos

da comunicação de Claude Shannon, foi realizada num vasto e crescente mercado de tecnologias cibernéticas de consumo que, ao final de 2016, já movimentavam 1.1 zettabytes (10²¹) de informação por ano — o equivalente a 36 mil anos de vídeo em alta definição. Mas uma espécie de dialética interna ou mutação genética (a depender da bibliografia eleita) parece ter transfigurado as sonhadas sociedades de comunicação em sociedades do “ruído total”.²⁵

Desse ponto de vista, a cibercultura se desenvolve a partir de dois eixos aparentemente contraditórios: de um lado, a utopia de uma sociedade cibernética plenamente realizada, na qual tudo — pessoas, instituições, objetos — se comunica em uma rede de relações controladas; de outro, uma distopia do ruído na qual o excesso de informações, a velocidade das transformações tecnológicas e a quantidade acachapante de acontecimentos diariamente ventilados por toda sorte de *media* contribuem para uma espécie de rarefação do sentido e redução da experiência comunicacional aos “contratos” de manipulação e modulação dos dispositivos mediáticos vigentes.²⁶ Paradoxalmente, ruído total descreve a condição da cultura na fase avançada da civilização mediática.²⁷

Engenheiros e cientistas fizeram esse diagnóstico do ponto de vista das máquinas de comunicação desenvolvidas por eles, garantindo processos mais eficientes para a transmissão de sinais entre máquinas. Para controlar o ruído, diversos modelos teóricos e procedimentos técnicos foram desenvolvidos. Mas os artistas também foram grandes diagnosticistas dessa espécie de *double bind* cultural contemporâneo (quanto mais comunicação, mais ruído). A respeito desse segundo diagnóstico, o Capítulo 2 desta Tese percorreu parte das vanguardas artísticas europeias que, desde a primeira década do Século XX, vêm mobilizando variáveis noções de ruído, explorando as dimensões adquiridas por esse fenômeno no bojo nas sociedades projetadas e construídas por aqueles engenheiros e cientistas.

2. Cibercultura e ambivalência: da utopia à distopia

A simultaneidade dos discursos utópicos e distópicos no contexto da civilização

²⁵ A expressão é do escritor norte-americano David Foster Wallace, utilizada na introdução do livro *The Best American Essays 2007*. Ao comentar o contexto cultural da produção literária ensaística contemporânea, o autor se refere a “um nível de consumo que tende a nivelar tudo em uma massa indiferenciada de descrições e reflexões mordazes de alta qualidade tornadas simultaneamente entorpecentes e eufóricas, uma espécie de Ruído Total que é também o som da cultura americana hoje, uma cultura excessiva de informação e giro e retórica e contexto que estou seguro não ser o único a achar demais para sequer absorver, quanto menos para compreender (‘make sense of’) ou organizar” (WALLACE, 2007, p. 1-2, tradução nossa).

²⁶ Para uma crítica do conceito de contrato na comunicação, veja-se Prado (2013).

²⁷ Pela conjunção dos termos totalitarismo e autismo, Lucien Sfez (2000) denomina tautismo a essa realidade fragmentária que acarreta o empobrecimento da comunicação como experiência de sentido.

mediática avançada pode ser explicada a partir de uma condição afetiva ambivalente, definidora da relação que os indivíduos travam com as tecnologias digitais de comunicação e informação. Estas são ativamente desejadas e positivamente valoradas por executarem uma diversidade de funções que o discurso dominante exalta como “facilitadoras” da vida cotidiana. Ao mesmo tempo, elas têm sido alvo de desconfiança (quando não franco descontentamento) devido à consciência, cada vez mais difundida, de que as tecnologias cibernéticas são votadas ao controle ubíquo e à modulação dos comportamentos dos usuários.

Essa seria outra maneira de dizer que o sistema da cibercultura se sustenta, por um lado, na fantasia ideológica de uma sociedade de informação autorregulada, baseada nos valores da velocidade, da transparência e do controle de tudo o que se comunica através dos espaços lisos da informação. Por outro lado, essa fantasia põe em funcionamento processos dessubjetivados de controle e gestão da vida humana cada vez mais pervasivos, inescapáveis porque constitutivos das tecnologias digitais de comunicação. Uma ambivalência fundamental marca, portanto, nossa relação com a tecnologia. De um lado, fascínio, maravilhamento e profunda dependência da subjetividade contemporânea em relação aos artefatos digitais de comunicação, nas suas mais diversas modalidades técnicas. De outro, uma mistura entre medo e ódio, radicados na consciência cada vez mais socialmente difundida de que as tecnologias digitais de consumo quase não passam de “sensores” para coleta de dados pessoais, os quais ampliam hoje as cifras de uma economia bilionária.

A esse respeito, podemos destacar os resultados de uma pesquisa sobre dados pessoais e privacidade realizada e publicada em 2018, no Brasil, pela empresa *MindMiners* (2018). Entre os mil entrevistados pelo estudo, 62% se disseram “muito preocupados” com a segurança na internet, enquanto 27% afirmaram saber que deveriam se preocupar com isso, mas não se preocupam de fato. 92% enxergam suas informações pessoais como um bem de valor; 84% sabem que muitas empresas coletam constantemente dados de seus usuários; 53% se disseram muito preocupados com o acesso das empresas a essas informações pessoais. Ao fim, o estudo conclui que “a preocupação com a privacidade é muito mais uma construção midiática do que, de fato, um receio que está mudando a vida e os hábitos dos brasileiros” (MINDMINERS, 2018, p. 40). Em miúdos, a consciência da vigilância constante, embora bastante difundida, não é suficiente para mudar o hábito de uso das pessoas. Esses afetos de valência negativa tendem, então, a ser reprimidos ou afastados da nossa experiência com a tecnologia.

A ambivalência afetiva dos usuários reduplica, assim, aquela que define a própria tecnologia digital. É a tradução (subjetiva) da condição (objetiva) dos artefatos cibernéticos,

vinculados, simultaneamente, à comunicação e ao controle. Na formulação de Fernanda Bruno: “toda plataforma de produção de conteúdo por usuários hoje na Internet é também uma plataforma de captura tanto dos dados dos próprios usuários quanto dos conteúdos e rastros produzidos por eles” (BRUNO, 2013, p. 125).

Mas a consciência dessa “realidade” da tecnologia não tem impedido que seus produtos sejam cada vez mais consumidos e ativamente desejados pelas pessoas. O medo de ser controlado não é suficientemente forte para anular os afetos de valência positiva que comandam as apropriações sociais da tecnologia. Exceto quando a tecnologia quebra, falha ou entra em pane, os afetos negativos não se manifestam como tais em nossos encontros com a tecnologia. As diferentes formas de controle desempenhadas pela rede (i)material²⁸ de aparelhos são movimentadas e sustentadas pelas práticas cotidianas, habituais, dos indivíduos que sofrem sua ação.²⁹

Daí a ambivalência fundamental que distingue nossa relação com as tecnologias chamadas “amigáveis”.³⁰ Com efeito, no cotidiano vivido e nos discursos dominantes, os aspectos negativos do controle cibernético restam obliterados. A dependência e a naturalização das práticas acabam expulsando da vivência diária os aspectos negativos do controle; no entanto, há cada vez maior número de produtos culturais que tematizam essa condição, alguns com grande apelo comercial.

Na ficção científica, exemplos abundam. O gênero representa um papel fundamental na divulgação da comunicação como um valor e uma prática constitutivas das sociedades modernas. É constituído por textos que alimentam a cultura e o imaginário social ao mesmo tempo em que exercem forte fascínio sobre o microcosmo dos engenheiros e criadores de novas tecnologias (BRETON, 1992, p. 110). Nesse sentido, Breton compara a literatura de ficção científica com a literatura de divulgação científica. Ambas combinam “fatos e o seu eventual alcance prático. Ela [a ficção científica] nada mais é, de fato, se não a encenação do que seria uma sociedade em que as técnicas de comunicação ocupariam um lugar central”

²⁸ A noção de (i)material remete à materialidade própria do paradigma informacional, corriqueiramente considerado como de ordem imaterial.

²⁹ No estudo de Wendy Chun (2017, p. 7), a ambivalência é definida nos termos de um maravilhamento horripilante (“*new media are wonderfully creepy*”). Infinitamente fascinantes e entediantes, viciantes e revoltantes, banais e revolucionárias, as tecnologias de comunicação estão hoje envoltas num imaginário popular distinto, segundo Chun, daquele predominante nos anos 1990, quando a Internet era concebida como um espaço anônimo de trocas des-hierarquizadas e como laboratório para experiências no campo da cognição, da identidade e da subjetividade humana coletiva. Esses diferentes imaginários viriam para preencher uma lacuna na nossa percepção das tecnologias de comunicação e suas operações habituais (ibid., p. 9).

³⁰ No domínio prático, a noção de tecnologias “amigáveis” (*user-friendly*) remete não somente à usabilidade das tecnologias, mas ao melhoramento da chamada “experiência do usuário” mediante coleta de dados e uso desses dados para modulação do *output* fornecido pela máquina.

(ibidem). E Isaac Asimov seria “o autor que colocou em prática a utopia da comunicação de forma mais direta e mais influente” (ibid., p. 111). Mas, mesmo na literatura, a realização da utopia frequentemente envolve cenários distópicos. Nesse sentido, a figura que se contrapõe à de Asimov é a de Philip K. Dick, cujas narrativas são marcadas por uma entropia selvagem e uma devoração do sentido (LE BRETON, 1988, p. 28).

Nessa linha, algumas das narrativas de ficção científica com maior apelo na cultura contemporânea tematizam o universo infotecnológico de uma perspectiva que podemos qualificar como propriamente distópica.

Algumas considerações sobre poder e subjetivação na ficção científica (literária e audiovisual). Há casos em que a sociedade ciberneticizada é curiosamente representada com formas de poder que remetem a um tempo passado. *1984*, de George Orwell, apresenta uma sociedade ciberneticizada (terminais e câmeras em todos os lugares, até em meio à natureza) governada por um poder ultracentralizado na figura do Grande Irmão, que remete aos estados totalitários do século XX e ao registro da sujeição social.

Em outras narrativas, o poder da técnica é dessubjetivado. O controle ocorre por sedução e modulação, impedindo a distinção de uma instância de poder determinante na vida dos cidadãos. Vários episódios da série *Black Mirror* abordam formas de governo em que o poder é reversível, não localizado e dessubjetivado. Aparentemente, ninguém obriga os cidadãos do episódio *Fifteen million merits* a passar os dias pedalandando bicicletas ergométricas para fornecer energia a um sistema mediático que seduz e distribui recompensas. Mesmo a crítica radical ao sistema que o protagonista realiza ao final do episódio é reabsorvida como parte da programação desse sistema mediático, por meio de sedução. É um sistema de servidão maquínica, naquilo que este se contrapõe ao registro da sujeição social.³¹

Tal como sujeição social e servidão maquínica se contrapõem e, no entanto, funcionam juntas na produção de subjetividade em uma dada sociedade, não há propriamente contradição entre a utopia e a distopia da comunicação. Asimov e Dick representam duas faces, complementares, de uma mesma visão da modernidade turbinada pelas tecnologias de comunicação. Esse é o limite enfrentado por discursos que apostam na distopia como estratégia de crítica às tecnologias de comunicação. Por mais que possa provocar a reflexão do público, uma série como *Black Mirror* não pode representar uma crítica eficaz às sociedades ciberneticizadas – tanto por compartilhar o mesmo pano de fundo com a utopia como por depender fundamentalmente de tecnologias cibernéticas para sua produção, circulação e recepção.

³¹ A matéria é tratada em profundidade no item *Lógica do controle*, neste capítulo (p. 101).

Essa visão distópica envolvendo o universo dos objetos e das redes infotecnológicas pode ser encontrada também na obra de certos artistas de música eletrônica, como James Ferraro, Shabazz Palaces e Oneohtrix Point Never. A seguir, comentamos brevemente esses casos.

2.1. Distopias da comunicação na música

Four Pieces for Mirai é o prelúdio de uma narrativa musical que James Ferraro pretende estender ao longo de quatro lançamentos previstos para 2018 (até o momento da impressão desta Tese, somente um volume — o prelúdio — havia sido lançado). Ele se desenvolve a partir de uma história, publicada *online* em curto texto que acompanha as seis faixas musicais, que se passa em meados do Século XXI, durante um período de declínio civilizatório denominado por Ferraro como “A Deterioração”. Restos da sociedade humana sobrevivem precariamente num regime neofeudal de servidão digital cujos processos não são verdadeiramente compreendidos. Até que Mirai, um vírus de computador, é “criado para nos libertar”. O programa contém um código malicioso de negação de serviço que ataca dispositivos conectados à “Internet das Coisas”, rompendo a captura na qual mantinham a humanidade (FOUR PIECES, 2018).

Não se trata aqui de avaliar o mérito literário de Ferraro, mas de reter o ponto problemático acerca da tecnologia que transforma sua história em um sintoma da cultura digital atual. A ideia de um aparelho neofeudal de captura (“*feudal bondage*”) não é desprovida de potencial crítico, especialmente quando considerados os regimes de servidão maquínica que atravessam as sociedades cibernetizadas (LAZZARATO, 2014). É uma ideia que apreende a idiosincrasia de certas relações de poder circulantes nos espaços da comunicação digital³² apesar de todo o discurso liberal e democrático nos quais se sustentam as práticas comunicacionais interativas. Nos são concedidas ferramentas digitais para comunicação (trabalho imaterial) e lugares de visibilidade (posição de sujeito). Aceitos os termos de uso, lavramos o solo digital, produzindo trabalho imaterial não reconhecido como tal através de mensagens criadas e repassadas, que atraem o acesso e a atenção de outras pessoas para a plataforma.

A narrativa alegórica tematiza a “peste tecnológica”, a decadência suburbana, o

³² Evitamos o termo “ciberespaço” pela possível concepção totalizante e fechada da rede que ele carrega. Enfatizamos a ideia de múltiplos espaços de informação, alguns mutuamente imbricados, cada qual estruturado segundo determinados protocolos e algoritmos, regras e condições de uso, práticas e rituais etc.

neofeudalismo, a hiperconectividade, a penúria social e o êxodo virtual.

As ideias que sustentam o quadro alegórico de *Four Pieces for Mirai* são mais oportunas do que nunca, dada a escala de nossa relação com dados (*big data*) e estruturas sociais moventes. Ao mesmo tempo reflexão sobre a natureza dos sistemas de mídias sociais artificiais e visão de um êxodo online massivo, *Four Pieces for Mirai* é a trilha poética e contemplativa dessa realidade emergente. Vivemos em meio às ruínas³³ (FOUR PIECES, 2018, tradução nossa).

Explicitemos a ambivalência em questão: a tecnologia digital é agenciada numa rede de controle que submete a humanidade a um regime de servidão neofeudal. O vírus de computador, personagem principal da narrativa, é — note-se — um elemento desestabilizador e promotor de ruptura social e política. Mas ele não vem “de fora”: é um elemento que só pode “nascer” da tecnologia digital, uma vez que “vírus” é somente o nome de um programa malicioso. No nível da narrativa, a tecnologia digital é criticada dialeticamente: ela faz nascer o elemento que a arruína, ao mesmo tempo em que essa ruína (e isso fica implícito na narrativa) não é a destruição efetiva da tecnologia digital, mas apenas a ruptura de relações sociais de dominação pela tecnologia.³⁴

Do ponto de vista metanarrativo, a dialética se desdobra: Ferraro é um artista da era digital, que trabalha com ferramentas digitais. Mas trata-se um trabalho crítico, na medida em que Ferraro procura tensionar as próprias ferramentas com as quais trabalha. Nesse sentido, sua crítica não se dá como destruição da tecnologia, mas somente como seu anúncio, seu sintoma.

Outro exemplo nos fornece Daniel Lopatin, produtor de música eletrônica sob a alcunha Oneohtrix Point Never. *Age of*, lançado em 2018, é um álbum cujo título se completa com o nome da obra que ilustra sua capa. *The Great Whatsit*, do pintor norte-americano Jim Shaw (fig. 16), faz referência ao filme *Kiss Me Deadly*, cujos mistérios e intrigas revolvem-se em torno do “grande o-que-será” — elemento misterioso e incompreendido que ao final da trama se descobre ser uma maleta contendo substância radioativa incontrolável e brilhante. Em sentido expandido, o *great whatsit* representa uma ameaça potencialmente devastadora que consome, obceca e implica um indivíduo (por exemplo, um detetive) ou um coletivo (armas de destruição em massa, conspirações).

³³ Informações obtidas na página do artista no Bandcamp, tradução nossa. Disponível em: <https://jamesferraro.bandcamp.com/album/four-pieces-for-mirai>. Acesso em: 3 jul. 2018.

³⁴ Pode-se ouvir ecoar o pensamento de Heidegger sobre a técnica: lá onde mora o perigo, nasceria a salvação (HEIDEGGER, 2012).



Fig. 16: *The Great Whatsit* (2017), pintura de Jim Shaw que ilustra a capa do álbum *Age of*, de Oneohtrix Point Never. **Fonte:** <https://ocula.com/art-galleries/metro-pictures/artworks/jimshaw/the-great-whatsit>. Acesso em: 6 ago. 2018.

Além das músicas, Lopatin desenvolveu uma performance conceitual para o álbum, uma espécie de arranjo cênico com esculturas e projeções visuais para acompanhar a execução ao vivo das músicas. A performance se desenrola numa narrativa elusiva, na qual a história da humanidade é dividida em quatro eras, aqui indicadas nos termos empregados pelo artista: *Age of Ecco*, fase da ignorância pré-evolucionária; *Age of Harvest*, fase da vida em harmonia agrária com o mundo; *Age of Excess*, marcada pela ambição industrial desenfreada; e *Age of Bondage*, definida como fase de ingurgitamento na qual a produção e o consumo avançam até que não reste mais espaço.

Na constelação de significados assumidos pela palavra inglesa *bondage*, encontramos amarra, escravidão, servidão, sujeição, cativo, dependência. A escolha da palavra reverbera com as opções terminológicas de James Ferraro. Ambos definem a era digital como era de captura, para Ferraro uma captura feudal (*feudal bondage*). É um discurso diametralmente oposto ao da utopia cibernética, a qual enxergava nas tecnologias digitais de comunicação e informação a possibilidade de uma libertação em relação ao domínio da grande mídia, então hegemônica. É um discurso, enfim, que lança mão dos recursos digitais disponíveis para

empreender uma crítica à servidão digital reproduzida, de certa forma, por ele próprio.

Músicas recentes de Shabazz Palaces (dupla de hip-hop/música eletrônica formada por Ishmael Butler e Tendai Maraire) indicam eleição temática semelhante, numa elaboração narrativa igualmente distópica. Em 2017, nos álbuns *Quazarz vs. The Jealous Machines* e *Quazarz: Born on a Gangster Star*, lançados simultaneamente, desenrola-se uma narrativa conceitual idealizada como crítica ao domínio das máquinas cibernéticas na cultura digital. Ishmael Butler explica a origem desse conceito:

Quando eu era criança, havia essa noção de que as máquinas logo tomariam conta, de que elas seriam coisas de aparência humanoide com inteligência o suficiente para subjugar os humanos. Esse era o *medo*. Até que um dia eu percebi que, se a rede elétrica de uma cidade parar de funcionar hoje, é o fim. As pessoas não saberiam o que fazer. As máquinas já tomaram conta. Elas se inseriram nas pessoas. (BUTLER apud BAKARE, 2017, tradução e grifo nossos).³⁵

Sua explicação evidencia dois aspectos notáveis: em primeiro lugar, o medo de ver a humanidade subjugada pela inteligência artificial rebelada; em segundo lugar, anos depois, num momento quase epifânico, a constatação de que o objeto do medo havia se realizado silenciosamente, imperceptivelmente.

Sinto que a humanidade enveredou por um caminho perigoso, sinto que fizemos uma escolha perigosa ao depender tão fortemente desses dispositivos, deixando com que permeiem nosso mundo e dando-os para crianças. Esses produtos são concebidos para rapinar pessoas com a mente desocupada e que só querem alguma coisa simples e excitante para fazer e passar o tempo. É um tipo de novidade tecnológica emburrecedora.³⁶ (Ibidem, tradução nossa).

3. Ruído e sintoma

As narrativas distópicas que envolvem e tensionam o universo da comunicação digital podem ser entendidas, nesse sentido, como sintoma de um mal-estar cultural gerado pela ambivalência indicada acima. Sintoma, aqui, adquire uma conotação mais abrangente do que aquela assumida pelo termo no primeiro capítulo da Tese. Naquele momento, de um ponto de

³⁵ Do original, em inglês: “When I was a kid there was this notion that the machines would take over and they would be these humanoid-looking things that would have enough intelligence to subjugate humans. That was the fear. Then one day I realised that if an electricity grid went out in a city, it’s a wrap. Motherfuckers wouldn’t know what to do. The machines have taken over. They’ve inserted themselves on everybody’s person.”

³⁶ Do original, em inglês: “I feel like it’s a very dangerous path that we’ve taken and a choice that we’ve taken as human beings to rely so heavily on these devices and let them permeate our world and give them to our children,” he says. “These are products that are meant to prey on idle-minded people that just need something simple and titillating to do and spend a whole bunch of unnecessary time on so it’s kind of like a dumbed down newness of technology.”

vista interno às práticas associadas à música *glitch*, o ruído pôde ser pensado como sintoma capaz de romper a (e irromper na) superfície de uma expressão determinada. Ele não “significa” propriamente coisa nenhuma; é antes o sintoma de uma desestabilização no agenciamento infotecnológico (a nível do *hardware* ou do *software*) durante o processo de expressão.

O *glitch* foi então concebido como uma de suas formas. Subtraindo-se à ação de algoritmos embutidos nos toca-CDs — programas de correção automática para leituras informacionais incorretas, cujos valores escapam à alternativa entre 0 e 1 —, ele *desmentia* o agenciamento discursivo sustentador desses produtos (CDs e toca-CDs, por exemplo, mas também toda a gama de objetos infotecnológicos comercializados em massa).

Assim, o domínio recoberto pela palavra *sintoma* era restrito, específico às disfunções e acidentes do aparato infotecnológico utilizado na produção artística. Mas o ruído pode ser pensado como sintoma também de um ponto de vista sociocultural. Se no microcosmo dessas práticas artísticas o ruído é sintoma de uma expressão, diremos que, no contexto mais abrangente da cibercultura no qual se inscrevem tais práticas, a estética do ruído configura, ela mesma, o sintoma de um mal-estar cultural. Recalcado no processo de apropriação cibernética do mundo, o ruído retorna nas práticas culturais como sintoma de uma comunicação social corrompida pelos interesses da vigilância, do controle e do comércio irrestrito de dados.

A esse respeito apresentamos, em linhas esquemáticas, a noção de sintoma e seu emprego pela teoria crítica contemporânea. Nesta síntese, remetemo-nos principalmente a Prado (2018, p. 13-34).

No sentido comum, o sintoma é uma manifestação que aponta para um problema, situado noutra parte, que age como sua causa. “Esse ponto-sintoma corresponde a um mal-estar localizado, cuja causa nem sempre está onde dói” (PRADO, 2018, p. 16). Em medicina como em psicanálise, o sintoma é visto como indicação de uma desordem subjacente que a terapia, medicinal ou analítica, procuraria curar e eliminar (MCGOWAN, 2014, p.242).

Na psicanálise freudiana, a ideia de sintoma consta associada ao efeito da repressão de um instinto pulsional pelo Eu. Reprimido, o instinto encontra novas formas de manifestação, como se a repressão rebaixasse a satisfação pulsional a um substituto “atrofiado, deslocado, inibido, e que já não é reconhecível como satisfação” (FREUD, 2014, p. 25). Sobre a fobia de cavalos do pequeno Hans, Freud conclui que o impulso reprimido era um ódio dirigido ao pai. A ambivalência (amor-ódio) vivida pelo pequeno desloca esse ódio, que não pode se manifestar como tal, de modo que a substituição do pai pelo cavalo produz o sintoma. Hans

teme ser mordido, o Homem dos Lobos devorado; e em ambos os casos a substituição do pai “permite a resolução do conflito de ambivalência sem a ajuda da formação reativa” (ibid., p. 35). O que caracteriza a neurose é a ausência de reação afetiva (medo) na presença do pai, e a substituição deste no sintoma. No caso do Homem dos Lobos, o mesmo ódio ao pai é “reprimido mediante o processo de transformação no contrário; no lugar da agressividade contra o pai surge a agressividade — a vingança — do pai contra a própria pessoa” (ibid., p. 39). A agressividade invertida aparece como medo de ser mordido (pequeno Hans) ou devorado (Homem dos Lobos).

Na teoria crítica contemporânea, o conceito de sintoma recebeu desdobramentos e especial tratamento por Slavoj Žižek. Sua articulação entre marxismo e psicanálise elabora o sintoma como ponto particular que desmente um universal, “elemento que tem de permanecer uma exceção do princípio universal, seu ponto de suspensão, que coloca em dúvida a validade, a força desse universal” (PRADO, 2017, p. 24). O sintoma sustenta ao mesmo tempo em que ameaça o sistema; é uma parte excluída do princípio universal e, no entanto, constitutiva deste. No já célebre texto de Žižek (1996), Marx teria constatado que todo sistema socioeconômico quebra em algum ponto (ponto-sintoma), e que esse sintoma ameaça o funcionamento do sistema mesmo sendo produto necessário desse sistema. Nessa leitura, o proletariado seria o sintoma do capitalismo: um *fora* do sistema constitutivo, ponto de exceção que funciona como negação interna ao princípio universal.

Aprender o proletariado como o sintoma do capitalismo nos permite compreender que o sintoma não é somente uma brecha no funcionamento do sistema, mas também a incorporação da universalidade do sistema. Embora o sintoma não se encaixe à lógica do sistema, ele expressa a verdade do sistema que o confronta em uma forma exterior. O sintoma é excluído, e essa exclusão revela algo que o sistema não pode admitir sobre si mesmo. (MCGOWAN, 2014, p. 243, tradução nossa).³⁷

O elemento subtraído de um sistema confronta-o desde seu fora, revelando um ponto “crítico” — no sentido de crise e de sintoma — na fantasia ideológica que sustenta o funcionamento do sistema.

A ideologia também se tornou “transparente”, invisível, operacional. Na proposição de Žižek (2008), ela não consiste propriamente em uma falsa aparência que mascara uma realidade oculta (primeira fase da ideologia); tampouco é analisada somente a partir de sua

³⁷ Do original, em inglês: “Grasping the proletariat as the symptom of capitalism allows us to understand that the symptom is not just a hiccup in the functioning of the system but also the embodiment of the system’s universality. Though the symptom does not fit within the logic of the system, it expresses the truth of the system that confronts the system in an external form. The symptom is excluded, and yet this exclusion reveals what the system cannot admit about itself.”

incorporação em instituições e práticas sociais concretas (segunda fase). Nem apenas conjunto de ideias sobre a natureza do homem e da sociedade, nem somente conjunto de aparelhos que a sustenta, a ideologia é algo que conforma até mesmo os mais irrefletidos e espontâneos pressupostos e atitudes cotidianas.

Nessa leitura a fantasia comparece como estrutura que provê coordenadas para o desejo do sujeito – o qual não é um dado natural, mas algo montado, agregado. Ela concede à realidade uma coerência ficcional que preenche uma falta constitutiva da realidade social, e demonstra sua dimensão política ao funcionar como uma maneira para o sujeito vislumbrar saídas para a insatisfação produzida por demandas da realidade social e seus universais (no nosso caso, comunicação, velocidade, transparência etc.). A fantasia organiza o quadro através do qual experienciamos a realidade.

Do ponto de vista do argumento que aqui se trata de estabelecer, o conjunto de práticas artísticas que expressam o ruído na cultura digital – das quais a *Glitch art* é um exemplo privilegiado – constitui o sintoma de uma comunicação social apodrecida, contaminada pelo controle, pela vigilância e pelo capitalismo de dados. A *Glitch art* desmente a constituição utópica – leia-se: a fantasia – de um discurso que pretende eliminar da experiência comunicacional o ruído e seus efeitos desviantes. Ela resgata esse elemento contingente – porém necessário – que os cientistas, engenheiros e programadores trabalham para suprimir, mobilizando-o como elemento de crítica política às sociedades de controle. A repressão do impulso agressivo contra a tecnologia retorna na cena cultural na forma dessas obras e práticas que hostilizam ludicamente a tecnologia, domando o ruído na forma de um discurso que se quer crítico da civilização tecnológica e seus rumos aparentes.

Dizemos “hostilizar ludicamente” porque os procedimentos empregados são, conforme definimos, de natureza dialética. Não se trata de simplesmente deixar o medo e o ódio contra a tecnologia se manifestarem como tais, o que conduziria à alternativa paralisante entre não utilizar a tecnologia ou destruí-la em acessos de fúria. Trata-se, antes, de jogar com esses afetos para que eles produzam uma obra potencialmente crítica.

Temos enfatizado muito a questão do intento crítico da *Glitch art*. Falta especificar o que, exatamente, é criticado nesse processo. A resposta foi apenas vislumbrada: critica-se o discurso utópico da comunicação, os paradigmas tecnológicos vigentes, os usos instituídos das tecnologias digitais. Critica-se, em suma, a própria cibercultura. Definamo-la, portanto, a partir de três lógicas que se inter-relacionam intimamente no funcionamento das sociedades cibernéticas: a lógica da velocidade, a lógica da transparência e a lógica do controle. Nesta definição serão mobilizados autores e teorias, mas também exemplos concretos, como

anúncios publicitários e discursos mercadológicos que promovem certas tecnologias de consumo.

