

## A LA CAZA DEL ERROR. LA DESTRUCCIÓN DE LA IMAGEN DIGITAL COMO PRÁCTICA DE CREACIÓN.

Tania Castellano San Jacinto  
Universidad de Zaragoza

### Resumen:

El fenómeno del *glitch* surge en las últimas décadas del siglo XX corrompiendo accidentalmente la imagen digital. Es entonces cuando se integra dentro de ciertas prácticas artísticas pertenecientes tanto al ámbito sonoro como al visual. Si bien en un principio el *glitch* convierte la materia audio-visual en algo incómodo de percibir y se utiliza en una esfera activamente subversiva del arte, finalmente termina siendo integrado dentro de una estética mucho más generalizada y el público acaba habituándose a su recepción. En este artículo se analizan diferentes enfoques de la recepción del *glitch*, así como sus formas de producción: basadas en lo exclusivamente accidental, en el error provocado y en la aplicación del fallo como efecto. Por último, en este texto se cuestionan las posibilidades de su práctica en la etapa actual: aquella que ha sido ya denominada “Post-glitch”.

**Palabras clave:** *glitch*, digital, fallo, interrupción, arte contemporáneo

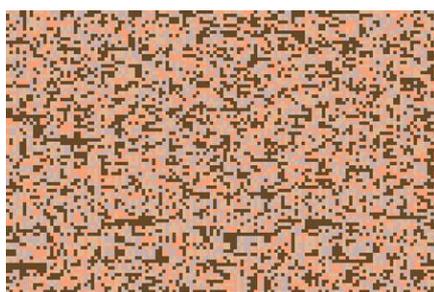
### Abstract:

The 'glitch' phenomenon appeared in the last decades of the 20th century, accidentally corrupting the digital image. The glitch was adopted at the time by several art practices belonging to both the aural and the visual context. Even though in the beginning it transformed the audio-visual matter in a disturbing way, being used in a sphere of art that was actively subversive, it finally ended up as part of a much more generalised aesthetic, with the public gradually becoming used to its reception. In this article different standpoints about glitch reception are analysed and its forms of production are studied: those based on the exclusively accidental, on provoked error and on error applied as effect. Finally, current possibilities for its practice are questioned, in what has already been defined as “Post-glitch” art practice.

**Keywords:** glitch, digital, error, disruption, contemporary art

## Fallo con categoría de género

Pese a las cotas de vértigo alcanzadas por la alta definición y por el realismo de la imagen digital en los últimos años, todavía siguen existiendo casos que cultivan su descrédito. Y es que, a pesar de sus aspiraciones, todavía no es posible pensar en una imagen inmunizada contra las inclemencias del medio tecnológico por mucho que los encantos de lo virtual nos convenzan de adquirir uno u otro dispositivo. El accidente resulta contingente tanto a la imagen técnica como a la digital y, una vez se manifiesta, arrasa con el referente transformándolo en una imagen otra: con la misma categoría visual, pero con un sentido modificado. Pues no es lo mismo una imagen que dicha imagen licuada, repetida en bandas, desplazada, ocultada parcialmente, con sus partes desordenadas o teñidas por bandas de colores dominantes. Es decir, lo que entenderíamos por un *glitch*: un defecto, en principio imprevisto, que únicamente atañe a la apariencia visual y/o al sonido. Este fenómeno comienza a detectarse en torno a la década de los ochenta dentro del ámbito de la informática y los videojuegos, trasladándose después como práctica al campo de lo sonoro y finalmente alcanzando el ámbito del arte (audio-)visual.