4. Lógica da velocidade

A aceleração multissetorial da vida humana pelo progresso tecnológico se inscreve no arco do que Paul Virilio nomeia “revolução dromocrática”. Dromocracia, nesse caso, designa o regime da velocidade que fornece solo comum ao desenvolvimento das redes de transportes e de telecomunicações. Os meios de comunicação são assim entendidos como meios de transporte, usados na circulação de imagens e/ou mensagens a uma velocidade compatível com (e favorável a) o desenvolvimento produtivo do capital.

Dromologia e dromocracia derivam do grego “dromos”, palavra que exprime o sentido de uma “corrida”. Na lógica da corrida Virilio encontra uma articulação entre velocidade e política: vence sempre o mais veloz, de modo que guerra e política não se travam mais pelo controle e ocupação do espaço, mas pelo domínio do e no tempo (VIRILIO, 1996, p. 13). Pelo prisma dromológico, Virilio extrai uma dinâmica que transporta o modelo da guerra para o âmbito de processos e tendências civis.

No que se refere à difusão dos meios digitais,

a dromocracia se tornou, mais que tudo, a lógica exponencial específica da cibercultura. Dito de maneira inversa, a cibercultura, em sua natureza, dinâmica mundial e consequências, se apresenta como uma sociodromocracia tecnológica em sua forma mais definida e irradiada. Em miúdos, se a dromocracia é o reino da velocidade e se a cibercultura como categoria de época (substituta do conceito de sociedade) é o reino do interativo e do virtual, a dromocracia cibercultural equivale ao processo civilizatório longitudinal fundado na e articulado pelo usufruto diuturno da velocidade digital em todos os setores da experiência humana, horizonte no qual e a partir do qual a união inextricável entre comunicação, vetor dromocrático e cultura é realizada pelo processo aleatório, via mercado, da informatização, virtualização e ciberespacialização como indexador prioritário da experiência de mundo. (TRIVINHO, 2007, p. 23, grifos do autor).

Por meio da apropriação social das tecnologias digitais como vetores de dromocratização da existência, a lógica da velocidade se manifesta em diferentes setores e escalas de observação. No campo do trabalho, dá-se sobretudo como produtividade, traduzida no encurtamento dos tempos necessários à execução de tarefas produtivas pela aceleração das ferramentas de trabalho digitais. No domínio da imagem em movimento, a lógica da

velocidade conduz à dromocratização da percepção visual: fabricantes de placas de vídeo têm comercializado produtos capazes de processar gráficos a taxas que ultrapassam os 150 *frames* por segundo³⁸. A “motorização” da imagem, levada ao extremo, confere maior fluidez à experiência visual – fator particularmente desejável para jogos de corrida. Nas redes sociais, o apelo por mensagens curtas e por imagens testemunham a “vontade de velocidade” imperante nesses espaços, muitas vezes em detrimento da própria comunicação, desde que esta seja compreendida como fenômeno cuja complexidade ultrapasse a da mera sinalética.

Mas a dromocracia se expressa ainda, do ponto de vista dos objetos infotecnológicos nos quais se baseiam a cultura digital, na lógica da reciclagem estrutural das senhas infotécnicas de acesso (TRIVINHO, 2007), programadas para se tornarem obsoletas e serem substituídas a ciclos de tempo cada vez mais curtos. Isso caracteriza a cibercultura como uma paradoxal “cultura do *upgrade*”, com atualizações e mudanças constantes que, no fundo, alteram em muito pouco ou nada a experiência geral das tecnologias de consumo. Wendy Chun (2017) resume o paradoxo na expressão que dá título ao seu livro: *updating to remain the same* (“atualizando para se manter o mesmo”, em tradução livre).

Muito mais do que os inconvenientes práticos acarretados por essa cultura do *upgrade*, é preciso considerar os limites que ela impõe à equalização do acesso às tecnologias digitais por todos. A aceleração da reciclagem, isto é, a redução no intervalo entre o lançamento de novos equipamentos ou programas, é incompatível com a possibilidade de acesso universal aos bens materiais e informacionais da cibercultura. Uma vez que a participação na cultura digital demanda não somente dinheiro para aquisição e manutenção das tecnologias, mas também capital cognitivo maleável às inovações recorrentes, o acompanhamento verdadeiramente *up-to-date* das senhas infotécnicas de acesso (TRIVINHO, 2007) fica restrito a uma “elite virtual” (KROKER; WEINSTEIN, 1994). Elite de constituição efêmera, provisória, cujos membros precisam lutar ativamente para manter constantemente atualizados seus equipamentos, programas, conhecimentos e competências cognitivas. O processo de autocorrosão agônica do acesso (TRIVINHO, 2007, p. 155-156) expulsa aqueles que fracassam nessa tarefa em direção aos estratos mais baixos de uma pirâmide ciberdromocrática invisível (ibid., p. 165-166).

O não acompanhamento da reciclagem estrutural à qual as empresas do ramo submetem seus produtos impede que as pessoas tomem parte na sociossemiose plena da

³⁸ Placas de vídeo e monitores de última geração, já acessíveis ao público, oferecem a possibilidade de se jogar *games* a taxas de 144 *frames* por segundo, em alta resolução (4K). A motorização da imagem já superou os limites perceptíveis pelo olho humano, e busca cada vez maior *fluidez* nos menores movimentos.

interatividade, conforme definição de Trivinho (ibid., p. 139-140).

A linguagem [das tecnologias] em jogo abrange um arco diversificado de *signos fáticos de referência pragmáticas*, de fácil constatação na *estética de interface*: desenhos, logogrifos, grafismos, tracejados, diagramas, palhetas, relevos virtuais, e assim por diante. [...] Os dados empíricos formadores dessa linguagem transbordam, no entanto, esse primeiro recorte; não se reduzem ao que se expõe apenas e imediatamente na tela. No fundo, lateja, nesses e por esses dados, o conjunto de ingredientes tecnoestéticos responsáveis pela promoção transpolítica (não discursiva, não explícita e pouco sistêmica) da cibercultura como configuração material, simbólica e imaginária de época, e que, por isso, se arranjam, historicamente, na modalidade de uma *sociossemiose plena da interatividade*, linguagem internacional monopolista, de caráter intencionalmente facilitador — tomada, assim, de maneira equívoca como ‘popular’ —, que, legitimada pelo mercado, acompanha e sustenta a produção e o consumo da interatividade como forma predominante de relação social, seja com a alteridade humana (outro virtual) e com a alteridade maquínica (*objeto infotecnológico*), seja com a alteridade mundo (a rede como ator teleinteragente de resposta programada e automática), na esfera do trabalho e na do tempo livre e de lazer. (TRIVINHO, 2007, p. 139-140).

Movida por uma perpétua inovação/destruição do universo infotecnológico vigente, a obsolescência programada concerne a problemas políticos que não se restringem ao acesso universal das pessoas à cibercultura, mas abrange até mesmo a constituição mineral do solo do planeta. Jussi Parikka (2015) fala, nesse sentido, na necessidade de uma “geologia” da mídia – sem dúvida jogando com a relação entre os termos “geologia” e “genealogia” no mesmo sentido em que Deleuze e Guattari (2011), evocando Nietzsche, falam em “geologia da moral”. Em ambos os casos, o procedimento linguístico acompanha um movimento epistemológico. Na orientação de Parikka, a crítica da obsolescência programada deve levar em conta os impactos ambientais da mineração e do descarte em massa de componentes eletrônicos. Interessa-o a mídia antes (minério) e depois (lixo) de ser mídia. A crítica se inicia, assim, pelo substrato material das tecnologias: cobre, urânio, níquel, lítio, bauxita (ingrediente do alumínio) e uma longa lista de metais raros desperdiçados em objetos projetados e fabricados para serem descartados a intervalos de tempo cada vez menores.

Dessa forma, a lógica da reciclagem estrutural defasa continuamente recursos naturais, tecnologias e indivíduos, e não há indícios de que a tendência seja revertida ou mesmo refreada num futuro próximo.

A cada ciclo temporal [...] as senhas infotécnicas de acesso (sobretudo no que diz respeito ao *hardware* e aos *softwares*) são, arbitrariamente, submetidas, pelas corporações do ramo — mediante silenciosa anuência do mercado —, ao impacto de uma “atualização” progressiva por meio do lançamento de versão mais recente das senhas, a qual subtrai dos objetos infotecnológicos, dos produtos ciberculturais e do

capital cognitivo vigentes parte da potência necessária de negociação com o novo estágio da infraestrutura tecnológica, ao defasá-los terminantemente — sem direito a qualquer recurso — e de tal modo que, junto com eles, restam também defasados os próprios indivíduos. (TRIVINHO, 2007, p. 146).

No primeiro capítulo desta Tese, comentamos a obra-performance *The collapse of PAL*, de Rosa Menkman. Podemos recuperá-la no contexto da presente discussão, ampliando os comentários precedentes com indicações específicas que o projeto contém a respeito da obsolescência programada. Essas indicações constam na carta endereçada à tecnologia de transmissão analógica PAL, assinada por Menkman como “O Anjo da História”.

Num pequeno estúdio em Copenhague, Dinamarca [...], tive a honra de executar seus obséquios, seus ritos funerários. Fui solicitado a refletir sobre suas histórias fragmentadas, suas características inerentes e, finalmente, sua terminação violenta e no entanto silenciosa.

Acredito que só posso apreender sua história como consequência de inovações midiáticas guiadas por uma impaciência crescente para que se tornassem mais rápidas e para que progredissem em direção à perfeição. No entanto, quanto mais estudo sua complexa história, mais aprendo sobre mim; meus preconceitos e expectativas sobre você e sobre seus sucessores. Suas linhas de varredura se tornaram um farol e como elas ressoam na minha compreensão sobre outras, novas mídias. Sua história me ensina que sua descontinuação continua na minha experiência de novas tecnologias; sua história ensina sobre meu futuro. [...]

Como a evolução é acompanhada pela multiplicação das máquinas, acho que só posso começar a entender o fluxo desse progresso estudando a história das quebras, como a sua [...]. (MENKMAN, 2011a, p. 338, tradução nossa).³⁹

Dessa perspectiva, a estratégia de provocar e de utilizar ruídos configura uma maneira de desconstruir o discurso que ampara e movimenta o progresso tecnológico, especialmente na medida em que novas tecnologias são sempre anunciadas como mais rápidas, eficientes e limpas do que suas antecessoras. A condição autocorrosiva do acesso, embora reconhecida pelos indivíduos, não impede que o desejo social seja investido nos últimos modelos de celulares, computadores, placas de vídeo etc. Assim, os próprios indivíduos acabam por reproduzir formas de violência das quais são, eles próprios, vítimas.⁴⁰ É a configuração

³⁹ Do original, em inglês: “In Copenhagen, Denmark [...] I had the honour of performing your obsequies; your funeral rites. I was asked to reflect on your fragmented histories, your inherent characteristics and finally, your silent, yet somehow violent termination.

I believe that I can only grasp your story as a consequence of media innovations, driven by a growing impatience to get faster and to progress towards perfection. However, the more I study your complex history, the more I learn about me; my preconceptions and expectations about you but also about your successors. How your scanning lines and other artifacts have become a beacon and how they resonate in my understanding and thinking of other, newer media. What your history teaches me is that your discontinuation is continued in my experience of new technologies; your history teaches me about my future.

[...] As evolution is paralleled by the multiplication of machines, I think I can only start to begin to understand the flow of this progress, by studying the history of breaks, like yours [...].”

⁴⁰ Pesquisa divulgada em 2017 sobre a chamada “geração Y” (nascidos entre início dos anos 1980 e final dos

própria de um estado de coisas transpolítico.

No contexto dromocrático, o conceito de transpolítica recobre a ordem de fenômenos que se colocam para além do político, isto é, da capacidade de gerenciamento, administração e controle por parte das instâncias e instituições políticas consolidadas na trajetória de realização do iluminismo francês e do liberalismo inglês (cf. TRIVINHO, 2006). O termo designa a condição da política diante de fenômenos incontroláveis, sem origem ou destino verificáveis, que desabilitam a possibilidade da partilha de decisões ponderadas sobre os horizontes da civilização. Acontecimentos extremos e autopoieticos, doravante imbuídos em uma dinâmica civilizatória transpolítica, tornam inoperantes conceitos tradicionalmente articulados à reflexão política, como Estado, sujeito, partido, classe, ideologia etc.

A dinâmica social-histórica da cibercultura é transpolítica na medida em que seu desenvolvimento prescinde da decisão de instâncias como o Estado e demais instituições herdadas da modernidade política. A civilização mediática avançada é cerzida diariamente por apropriações multilaterais de tecnologias digitais e/ou interativas, desenvolvendo-se pelo concurso dos mais diferentes atores: empresas, corporações, governos, ONGs, indivíduos, coletivos autônomos etc. Não há uma instância política soberana que detenha o poder de deliberar sobre os rumos do desenvolvimento tecnológico e de sua apropriação social, nem o de mitigar suas mazelas típicas.

O desdobramento do conceito operado por Trivinho a partir de Baudrillard e Virilio abrange

todos os acontecimentos e fatos, situações e circunstâncias, fenômenos, processos e tendências sociais, econômicos e/ou tecnológicos, seja duradouros, seja transitórios, sempre de alcance macroestrutural, cuja natureza, dinâmica e consequências escapam, inteira ou parcialmente, à jurisdição das instituições políticas consolidadas na trajetória de realização do iluminismo francês e do liberalismo inglês. (TRIVINHO, 2006, p. 93).

Daí decorre o entendimento de que a civilização comunicacional contemporânea configura um megafenômeno transpolítico, dependente de todos e de ninguém, permeada por processos e tendências incontroláveis pelas instâncias e instituições políticas que tradicionalmente desempenharam essa função. Por outro lado, crê-se que o conceito de transpolítica capacita a apreensão de fenômenos incontroláveis no âmbito do próprio processo comunicacional, via pela qual se pode elaborar o ruído como problema propriamente transpolítico na comunicação.

1990) no Brasil revelou que os jovens consideram mais importante possuir *smartphone* e *notebook* do que carro ou televisão. O *smartphone* foi considerado importante ou muito importante por 74% dos respondentes; é um bem quase tão importante quanto o plano de saúde (76%). Fonte: MindMiners (2016).

O argumento pode ser demonstrado. Diversas formas de ruído digital podem ser concebidas como “figuras do transpolítico” propriamente ciberculturais: vírus, *crashes*, *bugs*, *glitches* e *spam*. Jussi Parikka (2005) orienta um de seus artigos nessa direção, optando por estudar vírus digitais como elementos turbulentos no interior da cultura digital. Para ele, foi somente graças a certos princípios-chave da computação que os vírus adquiriram o *status* contemporâneo de programas maliciosos (*malware* – elementos de caos, acidente e desordem). O argumento é de que o medo dos vírus é parte de uma genealogia mais abrangente da computação moderna, a qual tem enfatizado sobremaneira as questões de controle, confiabilidade e ordem (ibidem).

Ele assim promove a compreensão dos vírus de computador como instâncias de ruído na cultura digital. São programas que provocam um curto-circuito nas operações “normais” do computador e se conectam diretamente ao funcionamento basilar da máquina. Revelam, assim, uma dimensão ideológica e/ou micropolítica inerente ao funcionamento da ordem digital (ibidem). Mas jogar com o ruído numa crítica à ordem e ao discurso da alta-definição não é uma estratégia nova. Tampouco é uma estratégia eficaz para contrariar tendências de mercado – desde as guitarras distorcidas do rock, nos anos 1960, os fabricantes de equipamentos de som negociam bem com as estratégias do ruído.

5. Lógica da transparência

Demonstra-o anúncio para o toca-discos Sony HP580, de 1969 (fig. 17). No título da peça, lê-se: “Nosso novo estéreo não vai adicionar distorção alguma ao som deles. E também não vai retirar”. No texto, o redator brinca com o nome de bandas conhecidas na época: “o Cream não vai soar azedo. O Strawberry Alarm Clock não vai soar estridente. E, graças à tampa protetora e à escova de poeira, os Rolling Stones não vão criar musgo”.

**Our new stereo won't add any distortion to their sound.
And it won't take any away, either.**

When you listen to hard rock, it's not the easiest thing in the world to tell where the silar ends and the distortion begins. But we at Sony have a new stereo that can help slightly. It's the HP-580.

With it you get FM/AM and FM stereo in the tuner section, 8-inch woofers, 3-inch midranges, and 2-inch tweeters in the speaker section, and a Pickering cartridge in the cartridge section.

It has a Dual 1210 turntable, extremely sensitive FM stereo separation, a high filter switch, loudness control, and specially designed Sony transistors that fit our specially designed electronic circuits. (Niceties you don't usually get from a stereo short of going out and buying components.)

So the Cream won't sound sour. The Strawberry Alarm Clock won't sound piercing.

And because of its built-in dust cover and dustomatic brush, the Rolling Stones will gather no moss.

**Nothing-but-the-truth Stereo.
The Sony HP580**

©1969 Sony Corp. of America. Visit our showroom, 585 Fifth Avenue, New York, N.Y. 10017.

Fig. 17: Anúncio e 1969 para o toca-discos Sony HP580. Fonte: Heimann (2003).

A relação entre alta fidelidade (leia-se: reprodução sem ruídos) e verdade, estabelecida no subtítulo inserido abaixo da foto do produto, é indicativa daquele modelo metafísico-teleológico da comunicação mencionado no primeiro Capítulo da Tese. O anúncio, embora produto de situação cultural bastante diversa da presente, caracteriza de forma embrionária o apelo pela transparência que viria a orientar todo o desenvolvimento das sociedades articuladas pelas tecnologias digitais de comunicação e informação.

A busca por uma reprodução limpa de ruídos, “verdadeira”, não se inicia portanto com as tecnologias digitais, mas é por elas intensificada graças aos recursos inerentes ao paradigma digital, como os programas automáticos de correção de ruído. Uma injunção mais geral à transparência e à visibilidade mediática comanda essa busca. Abordemos, então, as condições e implicações dessa lógica da transparência.

O paradigma digital (cibernético, informacional) supõe outro, mais de fundo, que é o da transparência. Nele a informação comparece como interface entre o mundo das coisas e o mundo dos cálculos numéricos. Pela comutação de dados nos espaços lisos da informação, máquinas e homens são constantemente “rastreados” em suas ações e interações. A transparência é um programa embutido na máquina cibernética na medida em que esta é programada para executar todas as funções solicitadas e, no processo, gerar um ou mais

registros sobre essas execuções, conforme enfatizamos acima. As ações tornam-se permeáveis à “luz” informacional do controle cibernético.

Byung-Chul Han dedicou livro ao tema. Em suas análises, a transparência emerge quando as coisas “eliminam de si toda e qualquer negatividade” (HAN, 2017, p. 9). Diremos: a transparência mediática emerge quando os objetos infotecnológicos eliminam de si todo e qualquer rastro do ruído. Submetidas aos algoritmos, ações também se tornam transparentes ao se caracterizarem como puramente operacionais, isto é, vinculadas a e mesmo condicionadas por um processo passível de cálculo, governo e controle (ibid., p 10).

Sua crítica da transparência retoma ideias desenvolvidas por Baudrillard, especialmente quando este escreve sobre a “brancura operacional” promovida pelos aparatos de comunicação e informação. Com a luz mediática a devassar tudo e todos, com a “transparição” de tudo na transparência da informação, é como se o homem perdesse sua própria sombra:

ou ele se tornou transparente à luz que o atravessa, ou então está iluminado de todos os lados, superexposto sem defesa a todas as fontes de luz. Estamos assim iluminados de todos os lados pelas técnicas, pelas imagens, pela informação, sem poder refratar essa luz, e estamos condenados a uma atividade branca, a uma sociabilidade branca, ao embranquecimento dos corpos como do dinheiro, do cérebro e da memória, a uma assepsia total. Embranquece-se a violência, embranquece-se a história, numa gigantesca manobra de cirurgia estética ao termo da qual só restam uma sociedade e indivíduos proibidos de violência, proibidos de negatividade. (BAUDRILLARD, 1990, p. 52).

A criação de uma sociedade positiva, da qual toda negatividade e atrito tenham sido removidos, depende fundamentalmente da comunicação e das técnicas cibernéticas de informação. Mas, nessa dependência, a “ação comunicativa” torna-se puramente operacional, produto de uma solicitação arranjada e disseminada socialmente a partir das tecnologias interativas.

A comunicação não é o falar, é o fazer-falar. A informação não é o saber, é o fazer-saber. O verbo “fazer” indica que se trata de uma operação, não de uma ação. Na publicidade, na propaganda, trata-se não de crer mas de fazer-criar. A participação não é uma forma social ativa nem espontânea; é sempre induzida por uma espécie de maquinaria ou de maquinação, é um fazer-agir, como a animação [...]. (Ibid., p. 53).

De fato, o sistema cibercultural parece submeter todos os processos a uma coação por transparência que objetiva acelerar esses processos. Aí se coadunam a lógica da velocidade e a lógica da transparência, uma vez que “a pressão pelo movimento de aceleração caminha lado a lado com a desconstrução da negatividade” (ibid., p. 11). É que toda negatividade

impõe à trajetória de um fluxo a exigência de um desvio ou de um atrito; como na dialética, por exemplo, em que a tese deve passar necessariamente pela contradição, pelo negativo, para chegar à síntese. Essa exigência se opõe ao princípio dromocrático que comanda não somente o progresso tecnológico, mas a cibercultura como um todo. A sociedade positiva da transparência “evita todo e qualquer tipo de negatividade, pois esta paralisa a comunicação” (ibid., p. 24). Velocidade e transparência são, assim, lógicas intimamente relacionadas. Se à velocidade corresponde a dromocracia como regime de articulação social, à coação por transparência correspondem as injunções da visibilidade mediática (TRIVINHO, 2012, p. 108-126) e, paradoxalmente, aquilo que essa forma de visibilidade oculta para poder se constituir (veremos adiante). Se podemos qualificar a transparência como princípio de um regime de visibilidade, devemos considerar este não a partir do que é visto, mas nos agenciamentos heterogêneos que tornam possível o que se vê. Dessas condições de visibilidade (DELEUZE, 2009), “participam máquinas, práticas, regras, discursos que estão articulados a formações de saber e jogos de poder” (BRUNO, 2013, p. 15).

A multiplicação dos espaços virtuais nos quais indivíduos expõem a si próprios, bem como a intensificação das práticas de vigilância no ciberespaço, dão testemunho da extensão do impacto causado pelas injunções da visibilidade e pela “*coação icônica* para tornar-se *imagem*” (HAN, 2017, p. 35, grifos do autor) na cultura contemporânea. Há, nesse apelo difuso à existência compulsória nos ambientes digitais, uma violência própria à lógica pervasiva da transparência.⁴¹

Outra figura da transparência importante para se compreender os arranjos técnicos da cibercultura é a do contato imediato entre usuário/receptor e conteúdo/emissor. Desde um ponto de vista interno aos meios e seu funcionamento, Bolter e Grusin (1999) desenvolveram o conceito de “*imediação*” (*immediacy*, sem tradução oficial para o português) para indicar a capacidade que um meio tem para produzir a ilusão de imersão na mensagem ou no conteúdo veiculado. Os aparatos contemporâneos de realidade virtual, bastante imersivos, demonstram essa tendência no desenvolvimento de tecnologias da imagem. Nesses casos, a imersão se dá como efeito diretamente proporcional ao nível de “*discrição*” do aparato. Podemos imaginar que em equipamentos futuros, desenvolvidos para serem praticamente imperceptíveis, a simulação da imersão será quase completa, absorvendo e estimulando todos os sentidos perceptivos. O pólo oposto e complementar ao da imediação seria o da “*hipermediação*”

⁴¹ A violência da visibilidade é, ela mesma, invisível. Na Dissertação de Mestrado defendida em 2014, aludimos à violência invisível da velocidade e sua relação com o governo (transpólitico) dos indivíduos na cibercultura (ABRAÃO FILHO, 2014). Assim como as lógicas se complementam, as violências se acrescem.

(*hypermediacy*), quando a simulação da imersão é rompida e as “camadas” da mensagem aparecem como tais. Assim, depois de passar muito tempo imersos na observação de uma pintura em um museu, podemos “de repente” nos dar conta da moldura e do museu à sua volta. Ou quando assistimos a um vídeo no computador, a apreensão “imediate” do conteúdo do vídeo é impedida pela percepção das muitas mediações envolvidas no processo (a tela do computador, a janela do navegador, a aba do site de vídeos etc.).

Assim, uma tendência fundamental do progresso tecnológico consiste na produção de meios cada vez mais transparentes, no sentido de “discretos”, exercendo interferências cada vez menores sobre o conteúdo consumido. Podemos demonstrar o apelo a essa forma de transparência, situada no funcionamento do próprio objeto infotecnológico, a partir do comercial televisivo para o iPad 2, tablet da Apple lançado em 2011. Durante os 30 segundos do filme publicitário, um narrador enuncia o texto:

Acreditamos nisto: a tecnologia sozinha não é o bastante. Mais rápida, mais fina, mais leve... isso tudo é bom. Mas quando a tecnologia sai da frente, tudo fica mais delicioso, mágico até. É quando você salta adiante. É quando você acaba com algo parecido com isto.⁴²

A locução *em off* é acompanhada por cenas (figs. 18 e 19) que captam de perto a interação dos usuários com o conteúdo exibido na tela do aparelho. Assim como o texto (“quando a tecnologia sai da frente”), as imagens destacam menos os atributos físicos do produto do que a interação dos usuários com conteúdos na tela. De modo a promover contato mais intenso do usuário com esses conteúdos, a tecnologia precisa se auto-obliterar ao limite do possível. Seguindo essa tendência, o *medium* perfeito, utopia do progresso tecnológico, seria capaz de prescindir da própria matéria e de estabelecer uma transmissão direta do conteúdo ao receptor.

⁴² Transcrição do original, em inglês: “This is what we believe: Technology alone is not enough. Faster, thinner, lighter... those are all good things. But when technology gets out of the way, everything becomes more delightful, even magical. That’s when you leap forward. That’s when you end up with something like this.” Disponível em: <https://youtu.be/b8NbKhftVjg>. Acesso em 12 out. 2018.

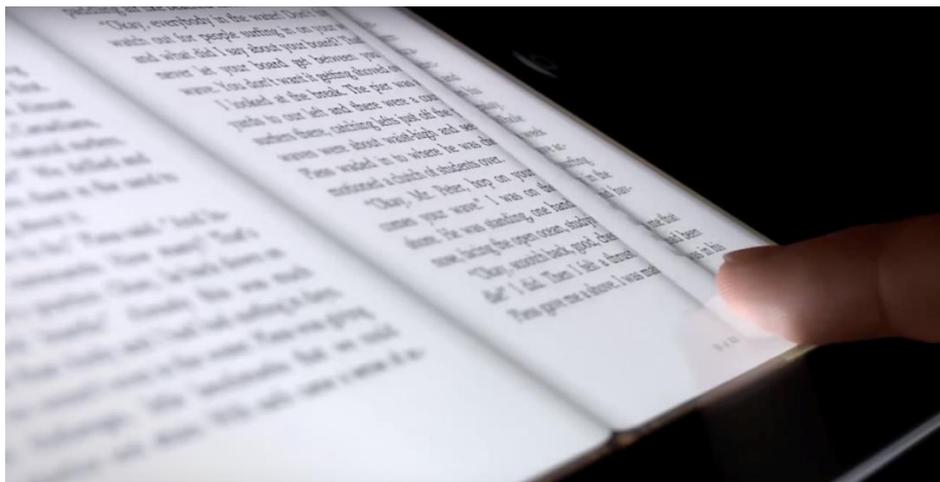


Fig. 18: *Frame* do comercial televisivo para o iPad 2. **Fonte:** <https://youtu.be/b2LLSrIKr3c>. Acesso em 4 nov. 2018.



Fig. 19: *Frame* do comercial televisivo para o iPad 2. **Fonte:** <https://youtu.be/b2LLSrIKr3c>. Acesso em 4 nov. 2018.

Para o lançamento do primeiro iPad 3, em 2012, a empresa adotou um discurso praticamente idêntico: “Acreditamos que a tecnologia é melhor quando invisível, quando você tem consciência somente do que está fazendo, e não do dispositivo com o qual está fazendo [...]. O iPad é a expressão perfeita dessa ideia, um painel mágico de vidro que pode se transformar no que você quiser”, afirmou Michael Tchao, vice-presidente da Apple na época, no trailer que anunciava o novo produto.⁴³

Dizemos utopia no mais rigoroso sentido do termo: elemento ideal, inatingível, mas que movimenta pesquisas e desenvolvimentos concretos. Da parte dos engenheiros de telecomunicações, a concepção do ruído como contraparte inevitável da matéria, elemento inelidível e inerente aos meios físicos, não impede a busca pelo desenvolvimento de técnicas cada vez mais limpas — essa consciência, ao contrário, estimula a própria busca, vertida em

⁴³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RQieoqCLWDo>. Acesso em: 9 ago. 2017.

progresso tecnológico.

Contrariando as teses de Byung-Chul Han sobre a “sociedade da transparência”, não iremos longe a ponto de afirmar que a transparência é um apelo que compreende *todos* os domínios e relações sociais. Há, no coração da transparência, um ponto de opacidade que a sustenta. É como se a tecnologia precisasse ocultar e tornar opacos todo um conjunto de processos e operações para poder sintetizar, à luz da visibilidade mediática, o ideal da transparência.

A retórica oficial postula um dever-ser totalmente transparentes por parte dos usuários, os quais devem ceder informações pessoais, compartilhar dados sobre o dia-a-dia e produzir voluntariamente rastros digitais pelos quais poderão ser monitorados, seja para fins comerciais, seja para fins sociais e políticos. As empresas que solicitam e promovem a transparência como um valor central da cibercultura, no entanto, estão resguardadas desse mesmo princípio: elas poderão manipular dados e alterar algoritmos sem dar satisfações ao público.⁴⁴

No seu aspecto material e físico, a cibercultura se constitui como a sociedade dos aparelhos de Flusser: sociedade articulada por uma miríade de caixas-pretas, isto é, tecnologias programadas para oferecer *outputs* diante de *inputs* determinados. Elas convocam um uso simples, intuitivo, não raro lúdico. Mas, nessa simplificação, o aparelho esconde complexos processos físicos, químicos, elétricos e matemáticos que presidem ao seu funcionamento. Esse ocultamento do próprio *medium* se vincula, em primeiro lugar, à proteção da propriedade industrial (*hardware*) e intelectual (*software*) de grandes empresas fabricantes de tecnologias de consumo. Em segundo lugar, à busca, determinante na cultura digital, por um meio de comunicação totalmente transparente. O velamento dos processos da tecnologia digital é fundamental também para que a experiência de consumo (uso) seja a mais simples e intuitiva possível, exigindo um mínimo de conhecimentos específicos para execução de seus programas.⁴⁵

Embora Byung-Chul Han tenha sintetizado linhas importantes da “sociedade da transparência” (HAN, 2017), ele passa ao largo desses movimentos de ocultação da mídia e de seu funcionamento. A complexificação dos agenciamentos materiais e dos programas

⁴⁴ Escândalos recentes envolvendo a influência do Facebook no resultado das eleições presidenciais norte-americanas demonstram a “opacidade” que ainda protege essas empresas.

⁴⁵ Nos anos 1990, eram necessários conhecimentos de informática e programação para se criar e manter/atualizar um site. Hoje, muitas soluções “amigáveis” (*user friendly*, no jargão da área) permitem a criação de conteúdo sem qualquer conhecimento específico de informática ou programação. Se as indústrias se beneficiaram com mercados ampliados, os usuários se beneficiaram com as maravilhas da chamada *usabilidade*, resultado de uma ergonomia da interface.

informacionais que regem as operações da tecnologia digital se oculta por trás de interfaces cada vez mais intuitivas e fáceis de usar, as quais não demandam do usuário nenhum tipo de conhecimento específico para funcionar. Sob o argumento da “interface amigável” e da “otimização da experiência”, o que se coloca é o “emburrecimento” da tecnologia em benefício de sua pretensa popularização. Nesse processo, alarga-se a distância (cognitiva, principalmente) entre grupos capazes de criar tecnologias digitais (*hardware* ou *software*) e os mercados consumidores que “aprendem” a lidar com a tecnologia digital apenas para fins de consumo e entretenimento.⁴⁶

Uma análise crítica dos meios digitais deve levar em consideração tanto o que se dá a ver nas telas em alta definição como o que se oculta na própria configuração dessa visibilidade. Os processos elétricos, físicos, químicos e algorítmicos — sem contar programas que coletam dados dos usuários —, constituindo as operações mais basilares da tecnologia digital (e, portanto, do controle), ocultam-se para funcionar melhor. Especifiquemos, nesse sentido e à guisa de encerramento do capítulo, a terceira lógica que comanda a cibercultura, abordando as formas de controle vigentes em tal contexto.

6. Lógica do controle

Assim como a lógica da transparência se vincula à da velocidade, ambas se articulam na lógica do controle cibernético. No jogo das informações compartilhadas em rede,

ações cotidianas e trocas sociais no ciberespaço tornam-se permeáveis ao rastreamento, constituindo uma fonte valiosa de informação ou conhecimento sobre indivíduos e grupos. Curiosamente, as mesmas tecnologias que ampliam as possibilidades de emissão, acesso e distribuição da informação tornam-se instrumentos potenciais de vigilância e controle; as mesmas tecnologias que possibilitam o anonimato nas relações sociais e comunicacionais mostram-se eficientes instrumentos de identificação. (BRUNO, 2013, p. 125).

Cumpra especificar o tipo de vigilância e de controle que aí se jogam. Não são as formas de controle típicas da sociedade disciplinar, caracterizadas nas análises de Foucault (2013). Com Deleuze, façamos a passagem para as chamadas sociedades de controle, às quais

⁴⁶ É uma das inúmeras diferenças que separam, por exemplo, Suécia e Brasil. O primeiro país, após décadas de investimento e com o estímulo de políticas públicas para que toda família pudesse ter um computador em casa, se tornou um importante polo da indústria digital, perdendo apenas para o Vale do Silício, na Califórnia. No Brasil, o computador nunca foi um bem massivamente difundido. A alfabetização digital de parte considerável da população, especialmente os jovens, foi feita através do uso de *smartphones*, tecnologias mais baratas e práticas, mas que não oferecem ao usuário a possibilidade de aprender a programar e a criar novas tecnologias, por exemplo, muito menos de criar modificações e ajustes customizados. Forma-se, assim, amplo mercado apto ao consumo das tecnologias digitais “importadas” de outros países.

correspondem as máquinas cibernéticas e os agenciamentos coletivos dos quais elas fazem parte (DELEUZE, 1992, p. 220). No lugar dos meios de confinamento (a prisão, o hospital psiquiátrico, a fábrica, a escola etc.), ganham destaque os controles a céu aberto, a partir do espaço liso da informação. A linguagem da disciplina é analógica; a do controle, numérica (ibid., p. 225). “Os confinamentos são *moldes*, distintas moldagens, mas os controles são uma *modulação*, como uma moldagem autodeformante que mudasse continuamente” (ibidem).

A modulação dos comportamentos pela manipulação de dados pessoais se acresce, no semiocapitalismo contemporâneo, àquela mistificação das consciências que a teoria crítica frankfurtiana denunciou. Pela ação de algoritmos que captam e interpretam cada ação do usuário na rede, é o próprio campo da liberdade de informação que se coloca em cheque, uma vez que as plataformas de modulação, que “aprendem” com as interações do usuário, fazem-no para selecionar conteúdos e anúncios publicitários com os quais aquele usuário em específico terá maior chance de interagir. A dinâmica abrange até os resultados dos mecanismos de busca, ordenados distintamente em função do histórico de navegação de cada indivíduo. Eis o paradoxo: enquanto discursos oficiais prometem liberdade irrestrita para acesso a informações pela rede, “robôs” (algoritmos) são desenvolvidos para decidir pelo usuário o que ele irá acessar ou visualizar na tela. É o livre acesso à informação que se vê, assim, comprometido.

A vigilância digital “opera menos com o olhar do que com sistemas informacionais; menos sobre corpos do que sobre dados e rastros; menos com o fim de corrigir e reformar do que com o fim de antecipar tendências, preferências, interesses” (BRUNO, 2013, p. 148). Por força de consequência, os indivíduos tornam-se “*dividuais*”, divisíveis, e as massas tornaram-se amostras, dados, mercados ou ‘bancos’” (DELEUZE, 1992, p. 226, grifos do autor). As máquinas informáticas e computadores nos quais se sustentam o novo regime de dominação são tanto o produto de uma evolução tecnológica como os agentes de uma mutação do capitalismo — daí o sentido de termos e expressões como “semiocapitalismo” (GENOSKO, 2011; BERARDI, 2009) e “capitalismo comunicacional”.

A lógica do controle que procuramos caracterizar contempla, assim, um aspecto fundamental: o papel das semióticas a-significantes no governo dos indivíduos pelos dispositivos de dessubjetivação. Procedamos por partes, começando pelas semióticas a-significantes.

A semiótica mista das sociedades de controle

As sociedades de controle (ou cibernetizadas) se definem por mobilizar uma variedade de semióticas no exercício de seus protocolos de governo, algumas bastante distintas da linguagem humana. Às semióticas da significação, estudadas pela semiologia tradicional, somam-se as codificações naturais a-semióticas (sistemas cristalinos e minerais, DNA etc.) e as semióticas a-significantes (linguagens digitais, matemática, bolsas de valores etc.). Estas últimas constituem a “linguagem” do controle cibernético. (LAZZARATO, 2014).

Para Maurizio Lazzarato, as máquinas semióticas que operam e fazem funcionar as sociedades contemporâneas não se restringem ao nível das representações e significações sociais. Assim, nos circuitos da economia, da ciência e da tecnologia, o que se produz e circula é um *sentido sem significado*, operacional, diagramático, baseado em máquinas semióticas funcionando “antes” e “depois” da significação (ibid., p. 41), e que condiciona a produção e circulação de informações e imagens nos espaços cibernéticos. Os agenciamentos informacionais se estabelecem a partir de semióticas a-significantes que colocam em jogo máquinas de signos operando paralelamente ou independentemente do fato de produzirem e veicularem significações e denotações, escapando portanto às axiomáticas estritamente linguísticas (GUATTARI, 2012, p. 14).

Um dos traços distintivos das semióticas a-significantes mobilizadas nas formas contemporâneas de controle é o abalamento da divisão que separa sujeito/objeto, signo/coisa, produção/representação. A rigor, já não se lida mais com o signo tal como ele fora concebido dentro do sistema linguístico tradicional. O sentido da diferença entre signo e referente é perdido (ou radicalmente transformado) na semiose das máquinas cibernéticas, porque o modo de comunicação entre as máquinas envolve a troca de signos que funcionam como seus próprios referentes. Estes (signos) não designam nem se colocam no lugar de um objeto, mas comandam antes a execução de determinada ação num programa específico.⁴⁷ O signo é já operação pragmática, e comanda processos de comunicação e de controle nos quais a consciência e a linguagem humanas são destituídas de seu privilégio (LAZZARATO, 2014, p. 84).⁴⁸

Desdobrando elaborações seminais de Deleuze e Guattari, Lazzarato esclarece que

⁴⁷ Seguindo distinções de Guattari, Lazzarato (2014, p. 84) diferencia os signos despotenciados das semiologias da significação, que devem passar pela consciência e pela representação para “funcionar”, e os “signos de poder” (*power signs*), signos-pontos próprios das semióticas a-significantes, que atuam diretamente sobre fluxos materiais/energéticos.

⁴⁸ A radicalização desse argumento conduziria à tese de Kittler (1995) de que “não há *software*”, já que todas as operações do código digital se resumem à manipulação de significantes de diferenças voltaicas.

regimes distintos de signos se relacionam a regimes distintos de dominação (LAZZARATO, 2014, p. 38). Os filósofos franceses conceberam dois pólos da dominação: o da sujeição social e o da servidão maquínica. A sujeição se utiliza de semióticas significantes (a linguagem), enquanto a servidão maquínica opera fundamentalmente com semióticas a-significantes (fórmulas matemáticas, linguagens de programação, algoritmos etc.). A sujeição opera pela atribuição e fixação de identidades, gêneros e corpos; a servidão, por captura e dessubjetivação. Na servidão, o homem é tomado numa estrutura produtiva que agencia seres vivos e máquinas, para além (ou aquém) da separação entre sujeito/objeto, natureza/cultura.

Há servidão quando os próprios homens são peças constituintes de uma máquina, que eles compõem entre si e com outras coisas (animais, ferramentas), sob o controle e a direção de uma unidade superior. Mas há sujeição quando a unidade superior constitui o homem como um sujeito que se reporta a um objeto tornado exterior, seja esse objeto um animal, uma ferramenta ou uma máquina: o homem, então, não é mais componente da máquina, mas trabalhador, usuário..., ele é sujeitado à máquina, e não mais submetido pela máquina. [...] O primeiro regime parece remeter por excelência à formação imperial arcaica: os homens não são ali sujeitos, mas peças de uma máquina que sobrecodifica o conjunto [...]. O Estado moderno substituiu a servidão maquínica por uma sujeição social cada vez mais forte. (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 156).

A globalização, a crescente impotência dos Estados e a difusão de formas cibernéticas de controle transnacional revertem a tendência em direção a uma servidão maquínica cada vez mais espargida pelo tecido social. Justifica-se então a comparação, feita pelos músicos James Ferraro e Daniel Lopatin (ver, nesta Tese, p. 82-85), entre as formas de controle da cibercultura e os modos de governo tipicamente feudais ou neofeudais (“*feudal bondage*”). É que a “captura” em jogo nos serviços digitais envolve o regime do *nexum*, do laço:

alguma coisa é emprestada ou mesmo dada sem transferência de propriedade, sem apropriação privada, e cuja contrapartida não apresenta juro nem lucro para o doador, mas, antes, uma "renda" que ele ganha, acompanhando o empréstimo de uso ou a doação de rendimento (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 117).

Em troca de dados e informações pessoais voluntariamente cedidas, são “emprestadas” ao usuário do Facebook, por exemplo, diversas ferramentas digitais para ampliar suas capacidades comunicativas. Desenvolvemos a fundo essa reflexão em pesquisa precedente (ABRAÃO FILHO, 2014); cumpre agora apenas destacar a importância das semióticas a-significantes nesse processo de captura.

Porque, de fato, ao capitalismo contemporâneo não importa mais — ou não importa exclusivamente — controlar o conteúdo dos discursos ventilados pelos diferentes circuitos comunicacionais. Ele funciona dando voz, fazendo as pessoas se expressarem livremente.

Mais do que o conteúdo dessas práticas discursivas, importa ao capitalismo neoliberal e cibernético

controlar os dispositivos semióticos a-significantes (econômicos, científicos, técnicos etc.) através dos quais ele busca despolitizar e despersonalizar as relações de poder. A força das semióticas a-significantes reside no fato de que, por um lado, elas garantem formas ‘automáticas’ de avaliação e mensuração, e, por outro, unificam e tornam ‘formalmente’ equivalentes esferas heterogêneas de força e poder assimétricos, integrando-as e racionalizando-as para acumulação econômica” (LAZZARATO, 2014, p. 41).

No jornalismo tradicional, as figuras do editor-chefe e do jornalista ainda subjetivavam e personificavam a relação de manipulação. Mas quando a “modulação” passa a ser feita por algoritmos automáticos, invisíveis sob a interface gráfica, o poder se desloca do conteúdo manifesto em direção às condições de visibilidade que condicionam a produção e a circulação dos discursos, tenham eles o conteúdo que tiverem. Essa problematização localiza e especifica dimensões políticas inerentes às tecnologias digitais de comunicação e informação, tal como estas são hoje agenciadas na/pela “mecanosfera” do capitalismo comunicacional.⁴⁹

O governo pelos dispositivos de dessubjetivação

A despersonalização do poder na linguagem numérica do controle cibernético acarreta uma forma de dominação que não passa mais pela subjetivação, pela constituição de sujeitos. É marcada, antes, pela difusão em larga escala de dispositivos e processos de dessubjetivação.

A dessubjetivação do poder é uma característica das sociedades de controle. No lugar da manipulação, que coloca em cena atores bem localizados, a modulação dos comportamentos e o *feedback* autorregulado por algoritmos. Não há propriamente uma cena do controle, na medida em que este é da ordem do obscuro – absoluta visibilidade das coisas na transparência da informação (BAUDRILLARD, 1996). O recorte da cena pressupõe ainda um fora-de-cena, um espaço situado fora da visibilidade e do controle, incompatível com a própria definição das sociedades de controle como sociedades “sem exterior”.

O controle é hoje, em grande medida, exercido pela difusão de dispositivos de (des)subjetivação materializados nas tecnologias digitais, cibernéticas, pelas quais tudo é

⁴⁹ Lazzarato não recorre à noção de mecosfera especificamente. Ela é o plano de consistência no qual as diferentes máquinas (materiais, energéticas, semióticas, desejantes) se acoplam e ressoam, num processo de heterogênesse que constitui o existente. O problema aí colocado demonstra a impossibilidade de se isolar ontologia e política no pensamento de Deleuze e Guattari.

transformado em informação e armazenado em bancos de dados de empresas privadas que hoje estão entre as mais valiosas do mundo. Mas o que é um dispositivo? Sigamos a definição de Agamben, que entende o dispositivo como

qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres vivos. Não somente, portanto, as prisões, os manicômios, o Panóptico, as escolas, a confissão, as fábricas, as disciplinas, as medidas jurídicas etc., cuja conexão com o poder é num certo sentido evidente, mas também a caneta, a escritura, a literatura, a filosofia, a agricultura, o cigarro, a navegação, os computadores, os telefones celulares e – por que não – a própria linguagem [...]. (AGAMBEN, 2009, p. 40-41).

O dispositivo é a rede estabelecida entre os elementos heterogêneos considerados em cada caso: objetos, máquinas, práticas, discursos, instituições, edifícios, regras, hábitos etc. O dispositivo articula esses diferentes elementos e os faz trabalharem juntos segundo uma orientação estratégica. No contato entre seres vivos e dispositivos, emergem os sujeitos (subjetivação). Mas o que caracteriza os dispositivos do capitalismo contemporâneo é que eles operam por dessubjetivação, despedaçando os indivíduos em dados passíveis de armazenamento, mensuração e cálculo. O exemplo privilegiado por Agamben, neste ponto, é o dispositivo “aparelho celular”.

Aquele que se deixa capturar no dispositivo “telefone celular”, qualquer que seja a intensidade do desejo que o impulsionou, não adquire, por isso, uma nova subjetividade, mas somente um número pelo qual pode ser, eventualmente, controlado; o espectador que passa as suas noites diante da televisão recebe em troca da sua dessubjetivação apenas a máscara frustrante do *zappeur* ou a inclusão no cálculo de um índice de audiência (AGAMBEN, 2009, p. 48).

Com a difusão massiva de computadores pessoais, *smartphones* e internet de banda larga, o controle cibernético e sua operacionalidade deixou de ser uma função exclusiva do sistema para se converter em uma espécie de serviço multifacetado ao alcance de todos que detenham domínio cognitivo e capacidade financeira para usufruir de recursos digitais básicos. Atemo-nos a poucos exemplos corriqueiros, deixando de lado as tecnologias de segurança, voltadas para a vigilância *stricto sensu*.

Nesse sentido, Sherry Turkle (2011) explica que o apelo psicológico exercido pelas tecnologias de comunicação se deve em grande medida ao fato de que mensagens e perfis em redes sociais permitem ao usuário controlar situações sociais, e sobretudo o modo como ele será visto pelo outro. O argumento é conhecido. A conversa face a face acontece em tempo real e possui aspectos imprevisíveis — nunca controlamos totalmente o que dizemos, e menos

ainda o efeito que causamos no outro. Na mensagem de texto e no perfil virtual, são garantidas as conveniências da conexão sem as exigências da conversa: reescrevemos as mensagens até que nelas sejam eliminados os deslizos que nos entregam, e selecionamos/editamos as imagens para que correspondam ao que desejamos ser, e não necessariamente ao que somos. Outra prática comum relacionada com o desejo de controle é a “limpeza” de contatos nas redes sociais, quando um usuário elimina de sua lista de amigos aqueles indesejados que publicam opiniões consideradas equivocadas, estúpidas, ou ventiladas em quantidade excessiva.

Ainda mais sintomáticas da época são as formas de autocontrole auxiliadas pelas tecnologias digitais. *Optimized*⁵⁰ é um aplicativo para *smartphones* que oferece uma plataforma pessoal para “registrar, analisar e melhorar sua vida”. O usuário é convidado a catalogar diariamente atividades, lugares frequentados, pessoas encontradas e outras informações. Um algoritmo cruza os dados para aconselhar e fornecer “*insights* pessoais”: como uma atividade física afeta seu sono, como o trabalho afeta sua saúde, como as pessoas interferem no seu humor etc. O objetivo é “motivar” e oferecer “apoio à tomada de decisão”. O aviso final de que todos os dados são confidenciais e preservados localmente, “dentro do *app*”, é inócuo para os efeitos da presente explicação. O controle não apenas se nutre do desejo, ele é posto em funcionamento por ele.

⁵⁰ Informações obtidas no website do aplicativo, disponível em: <http://optimized-app.com>. Acesso em: 12 mar. 2018.

CAPÍTULO 4
***GLITCH ART*: ESTÉTICA E POLÍTICA DO RUÍDO NA**
CULTURA DIGITAL

ESTÉTICA E POLÍTICA DO RUÍDO NA CULTURA DIGITAL

Os capítulos precedentes tiveram a função de fornecer à análise da *Glitch art* um contexto de ideias, conceitos e acontecimentos, mas também um contexto tecnológico. O objetivo do presente capítulo é abordar os princípios e as características fundamentais desse movimento artístico a partir de exemplos comentados. Nesse percurso, reuniremos observações de artistas, teóricos e pesquisadores que se dedicam ao *glitch*, como Rosa Menkman, Nick Briz, Jon Satrom e Jodi.

O objetivo será especificar os princípios e os métodos constitutivos daquilo que nomeamos *crítica praxiológica da cibercultura*, vinculada à estética da comunicação na cultura digital. Algumas das questões que orientam o desenvolvimento do capítulo podem ser assim formuladas: em que medida a *Glitch art* pode ser considerada crítica? Como se caracteriza essa forma de crítica? O que exatamente comparece como seu objeto? Quais são os seus métodos, e quais resultados eles pretendem alcançar?

Tal problematização, emanada de questões específicas à *Glitch art*, fornece a oportunidade para a articulação das dimensões técnica, estética e política no pensamento crítico da comunicação e da cultura digital. Assim, a apreensão do *glitch* (ruído) nessa estética particular se estabelece a partir de quatro configurações fenomenológicas ou ordens de realidade distintas. Ele se apreende como: [1] fenômeno visual ou sonoro, coagulação perceptível de um acontecimento incontrolável e perturbador no agenciamento de expressão; [2] gesto, ato de criação que não efetua simplesmente uma potência, mas configura outro modo de uso nos objetos infotecnológicos de consumo; [3] estratégia, reconfiguração de relações de poder e de saber no trato com os aparelhos e/ou dispositivos; [4] discurso, narrativa que atribui certo sentido a esse conjunto de práticas.

Anteriormente, afirmamos que, na *Glitch art*, o ruído possui uma dimensão crítica eminentemente política. Agora é necessário especificar o sentido dessa palavra (“política”) num contexto de práticas que, à primeira observação, parecem ter muito pouco a ver com política. O capítulo precedente já havia abordado a noção do ruído como fenômeno transpolítico na comunicação. Por que, então, não usar esse conceito no título, substituindo “política” por “transpolítica”? A razão consta dos três últimos itens enumerados acima. Somente como fenômeno técnico imprevisível e fatal o ruído configura fenômeno transpolítico. Quando articulado no âmbito de intenções estéticas e críticas, quando narrativizado, ele passa a se vincular a outros domínios políticos, se assim podemos dizer. A

esse respeito, tanto a transpolítica como a micropolítica podem fornecer quadros de análise pertinentes. Por exemplo, ao mobilizar conceitos como “dispositivo” ou “discurso”, passamos ao domínio dos mecanismos concretos de poder e da micropolítica que coexistem com (e se ajustam a) fenômenos e tendências transpolíticas. O conceito geral de “política”, no título do capítulo, assume o sentido de todas essas variantes.

Para esclarecimento mínimo da matéria, a tabela abaixo — elaborada a partir de disciplina ministrada por Eugênio Trivinho no Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP) — sintetiza e compara os três conceitos em diferentes eixos de inteligibilidade.

POLÍTICA <i>Aristóteles, Norberto Bobbio, Jürgen Habermas</i>	MICROPOLÍTICA <i>Michel Foucault, Gilles Deleuze, Félix Guattari</i>	TRANSPOLÍTICA <i>Jean Baudrillard, Paul Virilio, Michel Maffesoli</i>
Tradição afirmada	Tradição questionada	Tradição superada
<i>Telos</i> trans-histórico	<i>Telos</i> fragmentário	<i>Telos</i> suspenso
Poder ultra-centralizado	Poder socialmente descentralizado	Poder socialmente difuso, flutuante, migrante, volátil
Processos passíveis de controle e administração	Processos paralelos às instâncias de controle e administração	Processos impermeáveis ao controle e gerenciamento
Eixo: Estado e instituições	Eixo: funções hierárquicas espalhadas	Eixo: ausente – destronamento do Estado e das instituições herdadas
Movimentos sociais: transformação, revolução	Movimentos sociais: defesa de minorias, fragmentários	Movimentos sociais: questionamento e manutenção da ordem
Representação política	Negação da representação	Obliteração da representação

Tabela 1: Quadro comparativo entre conceitos de política, micropolítica e transpolítica, em diferentes eixos (cf. Trivinho, em aula realizada na PUC-SP, em 23 jun. de 2015).

1. Trajetória e tipologia do *glitch*

O termo *glitch* aparece pela primeira vez em 1962, nos escritos de John Glenn, astronauta do programa espacial norte-americano que descreve, em seu diário, certos

problemas técnicos que acometiam os equipamentos eletrônicos utilizados pela equipe (MORADI, 2004, p. 9). O *glitch* é ali definido como um pico ou mudança repentina na voltagem de uma corrente elétrica, com resultados imprevisíveis e potencialmente fatais para os equipamentos. O étimo reporta ao alemão *glitschig*, escorregadio, conotando a ideia de um deslizamento fugaz. Com o tempo, a palavra passou a designar diversos tipos de falhas, erros, *bugs* ou problemas no funcionamento de jogos, programas, sistemas e circuitos eletrônicos; acidentes repentinos, geralmente temporários e autorreversíveis, mas sempre indesejáveis na comparação com uma “transmissão perfeita” ou uma comunicação sem ruído, falácia esta que insufla as proas do progresso tecnológico desde a teoria matemática da informação.

Durante a década de 1990, no momento histórico em que a tecnologia digital começava a substituir maciçamente a analógica, o termo é recuperado por um subgênero da música eletrônica baseado em ruídos e falhas digitalmente criados e/ou manipulados (CASCONI, 2002). Contra a pretensa assepsia do digital, artistas e bandas vinculadas a esse subgênero se distinguiam pelo uso de dispositivos e equipamentos com defeito e/ou deliberadamente danificados, e pela exploração de efeitos como “pulos” em CDs, ruídos de computadores, efeitos de distorção, redução na qualidade de arquivos de áudio etc. Comentamos esses projetos no Capítulo 2 (p. 66-71) da presente Tese, no contexto da música *glitch*.

Por volta de 2001, começa-se a falar em *Glitch art*, expressão que já em 2005 passaria a permear o universo das artes visuais, abrangendo ampla diversidade de produções em imagem estática e/ou em movimento (MENKMAN, 2011, p. 7). Em 2002, ocorreu na Noruega o primeiro evento sobre o tema, *Glitch festival and symposium*. Oito anos depois, em 2010, aconteceu em Chicago a primeira edição do maior festival dedicado à *glitch art*, o *GLITCH/H*. Àquela altura, os artistas já estavam desenvolvendo “*performances* audiovisuais em tempo real, exibição de vídeos, filmes e jogos com corrupção de dados e arquivos destruídos, *workshops* que explicavam como construir ferramentas para criar/gerar *glitches*, exposição de arte, instalações, artigos, entre outros” (GAZANA et al, 2013, p. 91).

Nem todos os artistas associados à *Glitch art* empregam os mesmos procedimentos. Não se trata de um movimento organizado, mas relativamente espontâneo e descentralizado. Assim, é natural que surjam disputas em torno do que é, real e legitimamente, um *glitch*.

Nesse sentido, Moradi (2004) distingue o *pure glitch* do *glitch-alike*. O primeiro, *glitch* puro, é resultado de um mau funcionamento tecnológico. É imprevisto, incontrolável, não provocado intencionalmente. O segundo tipo envolve um conjunto de artefatos digitais para gerar ruído digital, quando não a franca simulação visual de elementos associados ao

glitch.

Glitch puro	Glitch-alike
Acidental	Deliberado
Fortuito	Planejado
Apropriado	Criado
Encontrado	Projetado
Real	Artificial

Tabela 2: Comparação entre *glitch* puro e *glitch-alike*. Fonte: Rosa Menkman (2011b, p. 36).

Podemos exemplificar o primeiro tipo com imagens geradas por um computador defeituoso, publicadas por um membro do grupo de Facebook *Glitch Artists Collective*. Em 2 de setembro de 2018, o membro publicou uma mensagem dizendo ter encontrado um laptop com defeito que deformava os caracteres (letras, números e símbolos) exibidos no editor de texto (fig. 20). Ele mesmo, técnico de informática que repara computadores danificados, não soube precisar aos usuários que perguntavam a lógica por trás daqueles defeitos. “São aleatórios, mas a aleatoriedade parece ficar dentro de certos limites”, comentou em interação com outros usuários.

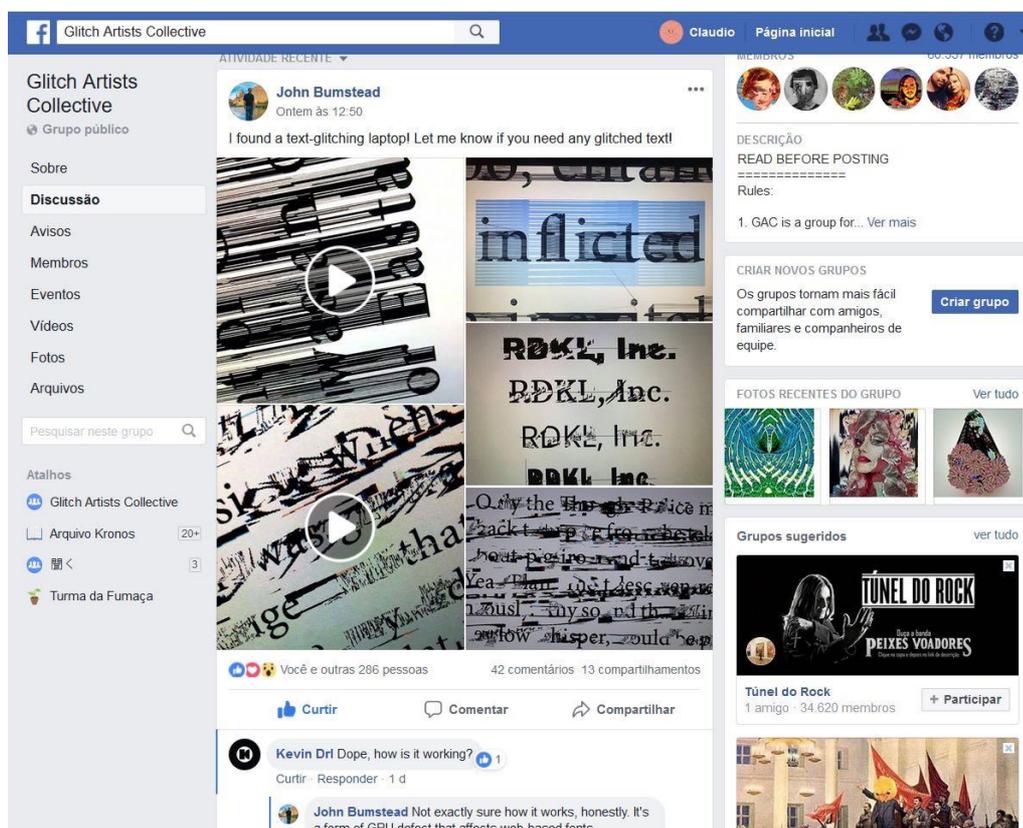


Fig. 20: Publicação de membro do grupo *Glitch Artists Collective*, em 2 de setembro de 2018. Fonte: John Bumstead, no Facebook (<http://facebook.com>).

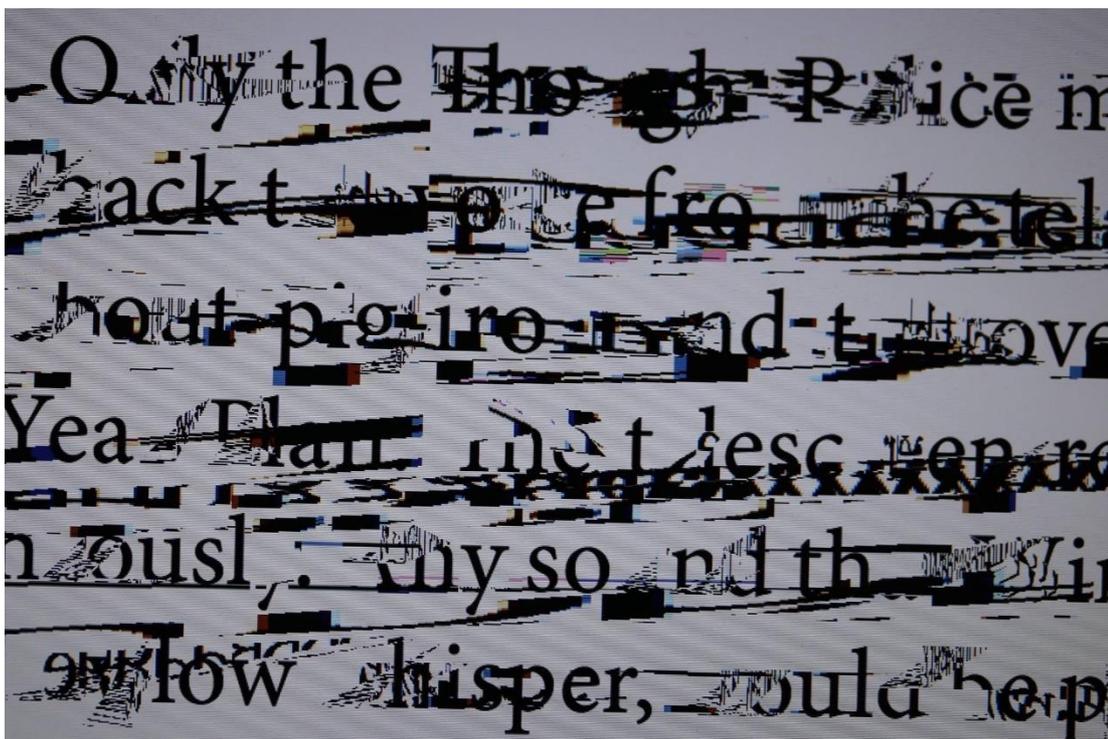


Fig. 21: Texto deformado pelo *laptop* defeituoso. Imagem publicada em 2 de setembro de 2018. **Fonte:** John Bumstead, no Facebook (<http://facebook.com>).

O segundo tipo de *glitch* (*glitch-alike*) tem se popularizado com o lançamento de aplicativos voltados especificamente à produção de imagens com a aparência semelhante à das imagens da *Glitch art*. Atualmente, muitos aplicativos (inclusive pagos) oferecem essa funcionalidade, deturpando completamente o sentido original e crítico da estética, priorizando o aspecto das imagens em detrimento do processo de sua (de)formação. Se, conforme veremos, a *Glitch art* procura “abrir” as tecnologias e pesquisar experimentalmente o ruído digital, esses aplicativos tornam a “fechar” e a ocultar os processos tecnológicos que importariam a uma estética crítica. Para “corromper” uma imagem nesses aplicativos (fig. 22), ao usuário basta fazer o *upload* de uma foto e escolher algum entre os efeitos de distorção oferecidos.



Fig. 22: Aplicativo *Glitch Wizard*. Fonte: <https://www.tecmundo.com.br/apps/102792-melhores-apps-distorcer-fotos-android-no-ios.htm>. Acesso em 2 ago. 2018.

Aplicativos para geração automática — e falsa — de defeitos na imagem técnica constituem exemplo de *hot glitch*, segundo tipologia divisada por Menkman. *Hot glitches* representam a instituição sociocultural desse fenômeno originariamente disruptivo, e sua transformação em uma “onda” ou “moda” para consumo das massas. *Cool glitches*, ao contrário, resistiriam a essa incorporação. A rigor, eles existem somente no *moment(um)* (instante e movimento) do *glitch*, antes que este seja superado como falha e estabelecido como forma. O *cool* indica um estado constante de fluxo e de transformação, o que aponta para o fato de que, na cultura digital, nem toda expressão da *glitch art* é legitimamente crítica — muitas utilizam as formas do ruído digital como elemento puramente estético, destituído de uma dimensão política.

Essa questão engendra nas redes os mais calorosos embates. O grupo de Facebook *Glitch Artists Collective*, criado em 2012, fornece exemplos abundantes de como a prática do *glitch* na cultura digital pode ser variada e controversa.

No dia 28 de março de 2016, tivemos a ocasião de acompanhar longa discussão entre membros do grupo a respeito do uso de aplicativos para criação de arte *glitch*. A querela se iniciou quando um membro publicou no grupo a questão, provocadora: qualquer um com

iPhone e *Glitché* (app para deformação de imagens) pode se tornar um “artista *glitch*”? A questão era provocadora por colocar em cheque, indiretamente, a legitimidade de muitas imagens publicadas no grupo. A reflexividade desse tipo de discussão demonstra um desconforto compartilhado, oriundo da transformação de um procedimento eminentemente crítico num produto cibercultural à venda em lojas de aplicativos digitais (figs. 23, 24 e 25).



Fig. 23: Aplicativos para distorção visual de imagens: *Glitché* (esq.) e *Glitch Artist* (dir.). Fonte: App Store (<http://appstore.com>).



Fig. 24: Aplicativos para distorção visual de imagens: *Glitch photo* (esq.) e *GLTCH* (dir.). Fonte: App Store (<http://appstore.com>).

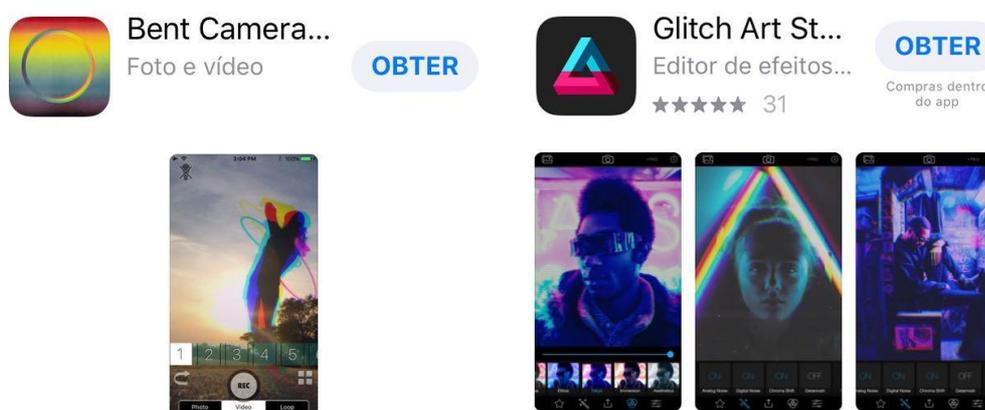


Fig. 25: Aplicativos para distorção visual de imagens: *Bent Camera* (esq.) e *Glitch Art Studio* (dir.) Fonte: App Store (<http://appstore.com>).

2. Princípios da crítica praxiológica

O funcionamento das semióticas a-significantes no capitalismo comunicacional nos conduziu às dimensões estéticas e políticas inscritas no nível material das tecnologias de consumo. Assim colocado, o objetivo da crítica consiste em relativizar a importância da dimensão do conteúdo das mensagens e produtos culturais, priorizando nas análises menos a qualidade aspectual das imagens do que as operações mecânicas, técnicas e científicas condicionantes do processo de comunicação.

Tal abordagem se aproximaria do tecnodeterminismo mediático da chamada teoria da mídia alemã, representada por autores como Friedrich Kittler e Dieter Mersch e reconhecida por um notável tecnodeterminismo mediático: os meios informam nosso pensamento e ação ao estruturar o domínio simbólico em que se concentra a circulação do sentido. A materialidade e “performatividade” dos diferentes meios não são apenas partes inseparáveis da cultura – elas determinariam as condições do próprio pensamento e da cognição humana. A mídia envolve práticas sociais e estéticas que moldam nossa maneira de agir e de pensar; ela estrutura os modos de produzir e de circular o sentido (entendido pertencendo ao domínio do discurso, da ordem simbólica). Dessa forma, não se pode verdadeiramente pensar sobre a mídia sem pensar nela ou através dela, seja em termos verbais ou visuais.

A crítica praxiológica intenciona “combater o inimigo” nessa frente de disputas representada pelos agenciamentos materiais e informacionais da tecnologia digital. Uma crítica não somente discursiva, mas também (e sobretudo) pragmática; que não critica simplesmente o uso conservador dos aparelhos, mas efetua uma abertura na tecnologia, desviando-a na direção de novas possibilidades de uso. A alteração das formas visuais é assim complementada pela alteração das formas de uso pré-configuradas nos aparelhos de consumo. *Trata-se de fazer a crítica através de um fazer crítico* (HERTZ, 2015).

Essa é nossa formulação do projeto ao qual se lançam os artistas cujos trabalhos comentamos neste Capítulo. Não se trata de tomar partido pela *Glitch art*, mas de encontrar nas suas práticas elementos úteis à consideração crítica das dimensões políticas da comunicação digital e de sua correlata tecnoestética⁵¹.

⁵¹ O termo recupera aquele esboçado por Gilbert Simondon em carta de 1982 a Jacques Derrida, desdobrando-o para o contexto da cibercultura e dos objetos infotecnológicos como constitutivos de uma tecnoestética particular. Veja-se em Simondon (2012).

2.1. Desconstruir a utopia da comunicação

Ao enfatizar todo tipo de dobra, ruptura, quebra e atrito nos sistemas digitais de comunicação, a *glitch art* se coloca desde o início o objetivo de desconstruir os discursos dominantes sobre a tecnologia. Nesse sentido, o primeiro “mandamento” do *Glitch Studies Manifesto*⁵² começa conclamando os artistas e pesquisadores a encararem o fato de que a busca contínua, dominante, por um canal de comunicação sem ruído tem sido — e será sempre — um dogma malfadado e lamentável (MENKMAN, 2011a, p. 346).

Parte da capacidade “desconstrutiva” se deve ao fato do ruído configurar, na sua fenomenologia múltipla, a indicação de uma verdade subjacente às tecnoutopias e que consta escamoteada nos tais discursos dominantes. O ruído não significa, não tem sentido, mas *revela* um estado de coisas essencial e invisível sobre a tecnologia — e, conseqüentemente, sobre o sistema cibercultural que ela constitui e ao qual pertence.

Nessa desconstrução, os artistas se instalam no interior de uma tradição (representada pelo discurso dominante da tecnologia) para desviar conceitos e técnicas de seus lugares de origem. A esse respeito, podemos destacar projetos artísticos nos quais Rosa Menkman explora, desestruturando-os, algoritmos de compressão/descompressão de arquivos digitais. Estes são algoritmos particularmente importantes para o desenvolvimento da cultura digital, na medida em que possibilitam a transmissão mais rápida de arquivos pela codificação e compressão dos dados neles contidos.

Um dos exemplos mais populares é o formato MP3, cujos algoritmos de compressão permitiram a distribuição rápida e alargada de músicas e arquivos sonoros em geral. A compressão funciona “selecionando” do arquivo original, não comprimido, as informações essenciais à percepção do ouvinte/espectador, descartando dados considerados menos importantes ou desnecessários à transmissão daquela mensagem. Assim, ela foi um fator determinante para a popularização e a difusão em massa das práticas de consumo digital contemporâneas, nos seus mais variados formatos.

Desconstruindo essas tecnologias a partir de “artefatos de compressão”, Rosa Menkman interfere sobre os algoritmos de codificação/decodificação de um arquivo para gerar formas de ruído a partir de erros nesse processo. Como resultado, o arquivo perde ou tem deformadas suas informações constitutivas, acarretando em efeitos visuais peculiares,

⁵² A substituição de *Glitch art* por *Glitch studies* no título do manifesto condensa a questão que, nesta Tese, tem sido referenciada a partir de noções como “artista-pesquisador” e “gaio saber visual”. No último capítulo desdobramos essa matéria especificando a forma de conhecimento experimental desenvolvida por tais artistas-pesquisadores.

imprevisíveis, deformantes. Esses efeitos têm o objetivo de despertar a atenção das pessoas sobre o funcionamento dos algoritmos, conforme explicita Menkman (2011b, p. 16, tradução nossa):

As compressões são relativamente ocultas. Elas raramente vêm à tona para revelar explicitamente sua linguagem ou sistema de regras. Elas foram construídas, depuradas e testadas muitas vezes para parecer insignificantes ou recuar em direção à transparência. No entanto, toda tecnologia de codificação/decodificação (ou compressão) possui artefatos mais ou menos visíveis, que podem irromper na superfície quando um erro corrompe a informação da imagem ou quando o processo de codificação/decodificação falha.⁵³

No projeto *Vernacular of file formats*, Menkman oferece o relato de experiências executadas com diferentes formatos de arquivo e algoritmos de compressão. O projeto toma como ponto de partida um vídeo no qual a artista aparece de peruca e maquiada, penteando-se e contemplando-se como se estivesse diante de um espelho. A maquiagem pesada apaga completamente os traços faciais da artista, aludindo metadiscursivamente à limpeza visual operada pela câmera digital que captura o rosto. A decomposição dialética da imagem digital se dá no contato com o motivo de um “mascaramento embelezador”, se assim podemos exprimi-lo.

Um único *frame* do vídeo (fig. 26) é então submetido a variações determinadas por erros e falhas provocadas durante o processo de compressão ou pela manipulação dos parâmetros informacionais do arquivo (figs. 27, 28, 29).



Fig. 26: Imagem em formato RAW, obtida a partir de vídeo. **Fonte:** Rosa Menkman (2011b, p. 17).

⁵³ Do original, em inglês: “Most compressions are relatively concealed. They rarely come to the surface to explicitly reveal their language, or system of rules. They have been built, debugged and tested many times in order for them to seem negligible, or indeed, to recede into transparency. However, every de/encoding (or compression) technology has its visible and less visible artifacts, that will be able to come to the surface when either an error corrupts the image information, or the encoding/decoding process malfunctions”.



Fig. 27: Imagens geradas a partir de *databend* (irreversível). Formato BMP, à esquerda; JPEG à direita. **Fonte:** Rosa Menkman (2011b, p. 19, 24).

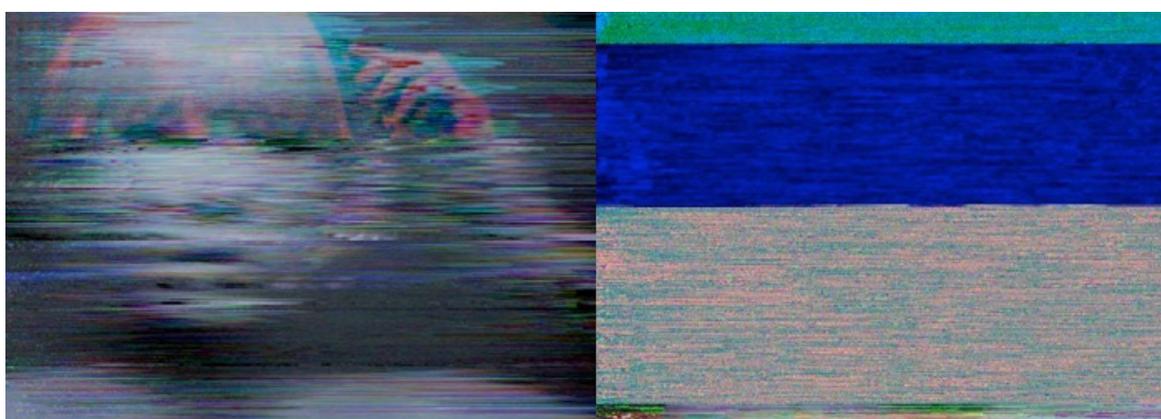


Fig. 28: Imagens geradas a partir de *databend* (irreversível). Formato PSD, à esquerda; TIFF à direita. **Fonte:** Rosa Menkman (2010, p. 12-13).



Fig. 29: Imagens geradas a partir de *databend* (irreversível). Nesses casos, o arquivo de vídeo foi usado, e não o *frame* isolado. Formato DV, à esquerda; AVI à direita. **Fonte:** Rosa Menkman (2011b, p. 20, 22).

Aqui importa menos o *resultado* aspectual das imagens corrompidas do que o *processo* de experimentação e os protocolos de experiência envolvidos na própria (de)formação das formas. De modo que cada resultado visual exposto no relatório dessa “pesquisa” sobre o vernáculo cibercultural é acompanhado por descrições técnicas minuciosas

sobre os procedimentos utilizados, de modo que outros possam repetir as experiências, obtendo resultados distintos a cada vez. O método intencionava problematizar a popularização do *glitch* como linguagem visual apropriada pelo design comercial,⁵⁴ estimulando, ao contrário, pesquisas orientadas ao *processo* informacional que ele perturba (MENKMAN, 2011b, p. 50).

Conforme indicado Capítulo 1, essa orientação à processualidade do ruído vincula-o ao processo do informe. Para Bataille como para Menkman, a noção de aspecto

não é portanto abordada aí nos termos ópticos habituais, já que pode ser informada por um pensamento do processo, um pensamento temporal e, por assim dizer, verbal — não substantivo, não substancializado — da aspectualidade. O aspecto é aqui, estritamente, pensado em seu poder de *colocação em movimento das formas*, ou seja, em sua capacidade de ir e vir, incansavelmente, das formas a suas deformações, das formas ao informe. (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 208).

É por isso que Menkman valoriza em primeiro lugar o tempo de um lapso ou de um sintoma, palavra que também significa queda, remetendo-nos ao “deslize” (*glitschig*) no sistema. É como se ela articulasse, nas brechas da gramática digital oficial, uma “língua menor”, ou um “uso menor” da língua⁵⁵ (retomaremos a ideia no último Capítulo da Tese).

Daí a ênfase na ideia de vernáculo, em destaque no título do projeto. Em inglês, a palavra *vernacular* designa uma forma de linguagem falada por pessoas de uma região particular ou de um grupo específico, especialmente quando esta (linguagem) se diferencia da linguagem padrão.⁵⁶ A intenção de Menkman seria, então, a de “dobrar” a linguagem instituída pelos formatos de arquivo mais comumente utilizados na cultura digital, boa parte deles de uso proprietário.

Ao “uso menor” dos meios digitais, corresponde a “língua menor” *Glitchspeak*. Menkman emprega esse termo em oposição à “Novilíngua” (*Newspeak*) mencionada no livro *1984*, de George Orwell. Com objetivos políticos, a Novilíngua reduzia o vocabulário e as nuances gramaticais ao longo do tempo, de modo a tornar impossível modos alternativos de pensamento – enquadrados como “crime de pensamento” (*thoughtcrime*), ou “crimepensar” (*crimethink*). Ela almejava à construção de uma sociedade na qual apenas enunciados politicamente aprovados (dominantes, convencionais) pudessem ser articulados, às custas da possibilidade de livre expressão e de revolta. “Lutando contra a Novilíngua, a *Glitchspeak* contesta as ofuscadas limitações de linguagem estabelecidas pelas tecnologias proprietárias,

⁵⁴ Sobre essa apropriação comercial do *glitch* pelo design, veja-se a monografia de Iman Moradi (2004).

⁵⁵ Lembremos que, para Trivinho (2007, p. 138), a própria tecnologia é social e culturalmente instituída como linguagem.

⁵⁶ Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/vernacular>. Acesso em 9 nov. 2018.

para capturar a transformação e o enriquecimento constantes dos artefatos *glitch* e de seus significados” (MENKMAN, 2011b, 43, tradução nossa).⁵⁷

2.2. Dobrar, quebrar, levar ao limite

Movendo-se contra a transformação da estética do ruído em uma linguagem visual comercial, Menkman exhibe uma seleção de formatos digitais em seus correspondentes “estados de ruína” (*glitched states*). Mas os processos tecnológicos utilizados não são completamente arruinados. Funcionam bem — apenas segundo outros critérios ou fins. Engendram-se a partir de dobras e de rupturas nos fluxos informacionais convencionais em um dado sistema. Na prática, a desconstrução da utopia se traduz como desconstrução/construção de dispositivos heterogêneos para gerar ruídos e *glitches*. O aspecto funcional da tecnologia é então completamente pervertido: sua função prioritária passa a ser produzir ruído.

Ao longo dos oito “mandamentos” do *Glitch studies manifesto*, em linguagem que evoca muitos conceitos pós-estruturalistas, Rosa Menkman (2011, p. 11) fala em empregar “dobras e quebras como metáforas da diferença”; manipular, dobrar e quebrar “qualquer meio até o ponto em que ele se transforme em algo novo”; usar “*glitches* para levar o meio a um estado de hipertrofia, e (subsequentemente) criticar sua política inerente”. Nessas expressões se resume um dos procedimentos-chave para a crítica praxiológica da cibercultura: abrir as tecnologias de consumo, construídas como caixas-pretas, e produzir no seu interior dobras e modificações experimentais para desviá-los de seus usos programados, criticando assim a política embutida na materialidade dos meios digitais.

No lugar da dobra de circuitos, método desenvolvido no contexto das tecnologias eletrônicas analógicas, artistas do final dos anos 1990 e início dos 2000 começaram a experimentar com formas de *databending* (“dobra de dados”, literalmente). Trata-se da modificação da infraestrutura imaterial de arquivos digitais, isto é, seu código. Uma estratégia comum é a utilização de programas (*softwares*) para fins que não são propriamente os seus. Por exemplo, abrir uma imagem em formato JPEG num editor de texto ou de áudio fará com

⁵⁷ Do original, em inglês: “I use the term ‘Glitchspeak’ in opposition to George Orwell’s ‘Newspeak’. For Orwell, Newspeak is a language whose political goal it is to shrink its vocabulary and grammatical nuance over time, so as to render any alternative thinking – which he referred to as ‘thoughtcrime’, or ‘crimethink’ – impossible. The final goal of Newspeak is to construct a society in which only politically approved (dominant and conventional) statements can be articulated, at the expense of the possibility of free expression, rebellion, and so on. Fighting Newspeak, Glitchspeak contests the obfuscated limitations of language created by proprietary technology, to capture the constant transformation and growing wealth of glitch artifacts and their meanings.”

que o *software* leia e exiba aqueles dados segundo outra lógica. No editor de texto, a imagem se transforma em longas páginas de código (letras, números e outros caracteres). No de áudio, em sons e ruídos.⁵⁸ Passa-se, então, à edição manual de linhas de texto – removem-se linhas, multiplicam-se alguns trechos, outros ainda são simplesmente inseridos (sem lógica alguma de programação). Após “salvar” o arquivo de texto, a imagem terá sofrido alterações estéticas imprevistas – deslocamentos, manchas de cor, pixels apagados ou multiplicados etc. Estas resultam da leitura incorreta feita pelo *software* a partir do código corrompido.

Tal como o *circuit-bending*, o *databending* opera num nível “pré-simbólico” das imagens, isto é, nas estruturas – neste caso, digitais – que as compõem. Ao contrário da modificação de circuitos, porém, o *databending* pode ser reversível. Em alguns casos, o código original da imagem pode ser restaurado, e seu aspecto normal restituído.

A dobra e a quebra vinculam-se, de um lado, a uma estratégia de desconstrução dos objetos e programas infotecnológicos. Mas a desconstrução é sempre relativa, de modo a manter níveis mínimos de funcionalidade no objeto e/ou programa. Essa funcionalidade “residual”, assim perversa ou deslocada, confere à estratégia uma dimensão construtivista que coexiste com sua dimensão desconstrutivista.

Podemos demonstrar essa característica em alguns projetos da dupla Jodi, formada pelos artistas belgas Joan Heemskerk e Dirk Paesmans, considerados precursores da *Glitch art*. Destacamos, nesse sentido, duas modificações experimentais de videogames: *Untitled Game* (1996-2001) e *SOD* (1999).

Untitled Game é uma modificação desconstrutivista do jogo de tiro *Quake*, desenvolvida pela manipulação e alteração dos códigos originais do jogo. A versão modificada visava desestabilizar processos básicos do jogo: texturas gráficas e cores foram reduzidas a linhas e formas geométricas básicas, em preto e branco, de modo que o jogador não fosse capaz de distinguir, por exemplo, entre uma porta e um inimigo (fig. 30). Além disso, a alteração dos algoritmos modificava a física do jogo, desorientando a execução de movimentos simples e necessários, como andar, mirar e atirar. Até mesmo o nome do jogo é, de certa forma, desconstruído numa forma genérica (“jogo sem nome”).

O mesmo procedimento foi empregado na modificação do jogo *Wolfenstein 3D*, no projeto intitulado *SOD* (fig. 31). O objetivo de tais “desconstruções” não era arruinar completamente os jogos eletrônicos, mas somente dobrá-los, reduzindo-os aos elementos basilares que, na experiência normal dos jogos, não são propriamente percebidos. Os *mods* eram criados para funcionar no limite do “jogável”.

⁵⁸ O processo é conhecido como *data sonification*, “sonificação de dados”.

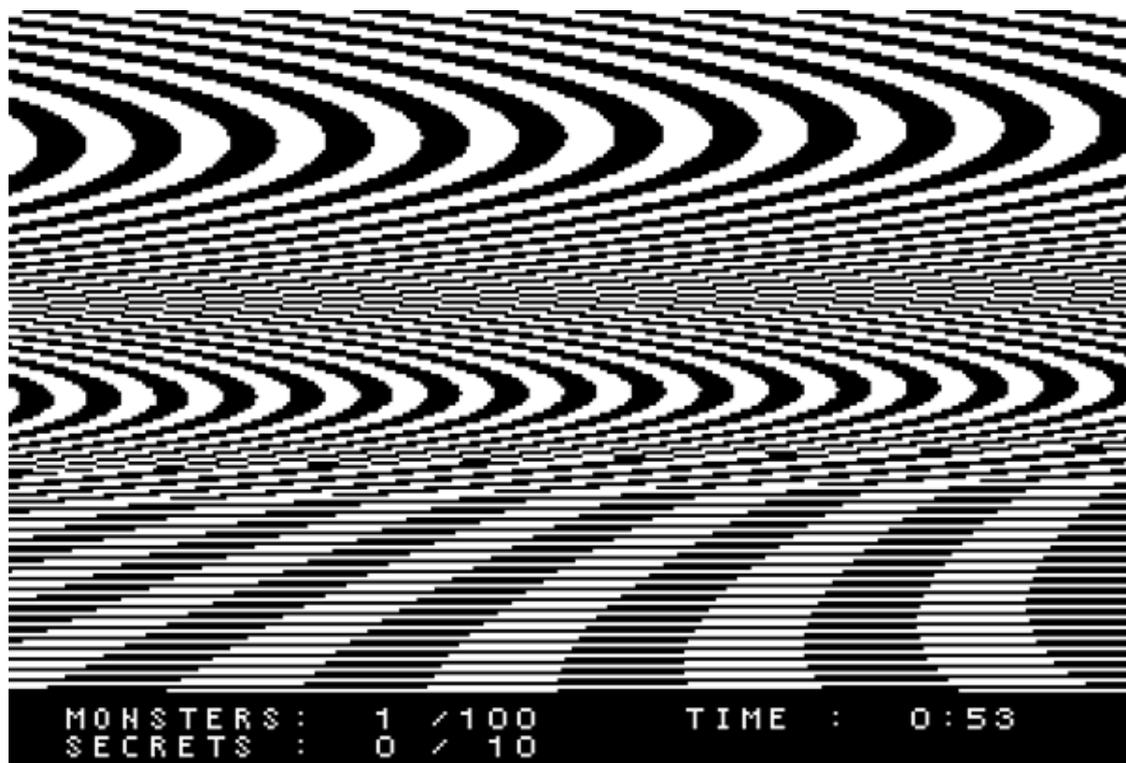


Fig. 30: Tela de *Untitled Game*, versão modificada do jogo *Quake* criada pela dupla Jodi. **Fonte:** Rosa Menkman (2011b, p. 38).

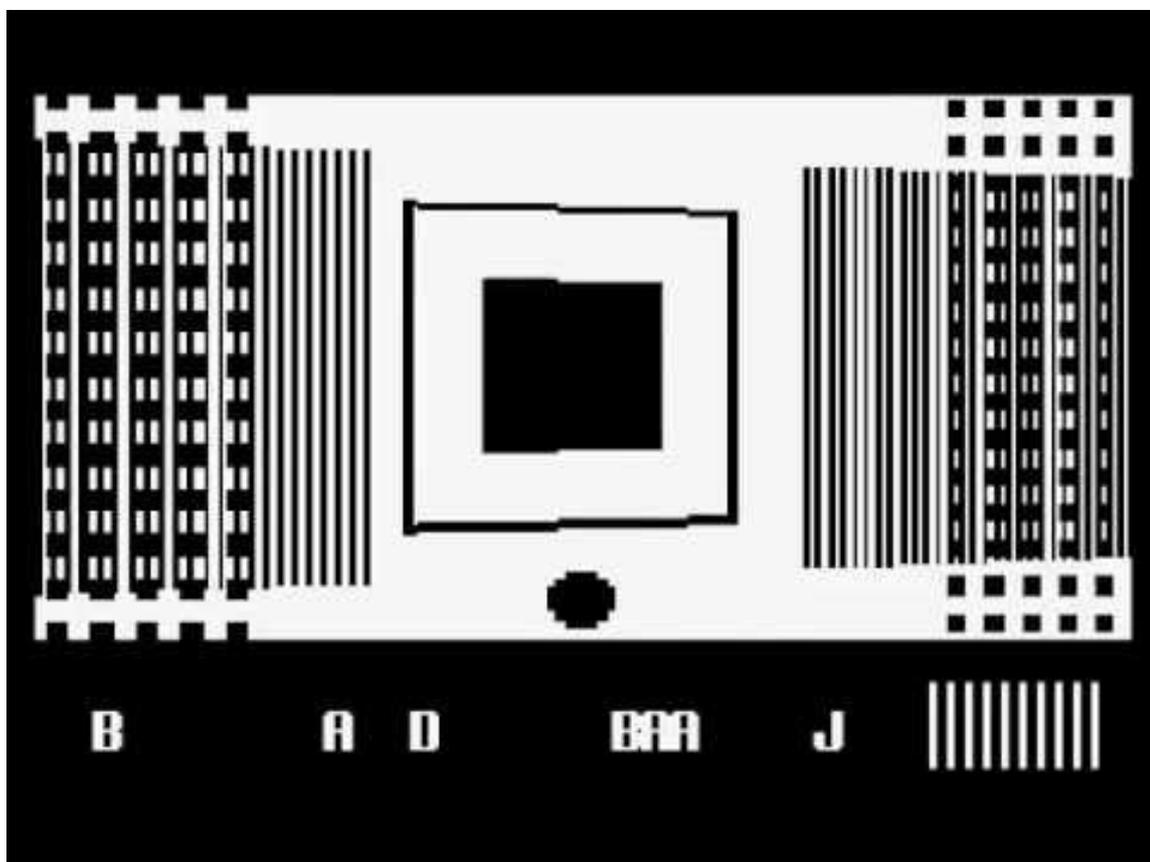


Fig. 31: Tela de *SOD*, versão modificada do jogo *Wolfenstein 3D* criada pela dupla Jodi. **Fonte:** YouTube - https://www.youtube.com/watch?v=24KQiy0U_Uk. Acesso em: 11 jan. 2018.

Na interpretação de Menkman (2011b, p. 38-39), esses projetos desafiam aspectos ideológicos do design proprietário de tecnologias e de programas comerciais, deturpando relações existentes entre as funcionalidades específicas do meio e as experiências estéticas normalmente associadas a esse funcionamento. Ao mesmo tempo, a modificação de algoritmos, gráficos e sons geram um novo conjunto de convenções, objetivos e sensações, no qual a experimentação visual e dimensional é privilegiada em detrimento da lógica competitiva contemplada no jogo original. Assim, o resultado do jogo não é mais um placar (*score*), mas uma experiência rica e desconcertante da própria tecnologia digital (MENKMAN, 2011b, p. 39).

O aspecto (des)construtivista pode ser demonstrado, ainda, no projeto *Wrong Browser* (2001), da mesma dupla Jodi. Os artistas programaram um navegador não funcional — programado para funcionar errado, como anuncia o título do projeto. O programa pode ser baixado e usado gratuitamente, mas seu uso convencional como navegador é impossível dada a programação feita pelos artistas. No lugar das páginas, *links* e elementos gráficos normalmente encontrados quando se navega entre páginas da Web, o usuário vê apenas emaranhados moventes de números e linhas de código, alterados imprevisivelmente conforme suas interações (fig. 32).

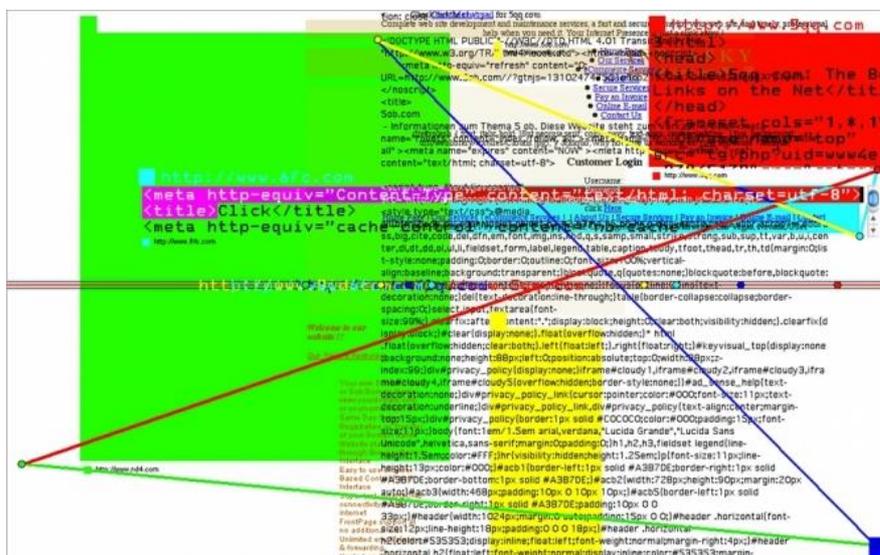


Fig. 32: *Wrong Browser*, navegador conceitual criado pela dupla Jodi. Fonte: <http://www.kunstkritikk.com/wp-content/themes/KK/ajax/general/print.php?id=63841&r=0.09570529498159885>. Acesso em: 24 ago. 2018.

Levar uma tecnologia ao limite significa, em muitos casos, operar no limite entre controle e incontrol, num equilíbrio frágil que pode ser rompido a qualquer momento devido à interferência gerada no processo tecnológico. Dessa forma, muitos artistas contemporâneos

que utilizam aparelhos de comunicação em seus projetos exploram ruídos e aspectos incontroláveis imanentes às tecnologias cibernéticas. Jon Satrom, artista e educador norte-americano, é um exemplo. Auto-proclamado problematizador de velhos e novos meios, interfaces e convenções, ele ocupa seus dias consertando e criando ferramentas digitais, e passa as noites quebrando tecnologias em busca de ruídos únicos, inerentes aos sistemas com os quais lidamos diariamente.

Alguns de seus projetos artísticos mais conhecidos envolvem performances ao vivo nas quais Satrom leva seu laptop preparado ao limite da funcionalidade, empregando diferentes *scripts* e comandos para gerar e, na medida do possível, controlar uma variedade de ruídos sonoros e visuais que a máquina produz quando seus programas não funcionam de acordo com a programação original. Satrom programa seu computador para que ele entre em pane ao vivo, jogando no limite entre controle e incontrolável. Suas performances evocam o terror e a agonia que sentimos quando a máquina da qual dependemos se recusa a obedecer comandos simples, seja por infecção de vírus, seja por erro de *software* ou defeitos no *hardware*. Mais do que a um computador “enlouquecendo”, assistimos à elisão das fronteiras entre funcionamento e erro, uma vez que as disfunções mobilizadas nas performances são em grande medida previstas e deliberadamente provocadas.



Fig. 33: Performance de Jon Satrom no evento GLI.TC/H, 19 de novembro de 2011, Birmingham. **Fonte:** YouTube (<https://youtu.be/G6A0GBuBzpU>). Acesso em 30 set. 2017.

Utopia e distopia, ordem e desordem, construtivismo e desconstrução, ciberufanismo e crítica se revertem na lógica desse e de outros artistas associados à *glitch art* e à *dirty new media* – esta última, uma expressão que Satrom emprega para agrupar artistas e coletivos com disposição para “fazer mau uso de *hardware*, *software* e sistemas, criativamente criando (sic) problemas e desafiando estruturas de controle frequentemente corrompidas” (SATROM, 2016). O aspecto “construtivista” se evidencia em outro projeto, o *Satromizer Operating System*, concebido como o primeiro sistema operacional “100% baseado em problemas” para computadores, *tablets* e celulares. Um sistema criado para funcionar como não deveria.

Como educador, Satrom encoraja seus alunos a considerar criticamente os sistemas que governam suas vidas, observando e explorando (responsavelmente) a instabilidade desses sistemas.⁵⁹ Existe, portanto, um intento crítico na exploração do “avesso” dessas tecnologias, mas um intento problemático, na medida em que conserva um conceito de comunicação atrelado, desde sua gênese, ao controle.

Projetos como esse lançam mão de uma semiose particular, clivada em dois níveis (ao menos para fins de uma explicação mais didática). No primeiro nível, uma semiose operacional que busca a compreensão e utilização crítica dos códigos digitais. No segundo nível, uma semiose que se dedica à desestabilização dos processos cibernéticos e ao embaralhamento do funcionamento normal dessas tecnologias, trazendo ao primeiro plano fenômenos extremos da comunicação, fundamentalmente incontroláveis. Entre ambas, uma relação íntima, na medida em que a semiose do incontrolado e da desestabilização do sistema (o ruído) pretende *revelar* um estado de coisas essencial à compreensão crítica daquela primeira semiose, definidora do funcionamento “normal” dos objetos infotecnológicos considerados.

Dobrar, quebrar e levar ao limite são maneiras de provocar o momento crítico do acidente tecnológico, para dele fazer obra.

2.3. Criticar a política inerente da tecnologia

Todos esses gestos contêm uma dimensão política subjacente. Para acessá-la, é preciso compreender o que artistas como Rosa Menkman querem dizer quando se referem a uma “política interna” ou “política inerente” às tecnologias de comunicação e informação.

Trata-se, conforme já assinalamos anteriormente, de uma dimensão política situada no nível mais fundamental dos objetos infotecnológicos, aquém da esfera do conteúdo. De fato,

⁵⁹ Informações obtidas no site do artista: <http://jonsatrom.com>. Acesso em: 17 mai. 2018.

essa dimensão requer a superação da divisão rigorosa entre conteúdo e expressão, forma e matéria, porque esses elementos acabam por se condicionar mutuamente do ponto de vista da construção de tais objetos.

Nick Briz, outro artista e educador engajado em pesquisas com o ruído digital, formula o problema essencial a partir do exemplo do iPad, já comentado nesta Tese.

Embora eu aprecie o papel da Apple na evolução do computador de um dispositivo que demandava diplomas em engenharia e matemática para uma ferramenta fácil de usar e que empoderou as massas, o sentimento expresso no comercial do iPad (e em quase todos os seus produtos) é um passo na direção oposta. Alan Kay e Adele Goldberg [...] descreveram o computador como um tipo de meta-meio, “cujo conteúdo seria uma ampla gama de mídias existentes e ainda não inventadas”. O iPad, entretanto, em toda sua glória “mágica”, não permite isso. É um sistema opaco, regido por códigos proprietários e fechados. Ele é selado com parafusos não convencionais, de modo a desestimular ajustes, e os termos e condições de uso fazem o mesmo. Até os desenvolvedores de aplicativos encontram obstáculos financeiros e políticos: é preciso pagar pelo direito de desenvolver aplicativos que não apenas geram lucro para a Apple [...], mas dão aos usuários um motivo para comprar o aparelho em primeiro lugar. Apps são frequentemente são rejeitados, dispensados ou censurados pelos *gatekeepers*. Claramente, isso não pode “se transformar em tudo o que você quiser”. (BRIZ, 2015).⁶⁰

Uma crítica desse tipo à “política dos meios” já havia sido elaborada pelo artista no vídeo/carta/manifesto *Apple Computers* (2013). Nesse projeto, concebido como *remake/remix* do vídeo *General Motors* (1976), de Phil Morton, Nick Briz utiliza os recursos materiais e informacionais de um computador da Apple para produzir um vídeo cujo objetivo é desconstruir e criticar a própria tecnologia empregada por ele.

O estopim para a crítica ocorreu quando Briz foi impedido de executar os *softwares* de arte desenvolvidos por ele próprio, após ter atualizado o sistema operacional do seu computador. Supostamente por motivos de segurança, o computador passou a bloquear programas cujos desenvolvedores não fossem parceiros reconhecidos da Apple.

O resultado é um vídeo crítico, publicado no YouTube, permeado por ruídos sonoros e

⁶⁰ Do original, em inglês peculiar (reproduzido *ipsis litteris*): “While i can appreciate Apple’s part in the computer’s evolution from a device which required a dual degree in engineering + mathematics to an easy-enough tool that has empowered the masses, the sentiment expressed in this iPad commercial (&& nearly all their products today) is a step in the opposite direction. Alan Kay && Adele Goldberg (who’s work “inspired” Apple’s original Macintosh a great deal) described computers this way (long b4 anyone thought they’d ever be “personal” machines) >> as a kind of meta-medium, “whose content would be a wide range of already-existing and not-yet-invented media.” && today a computer can most definitely “become anything you want it to be”... the iPad however, in all it’s “magical” glory doesn’t allow for this. it’s an opaque system, it’s code is proprietary && closed, it’s case is shut w/non-standard screws to discourage tinkering + the terms && conditions do the same. even developers are met w/ financial + political hurdles: u’ve got to pay for the right to develop apps that not only generate revenue for Apple (they get a cut of every sale) but give users a reason to buy the device in the first place. often apps are rejected by the gatekeepers, dismissed +/- or censored. clearly, this cannot “become anything you want it to be”.

visuais (*glitches*) (fig. 34). Nele, Briz e interlocutores convidados aparecem diante da câmera comentando criticamente o “fechamento” progressivo das tecnologias da Apple. Entre os temas articulados ao longo dos 30 minutos de vídeo, temos a cultura do *upgrade*, a lógica da obsolescência programada, a questão da segurança e da confiabilidade tecnológicas e o tema do controle cibernético. O vídeo foi produzido num computador da Apple.

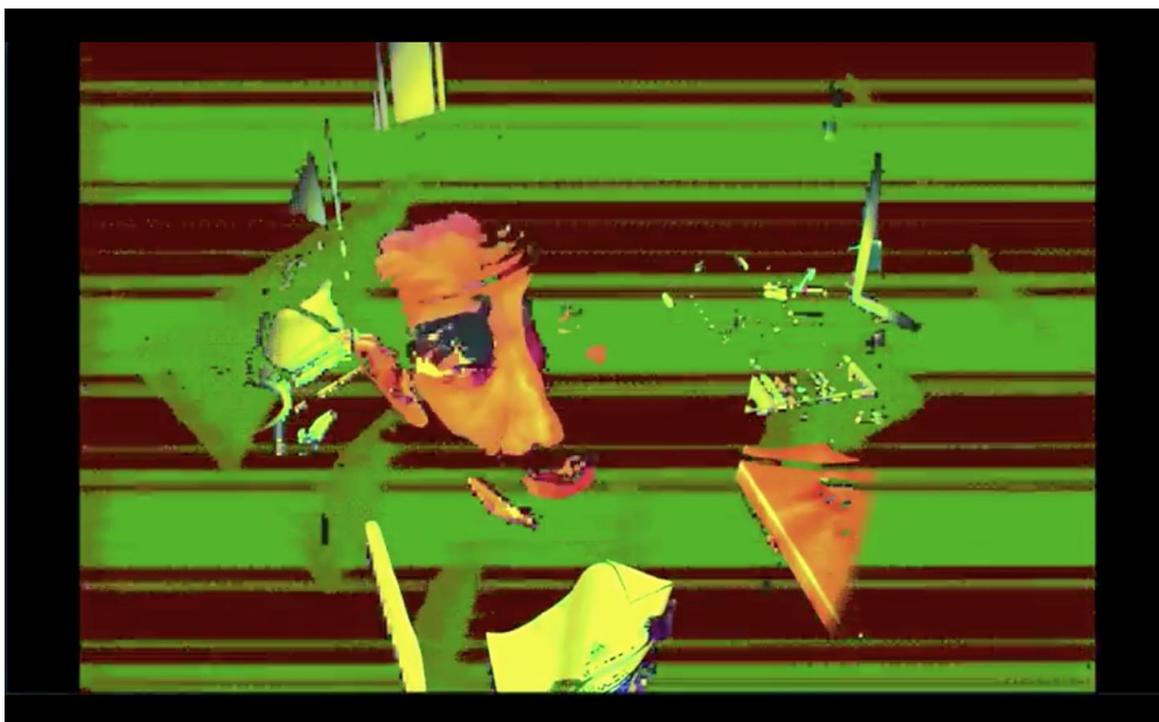


Fig. 34: Captura de tela do vídeo *Apple Computers* (2013), produzido por Nick Briz. **Fonte:** YouTube - <https://youtu.be/1GyvH3LApDI>. Acesso em 28 set. 2018.

A *Glitch art* parte de uma consideração tecnodeterminista da realidade social e cultural condicionada pelas tecnologias digitais. Ela compreende uma dimensão política no próprio modo como a tecnologia digital é projetada, fabricada, comercializada e usada. Dimensão interna ou inerente à materialidade dos objetos infotecnológicos, que não se vincula diretamente a questões sociais ou políticas *stricto sensu*. Se as tecnologias de comunicação determinam a realidade, ou ao menos nossa percepção e nossa experiência dela, é no domínio da própria tecnologia e de seus agenciamentos que se devem travar as mais decisivas disputas.

A necessidade de criticar essa política se deve à tendência, cada vez mais pronunciada nas sociedades de controle, de um fechamento e de um emburrecimento progressivos das tecnologias de consumo. De modo a promover sua alargada difusão, as tecnologias precisam ser mais e mais intuitivas, fáceis de usar; princípio este que contraria a crescente complexidade dos aparelhos. Assim, “fechar” e “emburrecer” a tecnologia são parte de um

mesmo movimento de ocultação dos mecanismos tecnológicos em benefício de interfaces aparentemente simples, que não demandam (nem engendram) conhecimentos específicos em sua utilização regular.

Os problemas técnicos da telemática não são interessantes para quem estiver interessado no impacto existencial e social desses *gadgets* todos, porque eles não exigirão, em futuro muito próximo, nenhum conhecimento técnico por parte dos seus utilizadores. Toda criança será apta a sintetizar imagens com computador sem saber nada quanto aos processos complexos que provoca [...]. (FLUSSER, 2008, p. 112).

É a definição flusseriana de caixa-preta: objeto que fornece *outputs* para *inputs* determinados. Todos os processos (físicos, químicos, matemáticos) envolvidos na geração da resposta restam obliterados, reduzindo o usuário ao papel reduzidíssimo de apertar botões e operar comandos rudimentares.

Quem vê *input* e *output* vê o canal e não o processo codificador que se passa no interior da *caixa preta*. Toda crítica da imagem técnica deve visar o branqueamento dessa caixa. Dada a dificuldade de tal tarefa, somos por enquanto analfabetos em relação às imagens técnicas. Não sabemos como decifrá-las. (FLUSSER, 2011, p. 32).

Evocamos Flusser nesse contexto pela absoluta pertinência de suas observações sobre a “sociedade dos aparelhos” (para nós, cibercultura) e das dimensões políticas que ela coloca em jogo. Sua teorização adere ao discurso da *Glitch art*, a qual parece ter herdado — sem expressá-lo diretamente — essa preocupação sobre a forma de criticar a imagem técnica e os aparelhos que a condicionam.⁶¹ Falando no contexto da fotografia, Flusser já detectava um deslocamento no poder acarretado pela lógica dos aparelhos e dos programadores. De forma que

não mais vale a pena possuir objetos. O *poder* passou do proprietário para o programador de sistemas. Quem possui o aparelho não exerce o poder, mas quem o programa e quem realiza o programa. O jogo com símbolos passa a ser jogo do poder. Trata-se, porém, de jogo hierarquicamente estruturado. O fotógrafo exerce poder sobre quem vê suas fotografias, programando os receptores. O aparelho fotográfico exerce poder sobre o fotógrafo. A indústria fotográfica exerce poder sobre o aparelho. E assim *ad infinitum*. No jogo simbólico do poder, este se dilui e se desumaniza. Eis o que sejam “sociedade informática” e “imperialismo pós-industrial”. (FLUSSER, 2011, p. 47).

Podemos caracterizar a *Glitch art* como esse esforço, estético e político, para abrir as caixas-pretas e jogar as imagens técnicas contra o seu próprio funcionamento. Aí se coloca o

⁶¹ Lembremos que aparelho, para Flusser, é “brinquedo que simula um tipo de pensamento” (FLUSSER, 2011, p. 17).

intento de propor um uso crítico de tecnologias digitais – contanto se entenda, por crítica, o ato pelo qual um fenômeno é rompido para que se veja o que está por trás dele. “Quando uma criança abre a barriga de uma boneca para olhar dentro dela, isso é um ato de crítica” (FLUSSER, 2014, p. 45). “Toda boa criança faz três coisas: quebra objetos, eviscera bonecas ou relógios para saber o que têm dentro e atormentam animais” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 353).

A partir da abertura material e informacional do processo tecnológico, engendra-se um conhecimento experimental da tecnologia e um gaio saber da imagem técnica. Ele se opõe ao conhecimento especializado, muitas vezes abstrato, dos engenheiros de telecomunicações. “Um gaio saber não isento de terrores, todo feito de seduções e de horrores, mas capaz [...] de uma incomparável potência, a de *ver nascer uma imagem*” (ibid., p. 272, grifo do autor). Um gaio saber de crianças, situado na aura da palavra “revelação” (ibid., p. 311), que não comanda sua trajetória, mas lança-se ao acaso de encontros fortuitos. Um saber que bebe na fonte de um não-saber.

O sintoma diz junto, dialeticamente, o excesso e a estrutura, o patético e o morfológico, o não-saber e o saber, o grito e o escrito. Diz do signo tão somente a extremidade decompositora, o limite que se transgride, a trama que se rasga; é por isso que ele engrena uma “semiótica” paradoxal que não é mais a *semeiologia* dos clínicos da idade clássica, que também não é a *semiologia* dos linguistas e dos pesquisadores de “dispositivos” que funcionam sem resto. O sintoma, se ainda é um signo, é o signo mais equívoco de todos, o mais desorientador: o que ele significa permanece desconhecido (concerne ao não-saber). Ainda por cima, é um signo encarnado, orgânico, movimentado, dilacerante — a um só tempo signo de laceração e laceração do signo. (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 383).

É no registro dessa peculiar forma de conhecimento que devemos ler Menkman, quando escreve que o ruído pode “forçar um novo conhecimento sobre a *techné* do *glitch* (e fluxos mediáticos presumidos)” (MENKMAN, 2011b, p. 31). As experiências do ruído permitem ao artista (e, depois, ao espectador) conhecer a tecnologia e seu funcionamento a partir de seus acidentes característicos.

O acidente tecnológico como revelação de uma verdade sobre a tecnologia: a ideia evoca as reflexões de Paul Virilio, reconhecido pela afirmação de que “o navio inventou o naufrágio” (VIRILIO, 2007, p.10). Toda tecnologia carrega em si um acidente virtual imanente, o qual possui um aspecto positivo ao trazer à luz o enigma da tecnologia. Ele consiste numa espécie de “milagre profano” ou “milagre em reverso” (VIRILIO, 2005, p. 63) que revela algo de outro modo imperceptível; algo “absolutamente necessário ao conhecimento”, como o funcionamento último de um sistema ou dispositivo, ou sua

“verdade”. Nessa aproximação filosófica, podemos compreender o ruído e o acidente nos aparelhos de comunicação e informação como modos de desvelamento de uma verdade da técnica (HEIDEGGER, 2012).

3. Limites do aceleracionismo

A atitude progressista assim delineada assume traços de uma estética aceleracionista. O aceleracionismo emerge na cena política como proposta alternativa de “resistência” ao capitalismo e suas dinâmicas autodestrutivas. Na expressão de Mackay e Avanesian (2014), o aceleracionismo é uma heresia política: a ideia de que a única resposta radical ao capitalismo não é protestar, romper ou criticar, nem aguardar sua derrocada por obra de contradições internas, mas acelerar suas tendências desterritorializantes, alienantes e descodificantes.

O termo aponta certo alinhamento niilista que reverbera as elucubrações radicais de Jean Baudrillard. Mas com tonalidades paradoxalmente otimistas. Na base do pensamento aceleracionista reside a afirmação de que os crimes, contradições e absurdos do capitalismo devem ser contra-atacados com uma atitude politicamente e teoricamente progressista em relação aos seus elementos constitutivos. “O aceleracionismo se alinha com a dinâmica emancipatória que rompeu os grilhões do feudalismo e inaugurou a gama de possibilidades práticas, ramificadas constantemente, características da modernidade” (MACKAY; AVANESSIAN, 2014, p. 4).

No afã de empreender uma crítica praxiológica da cibercultura, a *Glitch art* adota uma estética aceleracionista que procura conduzir os sistemas tecnológicos ao limite de seu funcionamento, abrindo nesse processo novas possibilidades de uso. Ela supera as posições de protesto e de indiferença em relação ao objeto da crítica. Não seria isso, de certa maneira, *reencantar* a tecnologia? Isto é, um modo de torná-la novamente interessante para certa elite virtual, farta da tendência ao “emburrecimento” das tecnologias de consumo?

Na lógica neoliberal que rege o capitalismo comunicacional, ou semiocapitalismo,⁶² absolutamente tudo, e não apenas o trabalho, é passível de captura pelo capital. Todas as atividades passam a ser vistas como formas de trabalho: ainda trabalhamos quando consumimos.

O que isso significa para a estética? O processo de subsunção real exige a valoração, e a avaliação, de tudo: até daquilo que é espectral, epifenomenal e sem valor. A

⁶² A respeito das relações entre capitalismo, neoliberalismo e comunicação digital, veja-se resultado de pesquisa pregressa (ABRAÃO FILHO, 2014).

subsunção real coloniza todos os aspectos da vida. Ela se empenha em capturar, e fazer trabalhar, até mesmo as coisas não econômicas, que “não fazem parte do mecanismo” (SHAVIRO, 2013, p. 5).

De um ponto de vista interno às práticas da *Glitch art*, esta pode ser entendida como estética da transgressão: busca, incorpora e “faz trabalhar” esse elemento “fora do sistema” que é o ruído. Mas de um ponto de vista mais abrangente, considerando a relação entre as práticas e seu contexto, a *Glitch art* se mostra uma estética aceleracionista. Ela não busca propriamente um fora do sistema cibercultural, reconhecendo de partida que esse fora não existe (tecnodeterminismo). Permanece imanente a ele, modulando suas intensidades (ibid., p. 7).

A *Glitch art* não simplesmente destrói tecnologias; faz obra a partir de suas disfunções. É o próprio movimento do capitalismo. As crises do capitalismo, assim como o ruído, não ameaçam os fundamentos do sistema. Ao contrário, terminam por promover e fazer avançar o capitalismo, fornecendo combustível aos ciclos de “destruição criativa”. O que uma estética aceleracionista poderia então oferecer? Segundo Shaviro (2013, p.8), uma forma de “rir” e de “brincar”, numa espécie de “cinismo iluminado”, com os horrores intensificados e expostos do capitalismo.

No que tange ao caráter crítico assumido pelo ruído na *Glitch art*, ele indica uma forma de criticar a tecnologia levando seus processos constitutivos às últimas consequências, de modo a acelerar um processo fatal de arruinamento. Trata-se de proposta qualificável como aceleracionista, nem propriamente "apocalíptica", nem propriamente "integrada" (para evocar os termos de Umberto Eco).

O problema é que, nesse processo, para criticar a comunicação domestica-se o ruído, doravante transformado num programa estético. A rigor, não há ruído quando tudo, até mesmo falhas e disfunções imprevistas do *medium*, pode ser convertido em imagem, mensagem, sentido. O sacrifício do ruído nessa crítica pode acarretar, como consequência, a redução da *Glitch art* um *estilo visual* facilmente apropriável pelo sistema que se tratava de combater.⁶³ O exemplo abaixo dá testemunho disso.

⁶³ Não que essa “apropriabilidade” pelo sistema seja uma característica limitadora particular ao aceleracionismo.



Fig. 35: *Adidas Glitch 2.0*, chuteira feita de partes removíveis que podem ser substituídas para alterações no aspecto visual do produto. **Fonte:** <https://soccerreviewsforyou.com/2018/07/adidas-glitch-2-0-review/>. Acesso em 18 ago. 2018.

CAPÍTULO 5
MODOS DE PENSAR E DE FAZER A CRÍTICA DA
COMUNICAÇÃO

MODOS DE PENSAR E DE FAZER A CRÍTICA DA COMUNICAÇÃO

Nossa intenção ao indicar, no final do Capítulo 4, os limites do aceleracionismo como estratégia política e estética não foi a de invalidar o gesto supostamente crítico através do qual os artistas comentados produzem suas obras. Ainda que esse gesto acabe por confluir com tendências do semiocapitalismo, ele conserva em si potências não negligenciáveis para uma epistemologia política da comunicação.

São essas potências críticas do ruído que o presente capítulo aborda e desdobra. A partir dos métodos e preocupações expressas por aqueles engajados na proposta da *Glitch art*, faremos a articulação entre visões teóricas contemporâneas capazes de indicar novos modos de pensar e de fazer a crítica da comunicação, adequados aos desafios contemporâneos, estéticos e políticos, da civilização mediática avançada. Nessa articulação, consideramos tanto a lógica das imagens da *Glitch art* como a do gesto ou do ato de criação que presidem à sua produção.

Para compreender uma lógica de produção de imagens como crítica em relação a objetos e processos instituídos na/pela cultura digital, será preciso remeter ao entrelaçamento lógico e paradoxal, delineado por Rancière, entre “as operações da arte, os modos de circulação da imageria e o discurso crítico que remete à sua verdade escondida e as operações de um e as formas da outra” (RANCIÈRE, 2012, p. 27). São justamente as três dimensões articuladas na proposta estética e política da *Glitch art*, que trata de estabelecer, no domínio da arte, uma forma praxiológica de conhecer e criticar as tecnologias digitais, na exata medida em que estas configuram hoje os espaços de circulação do que Rancière nomeia “imageria social”. Em outras palavras, trata-se de jogar criticamente com as formas comerciais da circulação de imagens, produzindo a partir de rearranjos materiais e informacionais algo como uma “arte” do ruído digital.

Nesse sentido, as imagens da *Glitch art* se qualificam como metamórficas, naquilo que estas se distinguem das imagens nuas e das imagens ostensivas, segundo a distinção de Rancière (2012). Para ele, assim se definem as três as categorias gerais da imagem: a primeira (imagem nua) não faz arte, limitando-se a documentar, como rastro da história, “uma realidade a qual a qual comumente se admite que não tolera outra forma de apresentação” (RANCIÈRE, 2012, p. 32). São as fotografias feitas durante a descoberta dos campos nazistas, por exemplo. A imagem ostensiva, por sua vez, coloca em jogo a presença bruta e sem significação da arte, contraposta de um lado aos discursos que a interpretam e criticam, de outro à circulação midiática da imageria social. É como o mictório de Duchamp.

Já a lógica das imagens metamórficas postula a inseparabilidade entre as operações e os produtos da arte das formas comerciais de circulação das imagens, bem como das operações de interpretação e de crítica que conferem sentidos à presença de tais imagens.

Segundo essa lógica, não há uma natureza própria das imagens da arte que as separe de maneira estável da negociação das semelhanças e da discursividade dos sintomas. O trabalho da arte é, portanto, jogar com a ambiguidade das semelhanças e a instabilidade das dessemelhanças, operar uma redistribuição local, um rearranjo singular das imagens circulantes. Em certo sentido, a construção desses dispositivos transfere para a arte tarefas que antes eram da “crítica das imagens”. (RANCIÈRE, 2012, p. 34).

O excerto não deixa dúvidas: as formas de arte que operam com imagens metamórficas acabam deslocando a dimensão crítica das imagens para o âmbito da sua própria produção. Fazer a crítica das imagens não significará, nesse caso, desenvolver comentários e inflexões discursivas de modo a revelar conexões insuspeitas ou subjacentes às imagens. Significará construir dispositivos que operem, na prática, esse “rearranjo singular das imagens circulantes”.

No caso da *Glitch art*, esse rearranjo se dá menos ao nível das representações visuais e do conteúdo das imagens do que no registro das tecnologias digitais que hoje condicionam a circulação da imageria social. Assim, não seria o caso de jogar com imagens de celebridades, como o fez Andy Warhol, por exemplo; mas sim de modificar e “redispor” localmente o aparato material e informacional que condiciona o aparecimento e a formação do sistema de celebridades em primeiro lugar.

O objetivo dessa forma de crítica,

deixada aos próprios artistas, não é mais enquadrada por uma história autônoma das formas nem por uma história dos gestos transformadores do mundo. Assim, ela é levada a se interrogar sobre a radicalidade de seus poderes, a dedicar suas operações a tarefas mais modestas. Ela passa a jogar com as formas e produtos da imageria, em vez de operar sua desmistificação. (RANCIÈRE, 2012, p. 34).

Assim colocada, a crítica das imagens não implica uma avaliação puramente estética que tomaria por base a trajetória autônoma de uma suposta história das formas ou dos gestos transformadores de mundo, como coloca Rancière. Criticar imagens é uma questão mais modesta e mais pragmática do que concebem as exegeses tradicionais do campo estético.

Mas, afinal, qual o sentido da crítica nas práticas da *Glitch art*? De que maneira elas respondem à questão sobre como pensar e fazer a crítica da comunicação? Neste capítulo, a questão será elucidada pela articulação entre as práticas artísticas consideradas e o

pensamento de autores como Giorgio Agamben, Georges Didi-Huberman e Gilles Deleuze. Apesar das diferenças que marcam suas obras, os três convergem para alargar nosso entendimento sobre os modos de pensar e de fazer a crítica da comunicação.

1. Um gaio saber das technoimagens

No Capítulo 4, aventamos a noção de que a *Glitch art* desenvolve um gaio saber das technoimagens. Em que consistiria isso?

Na exposição de Rosa Menkman, vimos que a mais alta potência do *glitch* era revelada no momento de sua ocorrência. Ela fala de um “sentimento de choque” ao primeiro encontro com um *glitch* (MENKMAN, 2011b, p. 29); da impossibilidade de se conservar ao longo do tempo a “percepção chocante” e a definição do que seja o *glitch* (ibid., p.35); do *horror vacui* diante do vazio de sentido ocasionado por essa ocorrência inesperada (ibid., p. 30).

O *glitch* é assim concebido como espécie de resíduo supremo, parafraseando Didi-Huberman (2015, p. 121): *supremo* porque decisivo, irritante, “capaz de engendrar uma espécie de conhecimento que transtorna o próprio conhecimento”. *Resíduo* porque inquietante, surgido do não-saber; por manifestar certa “insubordinação dos fatos materiais”. É certo, então, que “o não-saber abre, mas o que ele abre é uma ‘ferida’, uma ferida no objeto do saber, no sujeito do saber, uma ferida generalizada que faz com que o próprio *saber se abra*, se cinda, se dilapide” (ibid., p. 376, grifos do autor).

As práticas experimentais da *Glitch art*, na sua dialética entre controle e incontrolado (dos processos tecnológicos), e entre intencional e não intencional (do ponto de vista dos resultados visuais engendrados), convocam tanto um saber — ainda que rudimentar — quando um não-saber a respeito do funcionamento da tecnologia. Em geral os artistas não conseguem precisar a razão exata de porquê tal procedimento resultou em qual coagulação visual; tampouco conseguem reproduzir duas vezes o mesmo resultado, de maneira idêntica. Eles assim problematizam, sem resolver a questão, o fato de não sabermos como as tecnologias digitais realmente funcionam. Denunciam, obliquamente, a concentração dos saberes e dos registros proprietários de formatos e algoritmos nas mãos de uma elite virtual à qual não interessa ensinar às “massas” como projetar, fabricar e/ou modificar suas próprias tecnologias e sistemas de comunicação e informação.

É nesse sentido que devemos compreender a opção de Rosa Menkman por escrever o *Glitch studies manifesto*, e não o *Glitch art manifesto*. A lógica do “estudo”, da pesquisa, em

suma, do conhecimento envolvido nas experiências tecnoestéticas da *Glitch art* é contrabalanceada com a questão do caos e do não-sentido, representados pelo *glitch* (ruído digital) (MENKMAN, 2011a, p. 345). Os estudos de *glitch* procuram balancear saber e não-saber; buscam pelo não familiar ao mesmo tempo em que “desfamiliarizam” o familiar; buscam por uma “verdade deslocada” (ibidem). É que o ruído revela o agenciamento de expressão, arruinando a ilusão pretendida de transparência e de contato imediato, e “ensinando” assim algo sobre as normas, presunções e expectativas criadas em torno das linguagens digitais.

Bataille opõe o conhecimento abstrato dos adultos ao *gaio saber* da criança que, desmontando e quebrando seus brinquedos, estabelece com ele um autêntico processo de conhecimento (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 269-270). Ele almejava transformar ou transtornar o conhecimento “bebendo na fonte” das transformações formais, artísticas (ibid., p. 325). É como o que se coloca na *Glitch art*: transformar o conhecimento que temos sobre a tecnologia a partir de uma experimentação concertada sobre os agenciamentos expressivos que condicionam as formas visuais, submetidas a alterações. É um *gaio saber das tecnoimagens*, se assim podemos sintetizá-lo.

A expressão “gaio saber” nos remete à Nietzsche, grande referência filosófica no pensamento de Bataille. Enquanto o alemão pôde conceber uma “gaia ciência”, Bataille desenvolveu, à frente da revista *Documents*, toda uma heurística das relações visuais visando ao desenvolvimento de “um conhecimento — fatalmente paradoxal, fatalmente acidental — das *formas do desastre*” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 163).

Há então uma espécie de conhecimento “pático” ou patético em *Documents*, um conhecimento que surgiria do choque, da relação, da surpresa — riso ou horror — produzida na relação [...] o que se *mostra* como relação visual, semelhança ou desproporção — ou semelhança desproporcionada — se torna capaz de perturbar o próprio conhecimento, produzindo um conhecimento inaudito, um conhecimento que podemos dizer “sem medida comum”, enfim, um conhecimento que não se abstrai nem se idealiza e tampouco se demonstra, estritamente falando.

Um tipo de conhecimento sempre inaudito: a *Glitch art* não condensa uma posição definitiva sobre o ruído, o *glitch*, ou o uso crítico da tecnologia. Ela somente coloca em movimento essas forças. Mais do que uma posição estável, ela almeja um *movimento de alteração* que arrasta as formas visuais, as formas de uso da tecnologia e, nesse levante, as formas do próprio conhecimento. Não se fixar ou se contentar com nenhum resultado, nenhuma síntese; “manter antes a fragilidade e o inacabamento vivaz dos sintomas, que são exatamente o contrário da substância, já que são desabamentos, deslizamentos, crises” (ibid.,

p. 371).

Nessas preocupações, a *Glitch art* articula uma *produção do sintomal* que convoca ao mesmo tempo saber e não-saber, constituindo-se simultaneamente como prática dispersa e rigorosa *teoria do sintomal*. “Como o brinquedo aberto pela criança, a imagem produz o sintomal num simulacro do sintomático: ‘sob uma falsa aparência’ de ferida ou de morte” (Ibid., p. 398).

O esforço de produzir imagens no movimento de sua própria decomposição ou deformação é o que Didi-Huberman nomeia como uma dialética sintomal, ou dialética acidental. No caso das imagens produzidas no âmbito da *Glitch art*, trata-se, com efeito, de uma dialética “ao mesmo tempo inquieta e alegre, conduzida pelo gaio saber e ao mesmo tempo por uma consciência dilacerada” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 322). A pertinência desse modelo se deve ao fato de que “a imagem é uma dialética mostrada, uma dialética visualmente *montada*”, e também porque “uma *dialética da imagem* só pode ser uma *dialética sem síntese*” (ibid., p. 374).

Esses movimentos atestam uma eficácia repercussiva das imagens sobre o pensamento, isto é, a uma capacidade que o deslocamento das formas teria de se “encarnar” e de provocar, por consequência, o deslocamento do pensamento. Se por um lado as formas elas mesmas, longe de estarem isoladas num campo estético autônomo, repercutem situações globais (ibid., p. 229), por outro elas repercutem sobre os sujeitos que as fazem ou que as olham.

A produção de novos sentidos a partir da alteração das tecnoimagens, tão enfatizada por artistas como Menkman, Briz e Satrom, evoca justamente o aspecto repercussivo do ruído nesse programa estético. Tal repercussão no pensamento “muda o sentido” tanto do ruído como da comunicação, porque oferece um desmentido violento ao sentido instituído pelos discursos dominantes. “Mas esse desmentido é também a *exuberância* infernal de sentidos sempre novos e contraditórios que só a experiência se torna capaz de liberar” (ibid., p. 225).

2. Da crítica das imagens à imagem crítica

Nessa recuperação do tema da dialética, reencontramos a ideia da imagem crítica.

Explicitamos anteriormente a atitude contraditória, dialética, através da qual a *Glitch art* desenvolve sua crítica. A atitude pode ser assim resumida: criticar o sistema das tecnoimagens pela pesquisa e pela produção heteróclita de tecnoimagens; utilizar um dispositivo para criticar seu próprio funcionamento. Se ela joga nisso uma forma de

resistência, essa resistência é interna ao ato, imanente ao dispositivo.

Mas o que é uma imagem crítica? Para Benjamin (apud DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 171), “somente as imagens dialéticas são imagens autênticas”. Para Didi-Huberman, toda imagem autêntica deveria se apresentar como *imagem crítica*: “uma imagem em crise, uma imagem que critica a imagem — capaz portanto de um efeito, de uma eficácia teóricos —, e por isso uma imagem que critica nossas maneiras de vê-la” (ibid., p. 171-172).

Vimos anteriormente que o motivo do informe fazia convergir, num movimento dialético, a estrutura e o processo, o sistema e o acidente. Esses pares se conjugavam no processo sem fim de alteração das formas visuais. É que a estrutura em obra nas imagens dialéticas “não produz formas bem-formadas, estáveis ou regulares: produz formas em formação, transformações, portanto efeitos de perpétuas *deformações*” (ibid., p. 173).

Não seremos ingênuos a ponto de considerar que todos os projetos e atos artísticos associados à *Glitch art* seguem essa definição. Afinal, a definição se aplica mais ao processo do que ao resultado; mais à atitude e à ética do movimento do que às obras finalizadas, expostas, circuladas. É preciso considerar a *glitch art* e a trajetória de suas efetuações como um “construto constantemente alterante que depende das interações entre o texto e suas dinâmicas sociais, estéticas e econômicas” (MENKMAN, 2011a, p. 345).

Pensar a imagem crítica como a “imagem que critica a imagem” permanece uma indicação vaga demais no contexto desta pesquisa. Especifiquemos, portanto, que a produção de imagens críticas na *glitch art* se vincula à abertura dos aparelhos de consumo que programam nossa experiência da cultura digital. Trata-se de disputa estética e política no domínio próprio das imagens técnicas.

A fotografia era já uma imagem técnica. Mas a tecnologia digital leva a lógica da tecnoimagem a outros patamares. A imagem digital é resultado de processamentos e de cálculos matemáticos complexos, assim como a fotografia analógica resultava de processos físicos e químicos, também, complexos. Ambas as tecnologias são aparelhos programados para executar determinadas ações, de modo que fugir ao programa parece, a princípio, impossível.

Resta então conceber uma forma de crítica imanente ou “interior” ao programa do aparelho utilizado. Falando do fotógrafo, Flusser (2008, p. 34) escreve que

seu desafio é o de fazer imagens que sejam pouco prováveis do ponto de vista do programa dos aparelhos. O seu desafio é o de agir contra o programa dos aparelhos “no interior” do próprio programa”. [...] É, pois, preciso utilizar os aparelhos contra seus programas. É preciso lutar contra a sua automaticidade.

Em outro momento, Flusser fala do “momento decisivo no processo criativo” como aquele que preside à “descoberta de um acaso que, embora inscrito no programa, permite quebrá-lo” (ibid., p. 162). Não seria esse também o desafio dos artistas que se lançam a dobrar e quebrar os aparelhos mediáticos contemporâneos? Afinal, engajar-se politicamente hoje em dia implica haver-se “não com as formas sagradas, mas com as novas técnicas” (ibid., p. 90).

Articulando as teorizações de Didi-Huberman e de Flusser, podemos definir a imagem crítica como aquela que, dialeticamente, se instala no interior de um programa para contrariá-lo ou desviá-lo de seus fluxos ordinários, ainda que temporariamente. As operações de *circuit-bending* e *databending* seriam então o gesto crítico que “abre”⁶⁴ as tecnologias elas mesmas, ou a estrutura informacional de arquivos digitais, para produzir alterações estéticas inauditas; provocadoras, por sua vez, de um “choque” que repercute no pensamento do artista e do espectador, engendrando novas formas de conhecimento sobre o funcionamento dessas tecnologias — novamente, um gaio saber das tecnoimagens.

3. A profanação dos dispositivos

No Capítulo 3, distinguimos no capitalismo comunicacional o funcionamento de uma forma de governo por meio de dispositivos de dessubjetivação, na esteira das considerações feitas sobre o tema pelo filósofo italiano Giorgio Agamben. Mas o problema político fundamental não está nos dispositivos em si, uma vez que eles definem o próprio processo de humanização e de constituição de sujeitos. O corpo-a-corpo com os dispositivos é inevitável porque fundador da experiência.

O que deve ser levado a cabo é a crítica da separação dos dispositivos na esfera “sagrada” do capital. Num importante fragmento póstumo, Benjamin (2013) aventara a hipótese do capitalismo como religião. Agamben desenvolveu-a em profundidade, às vezes obliquamente, ao longo de todas as suas análises do capitalismo, concebido então como estrutura religiosa que “generaliza e absolutiza, em todo âmbito, a estrutura da separação que define a religião” (AGAMBEN, 2007, p. 71). No final do capítulo precedente, evocamos o processo de subsunção real pelo qual o capital captura todos os âmbitos da existência para extração de valor. Podemos dar agora o próximo passo e considerar, nessa apropriação, a capilarização da forma mercadoria e a conseqüente separação das coisas na esfera do

⁶⁴ “A crítica é o ato graças ao qual um fenômeno é rompido para que se veja o que está por trás dele. Quando uma criança abre a barriga de uma boneca para olhar dentro dela, isso é um ato de crítica” (FLUSSER, 2014, p. 45).

consumo.

Agora tudo o que é feito, produzido e vivido — também o corpo humano, também a sexualidade, também a linguagem — acaba dividido por si mesmo e deslocado para uma esfera separada que já não define nenhuma divisão substancial e na qual todo uso se torna duravelmente impossível. Esta esfera é o consumo. [...] espetáculo e consumo são as duas faces de uma única impossibilidade de usar. O que não pode ser usado acaba, como tal, entregue ao consumo ou à exibição espetacular. Mas isso significa que se tornou impossível profanar (ou, pelo menos, exige procedimentos especiais). Se profanar significa restituir ao uso comum o que havia sido separado na esfera do sagrado, a religião capitalista, na sua fase extrema, está voltada para a criação de algo absolutamente Improfanável. (AGAMBEN, 2007, p. 71).

Seria possível relacionar os princípios da crítica praxiológica à ideia de profanação assim concebida? No capítulo anterior, essa crítica foi definida como o esforço em abrir novas possibilidades de uso para tecnologias. Cada vez mais construídos para impedir modificações materiais ou informacionais, os produtos ciberculturais — que, nos anos 1960, prometiam um horizonte praticamente infinito de possibilidades de uso para as tecnologias digitais — ficam cada vez mais capturados pelas dinâmicas de consumo.

Considere-se, a respeito, a diferença que marca a cultura digital dos anos 1990 e início dos 2000 com a cultura atual. Inúmeros mecanismos foram desenvolvidos para desestimular ou impedir práticas de livre uso da tecnologia e da informação. Serviços de *streaming* pagos reduziram a troca de arquivos musicais e audiovisuais. Produtos como o iPod, cuja última geração era capaz de armazenar centenas de milhares de arquivos de MP3 (oficiais ou pirateados), foram simplesmente descontinuados. Nas redes sociais, recados e trocas de mensagens entre pessoas cederam lugar a um número cada vez maior de ações promocionais e anúncios publicitários disfarçados ou explícitos. A efervescência experimental da rede parece ter sido substituída pelas mais variadas formas de consumo *online*.

É nesse sentido específico que a profanação dos dispositivos se configura como gesto crítico. Enquanto consagrar (*sacrare*) significa a saída das coisas da esfera humana em direção ao divino — neste caso, ao consumo e ao espetáculo —, profanar significa “restituí-las ao livre uso dos homens” (AGAMBEN, 2007, p. 65). Não se trata de restaurar algo como “um uso natural” que preexistiria à separação na esfera econômica — ao contrário, só se tem acesso ao uso através de uma profanação. “Entre ‘usar’ e ‘profanar’ parece haver uma relação especial” (ibidem).

Segundo Menkman, o *glitch* como “gênero” expressa uma tendência à exploração de certa reflexividade mediática (*medium-reflexivity*) e ao questionamento sobre o uso e o funcionamento perfeitos da tecnologia, bem como suas convenções e expectativas

(MENKMAN, 2011b, p. 56). Ambas as atitudes conduzem os artistas a “abrir possibilidades criativas” no meio tecnológico, fazendo emergir novos sentidos no interior das “ruínas construídas” do *glitch* (ibid., p. 19, 43).

Nick Briz expressa essa mesma orientação quando lamenta o fechamento progressivo das tecnologias de consumo, cada vez menos abertas a ajustes e modificações que permitiram a transformação dos objetos infotecnológicos em outras coisas. A *Glitch art* é uma ética que nega o modo “correto” de usar uma tecnologia em favor da experimentação. “Trata-se de fazer as coisas de um jeito errado, conscientemente” (BRIZ, 2015, p. 6). Ele estabelece uma analogia entre sua atuação como artista e pesquisador à de Charlie Chaplin: este multiplica as possibilidades de sua bengala, “faz outras coisas com a mesma coisa e vai além dos limites determinados pelo objeto no seu modo de utilização” (ibid., p. 9).

A prática artística como pertencente à ética, e não à estética: esse é o ponto a ser observado na consideração do gesto profanador.

No momento em que se constitui como forma-de-vida, o artista não é mais o autor (no sentido moerno, essencialmente jurídico, do termo) da obra nem o proprietário da operação criativa. Estes são apenas uma espécie de resíduos subjetivos e as hipóstases que resultam da constituição da forma de vida. [...] A forma-de-vida é, nesse sentido, antes de tudo, a articulação de uma zona de irresponsabilidade, em que as identidades e as imputações do direito estão suspensas. (AGAMBEN, 2017, p. 277-278).

Não queremos com isso afirmar que a *Glitch art* é uma forma-de-vida no sentido pretendido por Agamben. Mas há que se considerar que, nos casos específicos de Rosa Menkman, Nick Briz e Jon Satrom, a ética *glitch* se manifesta em outros espaços, além da produção artística. Eles são pesquisadores do ruído e da cibercultura, lecionam essas questões em instituições de ensino, fazem trabalhos consertando e reutilizando tecnologias quebradas e/ou obsoletas. Isso perfaz como que uma *ética do detrito*.

No “contágio profano” desencadeado pela alteração experimental das formas visuais e de seus agenciamentos condicionantes, existe algo como um contato, “um tocar que desencanta e devolve ao uso aquilo que o sagrado havia separado e petrificado” (AGAMBEN, 2007, p. 66). Assim,

À religião não se opõem a incredulidade e a indiferença com relação ao divino, mas a “negligência”, uma atitude livre e “distraída” — ou seja, desvinculada da *religio* das normas — diante das coisas e do seu uso, diante das formas da separação e do seu significado. Profanar significa a possibilidade de uma forma especial de negligência, que ignora a separação, ou melhor, faz dela um uso particular. A passagem do sagrado ao profano pode acontecer também por meio de um uso (ou melhor, de um reuso) totalmente incongruente do sagrado. Trata-se do jogo. (Ibidem).

É no jogo e na negociação com as formas tecnológicas instituídas que a *Glitch art* estabelece sua crítica. Na leitura de Agamben, o jogo representa uma inversão da esfera do sagrado. Ele libera e desvia a humanidade dessa esfera, mas não a abole simplesmente. Essa forma de uso não observa nem destrói as normas instituídas; joga com elas.

O uso a que o sagrado é devolvido é um uso especial, que não coincide com o consumo utilitarista. [...] As crianças, que brincam com qualquer bugiganga que lhes caia nas mãos, transformam em brinquedo também o que pertence à esfera da economia, da guerra, do direito e das outras atividades que estamos acostumados a considerar sérias. Um automóvel, uma arma de fogo, um contrato jurídico [...]. Da mesma forma que a *religio* não mais observada, mas jogada, abre a porta para o uso, assim também as potências da economia, do direito e da política, desativadas em jogo, tornam-se a porta de uma nova felicidade. (AGAMBEN, 2007, p. 67).

Flexionando a argumentação, podemos então pensar que, na *Glitch art*, o que se joga é um outro uso dos corpos tecnológicos, e conseqüentemente um outro uso de si diante de tais corpos. Nisso, o ato de criação adquire o aspecto de um ato de resistência que ainda expressa as formas da atividade de que se emancipou, “esvaziando-as, porém, de seu sentido e da relação imposta com uma finalidade, abrindo-as e dispondo-as para um novo uso” (ibid., p. 74). Não está em questão, nesse procedimento, a instauração de uma sociedade sem separações – mais do que cancelar as separações, profanar significa brincar com elas, fazer delas um uso novo (ibid., p. 75).

Em uma conferência proferida por Gilles Deleuze em 1987, em Paris, o ato de criação é pensado como um ato de resistência à morte e ao paradigma da informação que comanda o funcionamento das sociedades de controle. Resistir, nesse contexto, não significa oposição a uma força externa. De que se trata, então?

Resistir é, entre outras coisas, “liberar uma potência de vida que estava aprisionada ou ultrajada” (AGAMBEN, 2018, p. 60). Seria como se instalar no interior de um dispositivo para, numa operação de desvio, liberar potências inauditas que o dispositivo abafava. Promove-se então um uso situado no limiar de indistinção entre uma resistência de princípio e uma adesão estratégica aos programas da sociedade tecnológica. A *Glitch art* exprime, assim, a dupla estrutura que caracteriza, para Agamben, todo autêntico processo criativo, “suspenso entre dois impulsos contraditórios: ímpeto e resistência, inspiração e crítica” (ibid., p. 69).

Para os objetivos de uma resistência como essa, a solução para os impasses da tecnologia não está na sua destruição e reconstrução do zero, mas num sutil deslocamento de todas as coisas. Uma modificação não nas coisas elas mesmas, mas no uso que delas é feito. Como na parábola narrada por Benjamin a Ernst Block, recontada por Agamben (2013, p. 51):

Um rabino, um verdadeiro cabalista, disse uma vez: para instaurar o reino da paz, não é necessário destruir tudo e dar início a um mundo completamente novo; basta deslocar só um pouquinho essa taça ou esse arbusto ou aquela pedra, e do mesmo modo todas as coisas. Mas esse pouquinho é tão difícil de encontrar que, no que diz respeito ao mundo, os homens não o conseguem e é necessário que chegue o messias.

Desse ponto de vista, são modestos os objetivos da *Glitch art*: deslocar, ainda que “só um pouquinho”, a tecnologia dos usos convencionados pelo consumo e pelo espetáculo. Esse deslocamento opera uma positivação do ruído como sintoma da tecnologia, momento crítico capaz de promover a formação de um conhecimento. Ou, antes, capaz de desestabilizar os conhecimentos vigentes, abrindo um campo de possibilidades que o dispositivo constituído limitava.

As funções ordinárias, específicas e utilitárias da tecnologia são pervertidas, desativadas. A decomposição dialética da tecnologia ainda produz obra, mas uma obra gestada a partir de uma inoperosidade fundamental (o ruído, a falha, o *glitch*). Nesse aspecto, o gesto profanador demonstra sua dimensão eminentemente poética: “o que é, de fato, poesia, se não uma operação na linguagem, que desativa e torna inoperantes funções comunicativas e informativas desta, abrindo-as para um possível novo uso?” (AGAMBEN, 2018, p. 80).

Essa poética do ruído digital envolve uma semiótica própria – aqui também, crítica. Vejamos, em linhas gerais, no que consistiria uma proposta como essa.

4. Uma semiótica crítica

Ao longo de sua obra Deleuze produziu, de modo algo implícito e não sistematizado, uma semiótica crítica que nos cumpre aqui tentar esquematizar em linhas muito gerais e, possivelmente, desarticuladas. As exposições tomam por base esforços de pesquisadores brasileiros já empenhados na articulação dessa teoria dos signos (SILVA et al, 2013; SILVA; ARAÚJO, 2015). Cumpre-nos reunir e relacionar alguns de seus elementos ao objeto de estudos da Tese.

É prudente começar por uma indicação: a teoria dos signos de Deleuze envolve problemas de pensamento e de linguagem tanto quanto questões políticas.

Iniciemos pelo pensamento. Em Deleuze, pensar não é uma atividade para a qual os homens estariam naturalmente aptos, uma capacidade humana inata ou o mero exercício de uma faculdade – como na máxima cartesiana “penso, logo existo”. Pensar é algo que deve acontecer ao pensamento pelo exercício de uma violência. Povoado por virtualidades, ele não é a representação do que existe, mas a criação diferenciadora do que ainda não existe. Na

síntese de Tatiana Salem Levy (2011, p. 129), “pensar não é natural, mas deve suceder ao pensamento; não é saber, mas criação; não é conhecimento, mas experimentação”. Assim,

pensamos apenas quando não sabemos, quando não temos certeza alguma, quando somos violentados por uma força. [...] A experiência do pensamento não nos leva à razão, mas, ao contrário, nos leva ao impensado de todo pensamento [...]. Esse impensado aparece como o impoder de pensar, que é a condição de qualquer pensamento [...] (ibid., p. 124).

O pensamento só funciona por “choques”, por encontros violentos e fortuitos com signos que forçam o pensamento, abalam-no e o arrastam numa busca. O pensador “é arrombado por um signo que coloca em perigo a coerência ou o horizonte relativo de pensamento no qual até então ele se movia” (ZOURABICHVILI, 2016, p. 51). Em outras palavras: o pensamento só funciona no contato positivo com aquilo que ele ainda não pensa propriamente.

Mas esse impensado não é simplesmente uma figura do negativo, que suporia supõe ainda o idêntico e participaria da imagem dogmática do pensamento (ibid., p. 82). O ruído como negativo seria simplesmente o ponto de vista das forças reativas prostradas diante de um encontro insólito. Se falamos anteriormente num sentido positivo do ruído, é em função de uma problemática específica à *Glitch art* que ele adquire tal sentido. O negativo não é o motor do pensamento, nem define o seu movimento. Ele até pode ser a melhor maneira de representá-lo, mas definitivamente não é a melhor maneira de fazê-lo (ibid., p. 86). “O negativo não fracassa apenas em mover o pensamento, mas é o sintoma por excelência de um pensamento que não se move, habitado pela preocupação primordial de conservar” (ibid., p. 83).

Tais observações se alinham ao argumento, acima delineado, de que a *Glitch art* procura fazer as formas do ruído deslocarem as formas do pensamento. O encontro com esse elemento inesperado, insólito, “chocante”, conecta-se à percepção de outras verdades a respeito da tecnologia digital, obliteradas nos discursos oficiais. Do ponto de vista que considera o ruído como negativo, o pensamento se volta a conservar o estado de coisas “normal”; mas quando o pensamento se abre à positividade desse encontro, o ruído pode suscitar reflexões e engendrar uma forma de crítica criativa.

O pensador é um personagem duplo: “ciumento” enquanto capta signos que o violentam e que ele deve absolutamente decifrar; “idiota”, enquanto se desvia da imagem dogmática e “não consegue saber o que todo mundo sabe”. [...] Ele é um e outro, criador e crítico, ainda que a crítica encontre sua inspiração num início de criação. (ZOURABICHVILI, 2016, p. 89).

Essas linhas evidenciam a aproximação original entre filosofia e arte no pensamento deleuziano. Ao pensamento, o filósofo atribui um princípio operatório análogo àquele da arte, especialmente de vanguarda: fazer nascer o novo por um processo imanente de experimentação.

Com efeito, se o pensamento é uma forma de criação e de experimentação conceitual, seriam as criações e experimentações artísticas a forma de um pensamento crítico possível? Os dois caminhos não são simétricos: enquanto a filosofia se ocupa da criação de conceitos, a arte compõe com blocos de sensações, compostos de perceptos e afetos (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 193). A questão então se desloca: como podem os perceptos e afetos da arte suscitar ou atualizar um pensamento que não seja meramente estético, mas sobretudo político? E, mais especificamente: em que medida os perceptos e afetos nas artes estudadas são capazes de produzir um pensamento político sobre a comunicação contemporânea?

Antes de abordar essa dimensão política na teoria dos signos deleuziana, abordemos a questão da linguagem e do não sentido. Na *Lógica do sentido*, Deleuze elabora uma teoria da linguagem elaborada a partir da filosofia estoica e de paradoxos que pululam na obra de Lewis Carroll. A filosofia estoica da linguagem postulava que tudo o que existe são corpos e misturas entre corpos. Quando dois ou mais corpos se encontram e se misturam, tem-se um estado de coisas que gera, como efeito de superfície, um novo tipo de ser, um extra-ser: os incorporais. Comer e falar são dois acontecimentos que sobrevêm à boca conforme ela esteja macerando alimentos ou articulando sons. Comer e falar são acontecimentos que desterritorializam e reterritorializam, a cada vez, os dentes, a língua, os lábios etc.

Lewis Carroll escreve: "Alice cresce". Segundo a lógica acontecimental do sentido, ela se torna a um só tempo maior do que era, mas também menor do que se tornou. Essa é a dinâmica do acontecimento: um ponto que divide a linha do tempo em dois, com vetores que percorrem os dois sentidos ao mesmo tempo. Outro exemplo: na lógica acontecimental, não se diz que "a árvore é verde", mas que a árvore verdeja. Nesse caso, o atributo da árvore é o acontecimento expresso pelo verbo "verdejar" – este "não é uma qualidade na coisa, mas um atributo que se diz da coisa e que não existe fora da proposição que o exprime" (DELEUZE, 2011a, p. 22). Ou ainda: "estrela da noite" e "estrela da manhã" são dois acontecimentos que envolvem o planeta Vênus, conforme ele seja visto no crepúsculo ou na aurora.

O sentido só existe na proposição que expressa um estado de coisas. Ele circula no espaço topológico entre a profundidade de corpos em misturas e a superfície de articulação dos signos. Nunca nas coisas em si mesmas, nem na linguagem como pura significação

autorreferente.⁶⁵ O sentido se dá na articulação de séries heterogêneas, uma “significante” e outra “significada”. Essa ideia se aproxima bastante do estruturalismo de Saussure, com a diferença de que se reserva um maior dinamismo para a estrutura, pois se “reconhece a possibilidade de inversão de funções dependendo do jogo estrutural em que se insiram” (SILVA et al., p. 7).

Outro aspecto marca a heterodoxia dessa teoria do sentido, fundamental no contexto presente: a função reservada ao não sentido, ou não-senso (*nonsense*). Entre sentido e não sentido, Deleuze estabelece uma relação que não é de simples oposição, como é aquela, análoga, entre verdadeiro e falso. Ele postula entre ambos um "tipo original de relação intrínseca, um modo de co-presença" (DELEUZE, 2011a, p. 71). Ao conceito de não-senso como deficiência de sentido, Deleuze opõe um conceito de sentido que é um excesso produzido pelo não-senso como uma doação de sentido. O não-senso

não possui nenhum sentido particular, mas se opõe à ausência de sentido e não ao sentido que ele produz em excesso sem nunca manter com seu produto a relação simples de exclusão à qual gostaríamos de reduzi-lo. O não-senso é ao mesmo tempo o que não tem sentido, mas que, como tal, opõe-se à ausência de sentido, operando a doação de sentido (ibid., p. 74).

Nessa perspectiva, o sentido não é uma jazida original que se trata de descobrir ou restaurar, mas "algo a produzir por meio de novas maquinações" (ibid., p. 75). Assim, vimos que as tecnoestéticas preocupadas com a questão do ruído na cultura digital dedicavam-se à criação de novas maquinações e sentidos a partir das quais seria possível elaborar outras formas de crítica e resistência ao presente, saturado de comunicação e, no entanto, pobre em sentidos.

Nessa transversalidade entre os domínios da semiótica, da política e da estética, aproximamo-nos daquilo que Badiou (2002, p. 9), em outro contexto, chamou de inestética: “uma relação da filosofia com a arte, que, colocando que a arte é, por si mesma, produtora de verdades, não pretende de maneira alguma torná-la, para a filosofia, um objeto seu”. Assim como a inestética descreve “efeitos intrafilosóficos” produzidos pela existência de algumas obras de arte, a semiótica crítica deveria auxiliar na apreensão de "efeitos intrapolíticos" secretados nas/pelas experiências de linguagem, convencionais ou experimentais, mediadas pelos objetos e dispositivos tecnomediáticos.

A intuição se confirma pela célebre passagem dos *Mil platôs*, em que afirmam Deleuze e Guattari: “a linguagem é caso de política antes de ser caso de linguística”

⁶⁵ Nas palavras do filósofo, "o sentido não é nunca apenas um dos dois termos de uma dualidade que opõe as coisas e as proposições, os substantivos e os verbos, as designações e as expressões, já que é também a fronteira, o corte ou a articulação da diferença entre os dois" (DELEUZE, 2011a, p. 31).

(DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 102). À visão transmissiva da linguagem e da comunicação, os autores contrapõem uma noção não-hermenêutica, materialista e construtivista segundo a qual palavras e signos são ferramentas; regras gramaticais e sintáticas, marcadores de poder. Mais do que representar uma realidade exterior e preexistente, a linguagem constrói ativamente um mundo organizado segundo regras imediatamente políticas. “A linguagem não é mesmo feita para que se acredite nela, mas para obedecer e fazer obedecer” (ibid., p. 12).

Pensar a produção e a circulação da linguagem, hoje, implica necessariamente uma consideração crítica a respeito dos meios técnicos e tecnológicos da comunicação; consideração que deve levar em conta não somente conteúdos veiculados, mensagens circuladas, mas a rede material que configura a condição de possibilidade dessa circulação, seus modos de construção e operação, os dispositivos nos quais funcionam etc. “A linguística não é nada fora da pragmática (semiótica ou política) que define a efetuação da *condição* da linguagem e o *uso* dos elementos da língua” (ibid., p. 27, grifos dos autores). A questão consiste, então, em abrir a linguagem para seu fora, onde circulam as forças que fazem dela um problema político:

Enquanto a linguística se atém a constantes – fonológicas, morfológicas ou sintáticas – relaciona o enunciado a um significante e a enunciação a um sujeito, perdendo, assim, o agenciamento, remete as circunstâncias ao exterior, fecha a língua sobre si e faz da pragmática um resíduo. [...] [A] pragmática é uma política da língua. (Ibid., p. 22-23).

A visada pragmática da linguagem implica o reconhecimento do sentido e da comunicação como fulgurações acontecimentais efetuadas sempre em agenciamentos de elementos heterogêneos. Mas Deleuze e Guattari não refutam completamente as semióticas da significação. Na verdade, atualizam o paradigma linguístico de Hjelmslev, especialmente no que se refere à articulação entre matéria e linguagem, entre planos de conteúdo e de expressão. Os agenciamentos de conteúdo são ligados a estados de coisas e regimes de corpos, enquanto os agenciamentos de expressão, a regimes de signos. Juntos, formam máquinas semióticas abstratas, agenciamentos maquínicos.

Por conteúdo não se deve entender a mão e as ferramentas, mas uma máquina social técnica que a elas preexiste e constitui estados de força ou formações de potência. Por expressão não se deve apenas entender a face e a linguagem, nem as línguas, mas uma máquina coletiva semiótica que a elas preexiste e constitui regimes de signos. (1995a, p. 101).

Vimos que, na cibercultura, os agenciamentos comunicacionais e sistemas de signos

são articulados majoritariamente por objetos infotecnológicos e linguagens digitais proprietárias, produzidas e circuladas segundo uma lógica de consumo que é também a da reciclagem estrutural de equipamentos. A fase atual do capitalismo – aqui chamada cibercultura – consiste num grande empreendimento de captura da máquina semiótica coletiva, dinamizada por objetos e linguagens que submetem a comunicação às lógicas da servidão e da sujeição.

A opção por uma abordagem semiótica que contemple dimensões políticas nas materialidades da comunicação pode parecer um contrassenso, justamente numa época que se autodenomina "imaterial", ou "desmaterializada". Essa visão ignora que "desmaterializado" se refere a um modo de semiotização em que a infraestrutura dos meios de produção torna-se imperceptível ou efêmera. Uma das principais questões nas tecnoestéticas do ruído estudadas, conforme vimos, é trazer ao plano perceptivo essa materialidade ofuscada, escondida, do agenciamento digital.

Com esses elementos, Deleuze fornece uma imagem do pensamento que se contrapõe inteiramente a certa filosofia da comunicação povoada pelos universais que “forneceriam as regras de um domínio imaginário dos mercados e da mídia (idealismo intersubjetivo)” (DELEUZE 1992, p. 13). Afinal, “não nos falta comunicação, ao contrário, nós temos comunicação demais, falta-nos criação. Falta-nos resistência ao presente” (ibid., p. 130). Em outro contexto, o filósofo fala ainda na necessidade de se instaurar “vacúolos de não-comunicação” para superar essa comunicação que, integrada ao sistema capitalista, comparece inteiramente “apodrecida”.⁶⁶ Vimos que a *Glitch art*, como tecnoestética do ruído, é uma forma de resistir a esse presente por meio da deformação e dobra das formas ciberculturais instituídas, produzindo ruídos que seriam a expressão de uma resistência imanente, situada num campo de disputas interno à linguagem socialmente produzida e circulada nos/pelos objetos infotecnológicos de consumo.

Circuit-bending e *Glitch art* partilham de um princípio de operação das tecnologias de consumo consubstanciado num *ethos* de interferência, desconstrução e refuncionalização, que modifica caixas-pretas a partir de conhecimentos amadores. Eles constituem uma maneira de proceder que “nos lembra que os usuários consistentemente reapropriam, customizam e

⁶⁶ Pode-se inferir que a "comunicação apodrecida" é aquela da ação comunicativa de Habermas. Identificado como "idealismo intersubjetivo", o modelo do filósofo alemão falharia como paradigma crítico da comunicação por apostar nela todas as suas fichas, no momento histórico em que o capitalismo, após Maio de 1968, adota a comunicação como o paradigma do seu próprio funcionamento, tanto no domínio da produção como no do consumo. “A filosofia da comunicação se esgota na procura de uma opinião universal liberal como consenso, sob o qual encontramos as percepções e afecções cínicas do capitalismo em pessoa” (DELEUZE, 1992, p. 174). De paradigma de resistência à colonização do mundo da vida pelo mundo sistêmico, a comunicação se tornou um importante mecanismo no funcionamento desse sistema.

manipulam produtos de consumo de maneiras inesperadas, mesmo quando o funcionamento interno dos dispositivos é intencionalmente projetado como território especializado” (PARIKKA; HERTZ, 2012, p. 426).

Joga-se aí o que podemos qualificar como a proposta de um *uso menor* das tecnologias e das linguagens digitais da comunicação, tendo por base a ideia de literatura menor desenvolvida por Deleuze e Guattari. A aproximação torna-se ainda mais pertinente quando consideradas experiências vinculadas a ideia de uma “língua alternativa”, como a já mencionada *Glitchspeak*, o sistema operacional *Satromizer Operating System* e também o programa *Monglot*, desenvolvido por Rosa Menkman e Johan Larsby.

Para Deleuze e Guattari, uma literatura menor é sempre aquela feita por uma minoria a partir de recursos “roubados” a uma língua maior. Sua primeira característica é a desterritorialização (como Kafka, judeu tcheco escrevendo em alemão). A segunda característica é que tudo nelas é político. Terceira característica: tudo nelas possui um valor coletivo (DELEUZE; GUATTARI, 2014, p. 35-37), na medida em que envolvem não propriamente sujeitos enunciadorees, mas agenciamentos coletivos de enunciação.

Ora, um uso menor dos objetos infotecnológicos pode assim ser caracterizado pela desterritorialização da tecnologia, pervertendo suas atribuições protocolares. Esse uso contemplaria uma dimensão política imanente às práticas de linguagem que o objeto em questão condiciona. E diria respeito à coletividade na medida em que coloca em questão, metonimicamente, as condições do próprio sistema cibercultural representado por aquela tecnologia em particular.

O aplicativo *Monglot*, por exemplo, foi concebido para facilitar a transcodificação de distúrbios informacionais em diferentes formatos de arquivo (por exemplo, entre JPEG e PNG). A relação com a questão da língua e da linguagem oficiais da cibercultura é tensionada criticamente: o aplicativo serve para misturar duas linguagens em uma única imagem final, provocando *glitches* no processo. O próprio nome do *software* toca no tema da língua, unindo as palavras *monoglot* (monolíngue, conhecedor de uma única língua) e *mongrel* (mestiço, mistura entre espécies diferentes).

O uso menor, como a literatura menor, compromete-se com a busca por uma saída, e não com a liberdade. Empenha-se no traçado de uma linha de fuga viva, “mesmo no lugar ou na jaula”, e não na preparação de um ataque (DELEUZE; GUATTARI, 2014, p. 64).

“Estética”, então, não designa mais a fruição ou o juízo desinteressado, mas considera o ponto de vista das potências liberadas no/pelo ato de criação artística. A estética do espectador-juiz, baseada numa reação aos produtos de arte, dá lugar a uma estética do artista,

definida pela atividade criadora de novas formas (visuais, de uso, de vida). “Fazer existir, não julgar” (DELEUZE, 2011b, p. 173). Assim,

a arte sai do horizonte neutro da esteticidade para se reconhecer na "esfera de ouro" da vontade de potência. Pigmeleão, o escultor que se inflama pela própria criação até desejar que ela não pertença mais à arte, mas à vida, é o símbolo dessa rotação da ideia de beleza desinteressada, como denominador da arte, àquela de felicidade, isto é, à ideia de um ilimitado crescimento e potenciação dos valores vitais, enquanto o ponto focal da reflexão sobre a arte se desloca do espectador desinteressado para o artista interessado. (AGAMBEN, 2012, p. 18-19).

Em seus escritos mais recentes, Agamben (2017, 2018) tem trabalhado a questão da inoperosidade na intersecção entre estética, política e vida. Mais especificamente, concerne ao filósofo o problema da relação entre o artista como produtor e sua obra. Nesse sentido, a arte contemporânea teria substituído a obra pela própria vida (AGAMBEN, 2017, p. 276), de modo que pintores, poetas e pensadores

não são os sujeitos soberanos de uma operação criadora e de uma obra; eles são, sim, seres vivos anônimos que, tornando todas as vezes inoperosas as obras da linguagem, da visão, dos corpos, procuram fazer experiência de si e constituir sua vida como forma-de-vida. (AGAMBEN, 2017, p. 277).

O esforço da arte consistiria, então, em procurar realizar a qualquer preço a verdade da inoperosidade, ainda que ela jamais consiga levar a cabo tal expressão (ibidem). No recurso aos acidentes, erros e falhas da tecnologia digital, a *Glitch art* buscaria essa espécie de inoperosidade interna à própria operação, expondo e contemplando “uma potência que não precede a obra, mas a acompanha, fazendo-a viver e abrindo-a em possibilidades (AGAMBEN, 2018, p. 79). A práxis — ou, talvez com maior propriedade, a *poiesis* — humana seria “aquela que, tornando inoperantes as obras e funções específicas do vivente, as faz, por assim dizer, girar em falso e, desse modo, as abre em possibilidades” (ibidem).

No horizonte mais abrangente dessas considerações, coloca-se um problema biopolítico da tecnologia. “Política e arte não são tarefas nem simplesmente ‘obras’: elas designam a dimensão na qual as operações linguísticas e corpóreas, materiais e imateriais, biológicas e sociais são desativadas e contempladas como tais” (ibid., p. 80). A inoperosidade descreveria, assim, o problema político-ontológico decisivo da atualidade (ANTELO, 2016, p. 22). Ela se vincularia àquilo que Catherine Malabou chama de “possível negativo”, expressão que atribui ao negativo um poder ou uma aptidão *formadores* (MALABOU, 2014, p. 61). O possível negativo convoca a estrutura freudiana da denegação: “ele diz não, mas esse não é um sim” (ibid., p. 62).

Na reconfiguração dos objetos e sistemas infotecnológicos, na negação dialética das

formas e das forças instituídas, o objetivo mais ambicioso seria o de abrir possibilidades para a vida humana na civilização mediática.

5. O avesso da comunicação

Pensar e usar as tecnologias pelo seu avesso: o procedimento não consistiria em “abandonar” a comunicação e a linguagem em direção ao ruído como elemento negativo situado fora da comunicação e da linguagem; tampouco em superar ou eliminar o limite entre comunicação e ruído, aventando a ideia de uma reversibilidade não resolvida entre os termos. Ele procura entender como o ruído constitui o fora da comunicação, um fora que de algum modo a constitui. O ruído, assim como o silêncio, é do domínio das intensidades e expressa a outra vertente da linguagem. São ambos “um material não linguístico cujas variações intensivas, cromáticas, a trabalham por dentro e a desarticulam” (LAPOUJADE, 2015, p. 284), funcionando como “‘tensores’ através dos quais a linguagem não para de se empobrecer, de se calar ou, ao contrário, de se sobrecarregar, de se atravancar de desvios cada vez mais tortuosos” (ibidem). Silêncio e ruído são assim tematizados como duas formas de escape ao espaço liso da informação que articula as sociedades de controle contemporâneas:

Ora a língua é polvilhada de vazios e de silêncios, como que acarretando sua própria queda ou silvo, tornando impossível a mais ínfima palavra de ordem, a mais ínfima informação como uma mensagem incompleta; ora ela se sobrecarrega, multiplica as significações, as quais entram num tal estado de condensação que a palavra de ordem se embaralha como uma mensagem incessantemente reescrita. O mesmo ocorre com a imagem que é preciso esvaziar ou saturar para apagar, dela, a realidade objetiva. (ibidem).

Importante equivalência: o que vale para a palavra de ordem vale para a imagem. Em ambos os casos, não se trata de superar nem de derrubar coisa alguma, “trata-se de *revirar*” (ibidem). Revirar uma dicotomia do avesso, não aboli-la. Se os termos da dicotomia são preservados, a natureza do limite que os separa sofre uma importante mudança. Lançamos mão de um conceito de limite que funciona mais como membrana do que como muro. É nessa linha que segue a leitura de Lapoujade (2015, p. 311, grifos do autor):

Em Deleuze e Guattari, *o limite não desaparece*, mas muda de natureza. Uma vez mais, não se trata de um muro separador, mas de uma membrana ou um filtro que põe em comunicação os termos que disjunge. *É que não se está mais lidando com a mesma disjunção*. A disjunção não consiste em excluir, mas, pelo contrário, em fazer os disparates se comunicarem.

O sentido da obra de Deleuze seria o de uma enciclopédia de movimentos aberrantes,

de “lógicas que escapam de qualquer razão: lógica do masoquismo, lógica do sentido e do não sentido em Lewis Carroll, lógica do processo esquizofrênico”, enfim, toda uma lógica irracional dos movimentos aberrantes (ibid., p. 13).

Cada faculdade deve religar-se ao fora em que ela se engendra, como se só pudesse se constituir passando pelo avesso dela mesma, lá onde avesso e direito se comunicam: um fora mais distante que todo mundo exterior, um dentro mais profundo que todo mundo interior. Não é essa a razão de ser dos movimentos aberrantes — levar-se sempre até os limites? Deleuze e Guattari dizem, com certeza, que é preciso “transpor” o limite, mas transpor consiste em passar pelo avesso. Nem reversão nem perturbação, mas *reviravolta*, como quando se passa no avesso de uma dobra. (LAPOUJADE, 2015, p. 312, grifo do autor).

Em *O avesso do niilismo* (2013), Peter Pal Pelbart aprofunda-se em autores que, explícita ou implicitamente, tematizam o niilismo em perspectivas filosóficas, sociais, antropológicas e literárias. Na sinopse do livro, lê-se:

[...] figuras extremas como esgotamento, desastre, catástrofe, e mesmo caosmose, tangenciam pontos de a-fundamento onde aparecem, paradoxalmente e ao mesmo tempo, os contramovimentos do presente. É nesses pontos de inflexão que se insinuam, de maneira às vezes imperceptível, os contragolpes minúsculos, mas também as explosões multitudinárias que denunciam o que caducou (valores, estilos, problemas), ao mesmo tempo em que deixam entrever novos desejos e necessidades.

O niilismo é comumente associado à depreciação dos valores e fundamentos que ancoram a existência humana e a vida em sociedade. Para Pelbart, trata-se de chegar, pela leitura de diferentes autores, ao avesso do niilismo: isto é, a novos horizontes possíveis para a vida humana e a novas produções de sentido que emergem em meio à derrocada de valores que até então articulavam a sociedade. A filosofia de Nietzsche é a inspiração central desse movimento: um filósofo que negou todos os valores superiores para liberar afirmativamente as forças e os encontros da vida, abrindo horizontes para a experiência de um novo homem.

A partir de tais observações, podemos considerar, esquematicamente, duas formas possíveis de se pensar e de se praticar o avesso no que diz respeito à crítica das sociedades cibernéticas. Uma das formas estabiliza a oposição dicotômica entre utopia/distopia, comunicação/ruído, na qual o segundo termo é enfatizado como o negativo do primeiro.

Outra forma possível seria conceber o avesso como dobra e como diferenciação que arrasta a dicotomia num processo de constante mutação. Derrida e Deleuze são as principais referências para trilhar nesse caminho epistemológico, por mais diferenças que haja entre ambos. Por Derrida, seria necessário desconstruir a dualidade cibernética comunicação/ruído e escrever ~~utopia e distopia~~ sob rasura, assim como ~~comunicação e ruído~~. Por Deleuze seria

preciso conceber o avesso como dobra diferenciante da própria ideia de comunicação vinculada à Wiener e ao controle cibernético. O avesso não mais como o negativo do “direito”, mas como o processo de sua transformação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As considerações finais de uma pesquisa não devem ser confundidas com a sua conclusão, no sentido de “encerramento”. Concluir é congelar o movimento da pesquisa para depreender as teses, algo parciais e provisórias, que ela permite enunciar.

De tudo o que foi exposto, comentado e proposto, duas teses principais podem ser sustentadas e assim expressas, sinteticamente: (1) o ruído é sintoma; (2) a *Glitch art* concebe as práticas do ruído digital como formas de crítica estética e política às sociedades de controle. À guisa de conclusão, esclareçamo-las.

O ruído é sintoma: de um ponto de vista interno às práticas artísticas estudadas, o ruído se configura como *sintoma da expressão*, signo a-significante que torna perceptível o funcionamento de um agenciamento (i)material de expressão. Ele revela uma verdade que o funcionamento regular dos aparelhos e os discursos dominantes sobre a tecnologia digital escondem. No momento em que o ruído, nas suas mais variadas formas, irrompe na superfície da tela, a simulação de um contato imediato com o conteúdo é rompida e exposta como tal. Essa irrupção sintomal, acarretada por alterações nos fluxos materiais e informacionais, é capturada e trabalhada pelos artistas do ruído digital (*Glitch art*) com intenções críticas. O ruído se relaciona, assim, ao movimento do informe, princípio diferencial e diferenciante a partir do qual as formas visuais, bem como as tecnologias elas mesmas, deixam de ser o eram e começam a se tornar o que ainda não tinham sido. No Capítulo 4, procuramos especificar como essa intenção subjaz à obra de artistas-pesquisadores como Rosa Menkman, Nick Briz e Jon Satrom.

Mas *o ruído é sintoma* ainda num outro sentido. No Capítulo 3 argumentamos que, de um ponto de vista mais abrangente, a constituição das práticas do ruído na cibercultura configuram o *sintoma de um mal-estar na cultura digital*. Este mal-estar se radica numa dupla ambivalência, por um lado objetiva (meios digitais vinculados simultaneamente à comunicação e ao controle) e, por outro, subjetiva (entusiasmo e receio dos usuários). Assim, articulamos a tese do *ruído como sintoma cultural de uma comunicação social corrompida pela lógica do consumo e pelo comércio de dados pessoais*.

Como segunda tese principal, concebemos as práticas do ruído na cultura digital como *uma estratégia estética e uma crítica política (des)construtivista às sociedades de controle*. Do ponto de vista estético, tal estratégia visa à desestabilização das formas visuais e, sobretudo, à constituição de uma nova *gestalt* interacional entre usuário e meio digital. A alteração das formas visuais e a abertura de novas possibilidades de uso colocam em contato

as dimensões estética e política da comunicação digital, num tensionamento crítico dos paradigmas vigentes no semiocapitalismo.

Para essa crítica, não se trata de negar ou de superar tais paradigmas, mas de jogar experimentalmente com eles, desviando tecnologias e algoritmos de suas funções pré-programadas. Nesse sentido, abrir e modificar tecnologias proprietárias, convertendo-as para um novo uso, é algo como *profanar os dispositivos mediáticos* que o semiocapitalismo separa do uso comum na esfera do consumo e do espetáculo (DEBORD, 1997). Operando uma espécie de *crítica praxiológica da cibercultura*, os artistas procuram assim por *formas de uso menor da tecnologia*. Não é a criação de outra tecnologia, ou de outro paradigma, mas a instauração de linhas imanentes de variação capazes de transformar, ainda que “só um pouquinho”, as tecnologias e os protocolos vigentes no semiocapitalismo. Mais do que um paradigma revolucionário, uma linha de fuga sobre os ordenamentos biopolíticos da sociedade de controle – linha imanente de experimentação que liga a arte, a técnica e a vida.

Nessas considerações, todos os problemas que constavam do Projeto de Pesquisa original foram contemplados. Detectamos as condições social-históricas da cibercultura, nas quais esse conjunto de práticas artísticas adquire consistência e sentido. Esclarecemos a função positiva desempenhada pelo ruído em tais práticas. Indicamos, por fim, os elementos que perfazem a dimensão política das imagens da *Glitch art*, especificando um conceito de imagem crítica que corresponde a essa dimensão. No saldo das questões, as hipóteses de pesquisa foram – cremos – confirmadas e satisfatoriamente demonstradas.

Cremos, acima de tudo, na capacidade do presente relato de pesquisa para engendrar outros caminhos de pesquisa sobre o ruído e o *glitch* nos campos da Comunicação e da Semiótica. Tais caminhos se abrem na possibilidade de apreender o ruído, esse acontecimento tipicamente comunicacional que tem lugar no limite dos próprios *media*, como o *locus* privilegiado para o desenvolvimento de uma epistemologia política da comunicação.

BIBLIOGRAFIA GERAL

1. Da argumentação (obras citadas)

ABRAÃO FILHO, C. Comunicação e subjetividade na cibercultura: contribuição para a crítica da (des)subjetivação em redes sociais digitais. Dissertação de Mestrado em Comunicação e Semiótica. São Paulo: PUC, 2014.

ADORNO, T.; HORKHEIMER, M. **Dialética do esclarecimento**: fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Zahar, 1985

ANTELO, R. **A ruinologia**. Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2016.

AGAMBEN, G. **Profanações**. São Paulo: Boitempo, 2007.

_____. **O que é o contemporâneo?** e outros ensaios. Chapecó: Argos, 2009.

_____. **O homem sem conteúdo**. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

_____. **O uso dos corpos**. Homo Sacer, IV, 2. São Paulo: Boitempo, 2017.

_____. **O fogo e o relato**: ensaios sobre criação, escrita, arte e livros. São Paulo: Boitempo, 2018.

AGOSTINHO, S. **Confissões**. Tradução: Lorenzo Mammì. São Paulo: Penguin Classics; Cia das Letras, 2017.

AGRA, L. A poética de Mallarmé que maltratava Marinetti. In: TOMÁS, L. et al. (Orgs.). **De sons e signos**: música, mídia e contemporaneidade. São Paulo: EDUC, 1986.

ATTALI, J. **Noise**: the political economy of music. Minneapolis; London: University of Minnesota Press, 1985.

APOLLONIO, U. (Ed.). **Futurist manifestos**. London: Tate, 2009.

APPLE Computers. Produção de Nick Briz. 2013. Vídeo digital (31 min), son., col. Disponível em: <https://youtu.be/1GyvH3LApDI>. Acesso em: 23 maio 2017.

BADIOU, A. **Pequeno manual de inestética**. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.

BALL, H. Romantidades. La palabra y la imagen [1916]. Disponível em: <https://previa.uclm.es/artesonoro/hball/html/palbra.html>. Acesso em: 20 out. 2017.

BATAILLE, G. **Documents**: Georges Bataille. Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2018.
_____. **O erotismo**. Belo Horizonte: Autêntica, 2014.

BATES, E. Glitches, bugs and hisses: the degeneration of musical recordings and the contemporary musical work. In: WASHBURN, C.; DERNO, M. (Eds.) **Bad music**: the music we love to hate. New York: Routledge, 2004. p. 212-224.

- BAUDRILLARD, J. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio D'água, 1991.
- _____. **As estratégias fatais**. Rio de Janeiro: Rocco, 1996.
- _____. **A transparência do mal**: ensaio sobre os fenômenos extremos. Campinas: Papyrus, 1990.
- _____. The vanishing point of communication. In: CLARKE, D. et al. (Org.). **Jean Baudrillard**: fatal theories. New York: Routledge, 2009.
- _____. **The ecstasy of communication**. New York: Semiotext(e), [1987].
- BAKARE, L. 'We feel like aliens': Shabazz Palaces, the hip-hop duo beamed in from another planet. **The Guardian** (online), 9 ago. 2017. Disponível em: <https://www.theguardian.com/music/2017/aug/09/shabazz-palaces-interview-quazars>. Acesso em: 7 fev. 2018.
- BENJAMIN, W. **A origem do drama barroco alemão**. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- _____. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 2012.
- _____. O capitalismo como religião. In: _____. **O capitalismo como religião**. Organização de Michael Löwy. São Paulo: Boitempo, 2013. p. 21-25.
- BERARDI, F. **Precarious rhapsody**: semiocapitalism and the pathologies of the post-alpha generation. London: Minor Compositions, 2009.
- BOLTER, J.; GRUSIN, R. **Remediation**: understanding new media. Cambridge: MIT Press, 1999.
- BRETON, P. **A utopia da comunicação**. Lisboa: Instituto Piaget, s/d. [1992].
- BRETON, P.; PROULX, S. **Sociologia da comunicação**. São Paulo: Loyola, 2002.
- BRIZ, N. **Thoughts on glitch [art] v2.0**. 2015. Disponível em: <http://nickbriz.com/thoughtsonglitchart/thoughtsonglitchartv2.0.pdf>. Acesso em: 11 nov. 2017.
- BRUNO, F. **Máquinas de ver, modos de ser**: vigilância, tecnologia e subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2013.
- CAGE, J. The future of music: credo. In: _____. **Silence**: lectures and writings by John Cage. Middletown: Wesleyan University Press, 1973. p. 3-6.
- CASCONE, K. The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music, **Computer Music Journal**, Cambridge, vol. 24, n. 4, inverno 2002.
- CHESSA, L. **Luigi Russolo, futurist**: noise, visual arts, and the occult. Berkeley: University of California Press, 2012. (E-book Kindle).
- CHUN, W. H. K. **Updating to remain the same**: habitual new media. Cambridge: MIT

Press, 2017.

DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

D'HARNONCOURT, A. **Marcel Duchamp: a retrospective**. Philadelphia: Philadelphia Museum of Art, 1973.

DELEUZE, G. **Apresentação de Sacher-Masoch: o frio e o cruel**. Rio de Janeiro: Taurus, 1983.

_____. **Conversações**. São Paulo: Ed. 34, 1992.

_____. **Diferença e repetição**. Tradução de Luiz Orlandi e Roberto Machado. Lisboa: Relógio d'Água, 2000.

_____. **Francis Bacon: lógica da sensação**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

_____. **Foucault**. São Paulo: Brasiliense, 2009.

_____. **Lógica do sentido**. São Paulo: Perspectiva, 2011a.

_____. **Crítica e clínica**. São Paulo: Ed. 34, 2011b.

_____. **Espinosa e o problema da expressão**. São Paulo: Ed. 34, 2017.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **O que é a filosofia?**. São Paulo: Ed. 34, 1992.

_____. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia 2**, vol. 2. São Paulo: Ed. 34, 1995.

_____. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia 2**, vol. 5. São Paulo: Ed. 34, 1997.

_____. **Kafka: por uma literatura menor**. Belo Horizonte: Autêntica, 2014.

DERRIDA, J. **A farmácia de Platão**. São Paulo: Iluminuras, 2005.

_____. **A escritura e a diferença**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

_____. **Gramatologia**. São Paulo: Perspectiva, 2017.

DIDI-HUBERMAN, G. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Ed. 34, 2010.

_____. **A semelhança informe: ou o gaio saber visual segundo Georges Bataille**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.

FERNANDES, J. C. S. **A estética do erro digital**. Dissertação (em Tecnologias da Inteligência e Design Digital). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2010.

FERNANDEZ, A. M.; IAZZETA, F. Circuit-Bending and DIY Culture. In: GUERRA, P.; MOREIRA, T. (Eds.) **Keep it simple, make it fast: an approach to underground music scenes**. Vol. 1. Porto: Universidade do Porto, 2015. Disponível em: https://www.academia.edu/12904915/Circuit-bending_and_DIY_culture. Acesso em: 23 jul. 2017.

FERRARA, L. A epistemologia política da comunicação. Anais do XXV Encontro Anual da Compós, Universidade Federal de Goiás, jun. 2016. Disponível em: http://www.compos.org.br/biblioteca/compos_2016_nome_3358.pdf. Acesso em 11 mar. 2018.

FLUSSER, V. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo:

Annablume, 2008.

_____. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Annablume, 2011.

_____. **Comunicologia**: reflexões sobre o futuro: as conferências de Bochum. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

FOUCAULT, M. **Vigiar e punir**: nascimento da prisão. Petrópolis: Vozes, 2013.

FOUR PIECES for Mirai. Álbum de música eletrônica produzido por James Ferraro. 6 faixas em formato digital, 36 min. Disponível em: <https://jjamesferraro.bandcamp.com>. Acesso em 7 dez. 2018.

FREUD, S. **Obras completas - vol. 17 (1926-1929)**. São Paulo: Cia das Letras, 2014.

GAULON, B. **DeFunct/ReFunct**. Dublin: Rua Red, 2011. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/296391425/DeFunct-ReFunct-Catalogue>. Acesso em: 29 ago. 2018.

GAZANA, C. et al. Glitch: estética contemporânea visual e sonora do erro. **Cultura Visual**, n. 19, p. 81-99. Salvador: EDUFBA, jul. 2013.

GENOSKO, G. Guattari's contributions to the theory of semiocapitalism. In: ALLIEZ, E. (Org.). **The Guattari effect**. New York: Continuum, 2011. p. 115-132.

GHAZALA, Q. R. The Folk Music of Chance Electronics: Circuit-Bending the Modern Coconut. **Leonardo Music Journal**, vol. 14, p. 96-104, 2004.

_____. **Circuit-Bending**: Build Your Own Alien Instruments. Indianapolis: Wiley Publishing, 2005.

GIL, J. O Alfabeto do Pensamento. In: DELEUZE, G. **Diferença e repetição**. Tradução de Luiz Orlandi e Roberto Machado. Lisboa: Relógio d'Água, 2000. p. 9-29.

GORIUNOVA, O.; SHULGIN, A. Glitch. In: FULLER, M. (Org). **Software studies**: a lexicon. Cambridge: MIT Press, 2008. p. 110-119.

GREIMAS, A. J. **Da imperfeição**. São Paulo: Hacker, 2002.

GUATTARI, F. **Caosmose**: um novo paradigma estético. São Paulo: Ed. 34, 2012.

HAINGE, G. **Noise matters**: towards an ontology of noise. Sydney: Bloomsbury, 2013.

HAN, B. C. **Sociedade da transparência**. Petrópolis: Vozes, 2017.

HEGARTY, P. **Noise/Music**: A History. London: Bloomsbury, 2007.

_____. Noise threshold: Merzbow and the end of natural sound. **Organised Sound**, vol. 6, n. 3, dec. 2001. p. 193-200.

HEIDEGGER, M. A questão da técnica. In: _____. **Ensaio e conferências**. Petrópolis: Vozes, 2012. p. 11-38.

HEIMANN, J. **All-american ads 60s**. Köln: Taschen, 2003.

HERTZ, G. Conversations in critical making. **Ctheory**, Theorizing 21C (2015-2017), 29 set. 2015. Disponível em: <https://journals.uvic.ca/index.php/ctheory/article/view/15123/6206>. Acesso em: 25 out. 2016.

ILES, A. et al. **Noise & Capitalism**. Donostia: Arteleku Audiolab, 2009.

KEIZER, G. **The unwanted sound of everything we want**: a book about noise. New York: Public Affairs, 2010.

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

KITTLER, F. There is no software. **Ctheory**, 18 out. 1995. Disponível em: <https://journals.uvic.ca/index.php/ctheory/article/view/14655/5522>. Acesso em: 2 fev. 2017.
_____. **Mídias ópticas**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.
_____. **A verdade do mundo técnico**: ensaios sobre a genealogia da atualidade. Rio de Janeiro: Contraponto, 2017.

KRAPP, P. **Noise channels**: glitch and error in digital culture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011. (E-book Kindle).

KROKER, A.; WEINSTEIN, M. **Data thrash**: the theory of the virtual class. New York: St. Martin's Press, 1994.

LAPOUJADE, D. **Deleuze, os movimentos aberrantes**. São Paulo: n-1, 2015.

LAZZARATO, M. **Signos, máquinas, subjetividades**. São Paulo: N-1; Sesc SP, 2014.

LE BRETON, D. Philip K. Dick, un contrebandier de la science-fiction. **Espirit**, 10, out. 1988. Disponível em: https://www.jstor.org/stable/24273341?seq=1#page_scan_tab_contents. Acesso em: 10 jun. 2018.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LEVY, T. S. **A experiência do fora**: Blanchot, Foucault e Deleuze. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.

MACHADO, A. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

MACKAY, R.; AVANESSIAN, A. **Accelerate**: the accelerationist reader. Falmouth: Urbanomic Media, 2014.

MALABOU, C. **Ontologia do acidente**: ensaio sobre a plasticidade destrutiva. Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2014.

MALASPINA, C. **An epistemology of noise**. London: Bloomsbury Academic, 2018.

MARCLAY, C.; TONE, Y. Record, CD, analog, digital. In: COX, C.; WARNER, D. (Eds.) **Audio culture**: readings in modern music. New York: Continuum, 2004.

MARCONDES FILHO, C. **O escavador de silêncios**: formas de construir e de desconstruir sentidos na comunicação. Nova teoria da comunicação II. São Paulo: Paulus, 2004.

MARQUES, A. Política da imagem, subjetivação e cenas de dissenso. **Discursos fotográficos**, Londrina, v. 10, n. 17, p. 61-86, jul./dez. 2014.

MCGOWAN, T. Symptom. In: **The Žižek dictionary**. Durham: Acumen, 2014.

MELLO, J.; CONTER, M. (Orgs.). **A(na)rqueologias da mídia**. Curitiba: Appris, 2017.

MENKMAN, R. Glitch studies manifesto. In: LOVINK, G.; MILES, R. (Eds.) **Video vortex reader II**: moving images beyond YouTube. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011a. p. 336-347. Disponível em:

http://www.networkcultures.org/uploads/%236reader_VideoVortex2PDF.pdf. Acesso em: 20 out. 2015.

_____. **The glitch moment(um)**. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011b.

_____. **Critical glitch artware**. Disponível em:

https://www.academia.edu/3847008/Critical_Glitch_Artware_Rosa_Menkman_2010. Acesso em: 20 out. 2015.

_____. **A vernacular of file formats**. Amsterdam, ago. 2010. Disponível em:

https://www.academia.edu/3847005/Menkman_Rosa_2010_A_Vernacular_of_File_Formats. Acesso em: 19 out. 2017.

_____. **From Dada to data publication**. Disponível em: [http://rosa-](http://rosa-menkman.blogspot.com.br/2017/01/from-dada-to-data-publication.html)

[menkman.blogspot.com.br/2017/01/from-dada-to-data-publication.html](http://rosa-menkman.blogspot.com.br/2017/01/from-dada-to-data-publication.html). Acesso em: 12 mar. 2017.

MENKMAN, R. et al. **In between manifesto**. [S.l.]: 2008. Disponível em:

https://www.academia.edu/3847006/In_between_Manifesto_2008_Rosa_Menkman_Lievnath_Faber_and_Tim_van_der_Heijden. Acesso em: 20 out. 2014.

MICHAELIS. Ruído. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/busca?id=yVXYG>. Acesso em: 27 jul. 2018.

MINDMINERS. Estudo de gerações: visões sobre o trabalho, tendências sociais e comportamento: uma comparação entre a geração Y e a geração X. 2017. Disponível em: <https://mindminers.com/estudos/millennials>. Acesso em: 16 jun. 2017.

_____. **Data citizens: a era da pós-privacidade: um estudo sobre como o brasileiro**

enxerga a privacidade da informação e os impactos da nova lei de proteção de dados brasileira. 2018. Disponível em: <https://content.mindminers.com/estudo-privacidade-de-dados>. Acesso em: 22 out. 2018.

MORADI, I. Glitch aesthetics. Dissertação (Bacharelado) em Design Multimídia. University of Huddersfield, 2004.

MORAES, M. J. Georges Bataille e as formações do abjeto. **Outra travessia**, n. 5, Santa Catarina

NUNES, M. (Org). **Error: glitch, noise and jam in new media cultures**. New York: Continuum, 2011.

PAIK, N. J. **Afterlude to the exposition of Experimental Television**. Wuppertal, 1963. Disponível em: <http://www.medienkunstnetz.de/source-text/31/>. Acesso em: 12 out. 2017.

PARIKKA, J. Viral noise and the (dis)order of the digital culture. **M/C Journal**, v. 7, n. 6, jan. 2005. Disponível em: <http://journal.media-culture.org.au/0501/05-parikka.php>. Acesso em: 9 jun. 2017.

_____. Mapping noise: techniques and tactics of irregularities, interception, and disturbance. In: HUHTAMO, E.; PARIKKA, J. (Orgs.). **Media archaeology: approaches, applications, and implications**. Berkeley: University of California Press, 2011.

_____. **A geology of media**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015.

PARIKKA, J.; HERTZ, G. Zombie media: circuit bending media archaeology into an art method. **Leonardo**, vol. 45, n. 5, p. 424-430, 2012.

PELBART, P. **O avesso do niilismo: cartografias do esgotamento**. São Paulo: N-1, 2013.

PENNA, J. C.; MORAES, M. J. Posfácio. In: BATAILLE, G. **Documents: Georges Bataille**. Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2018. p. 255-270.

PERFORMATIVE fail. Produção de Rosa Menkman. 2008. Vídeo digital (4 min), son., col. Disponível em: <https://youtu.be/5-XVki1z1m8>. Acesso em: 11 mar. 2018.

PETERS, M. **Pós estruturalismo e filosofia da diferença**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

PRADO, J. L. A. **Convocações biopolíticas dos dispositivos comunicacionais**. São Paulo: EDUC: FAPESP, 2013.

PRADO, J. L. A.; PRATES, V. (Orgs.). **Sintoma e fantasia no capitalismo comunicacional**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017.

PYNCHON, T. **O arco-íris da gravidade**. Tradução de Paulo Henriques Britto. São Paulo: Cia das Letras, 1998.

RANCIÈRE, J. **O destino das imagens**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

ROSS, A. **Searching for silence**: John Cage's art of noise. *The New Yorker*, out. 2010. Disponível em: <https://www.newyorker.com/magazine/2010/10/04/searching-for-silence>. Acesso em: 12 out. 2017.

RUSSOLO, L. **The art of noises**. New York: Pendragon Press, 1986.

SANGILD, T. Glitch: the beauty of malfunction. In: WASHBURNE, C.; DERNO, M. (Eds.) **Bad music**: the music we love to hate. New York: Routledge, 2004. p. 198-211.

SALE, S.; SALISBURY, L. (Orgs). **Kittler now**: current perspectives in Kittler studies. Cambridge: Polity Press, 2015.

SATROM, J. Jon Satrom, conversation with a bug maker and tamer. *We make money not art*, jan. 2016. Disponível em: <http://we-make-money-not-art.com/jon-satrom-conversation-with-a-bug-maker-and-tamer/>. Acesso em: 14 jun. 2018.

SILVEIRA, S. A. D. **Tudo sobre tod@s**: redes digitais, privacidade e venda de dados pessoais. São Paulo: Sesc SP, 2017.

SIMONDON, G. On techno-aesthetics. **Parrhesia**, n. 14, p. 1-8, 2012.

SCHAEFFER, P. **Traité des objets musicaux**: essai interdisciplines. Paris: Editions du Seuil, 1977.

SCHÖPKE, R. **Por uma filosofia da diferença**: Gilles Deleuze, o pensador nômade. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

SFEZ, L. **Crítica da comunicação**. 2. ed. São Paulo: Loyola, 2000.

SHANNON, C.; WEAVER, W. **The mathematical theory of communication**. Chicago: University of Illinois Press, 1964.

SHAVIRO, S. Accelerationist aesthetics: necessary inefficiency in times of real subsumption. **E-flux**, n. 46, jun. 2013. Disponível em: <https://www.e-flux.com/journal/46/60070/accelerationist-aesthetics-necessary-inefficiency-in-times-of-real-subsumption/>. Acesso em: 9 ago. 2017.

SILVA, A. R. et al. Deleuze e a semiótica crítica. **Semeiosis**, 2013. Disponível em: <http://www.semeiosis.com.br/deleuze-e-a-semi%C3%B3tica-cr%C3%ADtica/>. Acesso em: 12 jan. 2016.

SILVA, A. R.; ARAÚJO, A. C. Semiótica crítica: materialidades, acontecimento e micropolíticas. **Intexto**, Porto Alegre, UFRGS, n. 34, p. 132-145, set./dez. 2015.

SILVA, A. R.; LUCAS, C. Julia Kristeva e a semanálise: dos dialogismos às significâncias.

Animus, Santa Maria, v. 17, n. 34, p. 39-53, 2018.

SPIVAK, G. C. Translator's preface. In: DERRIDA, J. **Of grammatology**. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997.

TERUGGI, D. Technology and musique concrète: the technical developments of the Groupe de Recherches Musicales and their implication in musical composition. **Organised Sound**, Cambridge, v. 12, n. 3, p. 213-231, dez. 2007.

THE COLLAPSE of PAL. Produção de Rosa Menkman. 2010-2012. Vídeo digital (8 min), son., col. Disponível em: <https://youtu.be/5-XVkiIz1m8>. Acesso em: 11 mar. 2018.

TRIVINHO, E. A condição transpolítica da cibercultura. **FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia – Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-RS**, Porto Alegre, n. 31, 2006.

_____. **A dromocracia cibercultural: lógica da vida humana na civilização mediática avançada**. São Paulo: Paulus, 2007.

_____. **Glocal: visibilidade mediática, imaginário bunker e existência em tempo real**. São Paulo: Annablume, 2012.

TURKLE, S. **Alone together: why we expect more from technology and less from each other**. New York: Basic Books, 2011.

TZARA, T. **Sept manifestes DADA — lampisteries**. Paris: Pauvert, 1979. (E-book).

VIRILIO, P. **Velocidade e política**. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

_____. **The accident of art**. New York: Semiotext(e), 2005.

_____. **The original accident**. Cambridge: Polity Press, 2007.

WALLACE, D. F. Deciderization 2007 — a special report. In: WALLACE, D. F.; ATWAN, R. (Eds.) **The best American essays 2007**. Boston: Mariner Books, 2007. p. 1-8. Disponível em: <http://neugierig.org/content/dfw/bestamerican.pdf>. Acesso em: 7 fev. 2018.

WIENER, N. **Cybernetics, or the control and communication in the animal and the machine**. Cambridge: MIT Press, 1985.

_____. **The human use of human beings: cybernetics and society**. London: Free Association Books, 1989.

WISNIK, J. M. **O som e o sentido: uma outra história das músicas**. São Paulo: Cia das Letras, 1989.

ZIELINSKI, S. Thinking about art after the media: research as practised culture of experiment. In: BIGGS, M.; KARLSSON, H. **The Routledge companion to research in the arts**. New York: Routledge, 2011.

_____. **...After the media: news from the slow-fading twentieth century**. Minneapolis: Univocal Publishing, 2015.

ŽIŽEK, S. **Um mapa da ideologia**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1996.
 _____. **The sublime object of ideology**. London: Verso, 2008.

ZOURABICHVILI, F. **Deleuze: uma filosofia do acontecimento**. São Paulo: Ed. 34, 2016.

2. Do processo de pesquisa (obras consultadas)

AGAMBEN, G. **Meios sem fim: notas sobre a política**. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.

AGRA, L. **Monstrutivismo: reta e curva das vanguardas**. São Paulo: Perspectiva: Fapesp, 2010.

BALLARD, S. Information, noise et al. **M/C Journal**, vol. 10, n. 5, out. 2007. Disponível em: <http://journal.media-culture.org.au/0710/02-ballard.php>. Acesso em: 23 out. 2014.

BARKER, T. The Error and the Event. **Vector** (e-zine), n. 6, jul. 2008. Disponível em: <http://www.virose.pt/vector/>. Acesso em: 23 out. 2014.

BATTAILE, G. **A parte maldita**, precedida de “A noção de dispêndio”. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

BAUDRILLARD, J. **Esquecer Foucault**. Rio de Janeiro: Rocco, 1984.

_____. **Da sedução**. Campinas: Papyrus, 1991.

_____. **Para uma crítica da economia política do signo**. Rio de Janeiro: Elfos, 1995.

_____. The Ecstasy of Communication. In: FOSTER, H. (Org.). **The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture**. New York: New Press, 2002.

_____. **Why hasn't everything already disappeared?** London: Seagull Books, 2009.

BROECKMANN, A. **The art of the accident**. Rotterdam: NAI/V2_Organisatie, 1998.

BRIZ, N. et al. (Org.). GLI.TC/H READER(ROR) 20111. Disponível em: http://gli.tc/h/READERERROR/GLITCH_READERERROR_20111-v3BWs.pdf. Acesso em: 24 out. 2014.

BURROUGHS, W. S. **The electronic revolution**. [S.l.]: Ubu Classics, 2005.

CASCONE, K. Errormancy: glitch as divination. Abr. 2012. Disponível em: <http://theendofbeing.com/2012/04/19/errormancy-glitch-as-divination-a-new-essay-by-kim-cascone/>. Acesso em: 24 fev. 2015.

CASTORIADIS, C. **A instituição imaginária da sociedade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.

CRANFIELD-ROSE, J. B. ... Tick-tick-tick-tick-tick... Oval, the glitch and the utopian

politics of noise. Dissertação de Mestrado em Comunicação. Simon Fraser University, Burnaby, 2004.

DELANDA, M. **War in the age of intelligent machines**. New York: Zone Books, 1991.

DWORKIN, C. The politics of noise. Disponível em: http://epc.buffalo.edu/authors/howe/howe_dworkin_politics_of_noise.html. Acesso em: 23 out. 2014.

ELSAESSER, T. **Cinema como arqueologia das mídias**. Organização de Adilson Mendes. São Paulo: Edições Sesc, 2018.

FOUCAULT, M. **Arqueologia do saber**. 8. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2014. _____ . **Nascimento da biopolítica**: curso dado no Collège de France (1978-1979). São Paulo: Martins Fontes, 2008.

_____. **Microfísica do poder**. 26. ed. São Paulo: Graal, 2013b.

GODDARD, M. et al. (Orgs.). **Reverberations**: the philosophy, aesthetics and politics of noise. London: Bloomsbury, 2012.

HUHTAMO, E.; PARIKKA, J. **Media archaeology**: approaches, applications and implications. Berkeley: University of California Press, 2011.

IDN v18n3: Glitch Issue – Making the Perfect Accidents (2011). Disponível em: <http://www.idnworld.com/mags/?id=v18n3>. Acesso em: 23 out. 2014.

JAMESON, F. **Pós-modernismo**: a lógica cultural do capitalismo tardio. São Paulo: Ática, 2007.

KIRN, Peter. Live Glitching with MIA at Coachella: Glotchy-Glithcy Videos, Pictures, Live Gig Report, Create Digital Motion, 1 May 2009. Disponível em: <http://createdigitalmotion.com/2009/05/live-glitching-with-mia-at-coachella-glotchy-glithcy-videos-pictures-live-gig-report>. Acesso em: 22 out. 2014.

KROKER, A.; COOK, D. **The postmodern scene**: excremental culture and hyper-aesthetics. Montréal: New World Perspectives, 1987.

LANDOWSKI, E. **As interações arriscadas**. São Paulo: Estação das Letras e Cores: CPS, 2014.

LATOUR, B. **Ciência em ação**: como seguir cientistas e engenheiros sociedade afora. São Paulo: Unesp, 2011.

LEÃO, L. Questões biopolíticas nos processos de criação transmidiáticos. **Galáxia**, São Paulo, n. 20, p. 95-107, dez. 2010. _____ . Paradigmas dos processos de criação em mídias digitais: uma cartografia.

- VIRUS**, São Carlos, n. 6, dezembro 2011. Disponível em: <http://www.nomads.usp.br/virus/virus06/?sec=3&item=1&lang=pt>. Acesso em: 22 out. 2014.
- LYOTARD, J-F. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2009.
- MACHADO, A. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.
- MANON, H. S.; TEMKIN, D. Notes on glitch. **World Picture Journal**, vol. 6, inverno 2011. Disponível em: http://www.worldpicturejournal.com/WP_6/Manon.html. Acesso em: 23 out. 2014.
- MORADI, I. Seeking perfect imperfection: a personal retrospective on glitch art. **Vector** (e-zine), n. 6, jul. 2008. Disponível em: <http://www.virose.pt/vector/>. Acesso em: 23 out. 2014.
- PANGRAZIO, L.; BISHOP, C. Art as digital counterpractice. **Ctheory**, Theorizing 21C (2015-2017), 24 mai. 2015. Disponível em: <https://journals.uvic.ca/index.php/ctheory/article/view/17034/7275>. Acesso em: 2 dez. 2017.
- PARIKKA, J. **What is media archaeology?** Cambridge: Polity Press, 2012. (E-book Kindle).
- SERRES, M. **Genesis**. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1995.
 _____. **The parasite**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.
- TESLA, N. **Minhas invenções: a autobiografia de Nikola Tesla**. São Paulo: Unesp, 2012.
- TRIVINHO, E. **O mal-estar da teoria: a condição da crítica na sociedade tecnológica atual**. São Paulo: Quartet, 2001.
- VIRILIO, P. **Guerra pura: a militarização do cotidiano**. São Paulo: Brasiliense, 1984.
 _____. **A arte do motor**. São Paulo: Estação Liberdade, 1996b.
- WHITE, M. The Aesthetic of Failure: Confusing Spectators with Net Art Gone Wrong. In: _____. **The Body and the Screen: Theories of Internet Spectatorship**. Cambridge: MIT Press, 2006. p. 85-113.
- ZIELINSKI, S. **Deep time of the media: toward an archaeology of hearing and seeing by technical means**. Cambridge: MIT Press, 2008.
 _____. Media archaeology. **CTheory**, n. ga111, jul. 1996. Disponível em: www.ctheory.net/articles.aspx?id=42. Acesso em: 15 out. 2017.