*Glitch 25*  
Beflix, 2002



*Glitch 113*  
Mikrosopht, 2007

La imagen que el *glitch* altera es interrumpida, interferida, suprimida. Así es cómo se ve afectada y, en ese sentido, también afecta a su espectador. Desde el momento en que la imagen sufre la modificación del *glitch* en cualquiera de sus variantes, su percepción se altera convirtiéndose, al menos al principio, en 'incómoda de ver'. Si tenemos en cuenta

la relación de la imagen-*glitch* con la imagen de referencia –aquella que sufre la corrupción– seguramente sea la distancia respecto a esta última la que permite ampliar nuestra experiencia de ella. El *glitch* equivaldría así a una especie de tercera dimensión desde la que se observa la imagen anterior. Aquello que impondría la suficiente separación como para poder percibir las imágenes de una manera que aporte algo más de lo que somos incapaces de ver en ellas. A su vez, la alteración provocada por el *glitch* convierte a la nueva imagen en una especie de contra-mito o “mito artificial”, tal y como lo definía Barthes<sup>1</sup>. Siendo así, el nuevo mito de la imagen-*glitch* no puede negar la referencia de la que proviene –la imagen sin corromper–, pero alcanza un mismo nivel que su referente, llegando incluso a suplantarlo. Es entonces cuando el accidente deja de serlo para convertirse en un error perseguido y venerado.

Pero, a pesar de las apariencias, el *glitch* no resulta ser un fenómeno tan contemporáneo como parece, sino que su antecedente analógico ya inauguraba una estética del error gracias a las distorsiones e interferencias producidas en la pantalla de tubo catódico. Nam June Paik parece ser uno de los primeros en inaugurar esta práctica interviniendo televisores mediante potentes imanes. Como en *Magnet TV* (1963-1965), donde manipula imágenes abstractas, o en *McLuhan Caged* (1967-1968) y *Video Tape Study No. 3* (1967-69) –realizado junto a Jud Yalkut– (Fig. 1), donde distorsionan imágenes de retransmisiones televisivas en tiempo real. Esta estética del *glitch* analógico se ve rescatada recientemente por ciertos autores como Rob Sheridan, quien se vale de la distorsión que le permiten las cintas de VHS para producir el diseño del álbum *Welcome Oblivion* (2013) y del EP *An Omen* (2012) de la banda How to Destroy Angels. Incluso la pintura se deja contagiar por esta estética del error analógico, como aquella de Andy Denzler, quien toma como modelo para sus obras imágenes congeladas de cintas de vídeo, trasladando las interferencias electrónicas a la pintura. Por otra parte, resulta inevitable asociar esta factura con pinturas de Gerhard Richter como *Red Nude* (1965), *Reclining Nude* (1967) (Fig. 2), *Nude (Coloured)* (1967), *I.G.* (1993) o con los barridos que aplica en parte de sus cuadros figurativos. Una distorsión pictórica que, recordemos, para Richter equivale a aproximarse a una representación más real al evocar una apariencia técnica. Por su parte, Cory Arcangel realiza *Another 5 minute Romp through the IP* (2011) a partir de un procesador de imagen de los últimos años setenta, capaz de mezclar y modificar señales básicas de vídeo analógico. Arcangel improvisa combinaciones de botones que dan como resultado imágenes abstractas, muy alejadas de las iniciales. Con todo el conjunto resultante edita este vídeo en el que cualquier imagen que hubo en un principio ha sido disuelta en delgadas franjas multicolores.

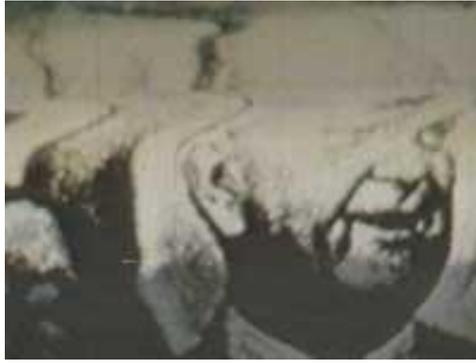


Fig. 1

*Video Tape Study No. 3*

Nam June Paik y Jud Yalkut, 1967-1969



Fig. 2

*Reclining Nude*

Gerhard Richter, 1967

Analógicos o digitales, siempre cabe la posibilidad de encontrar por sorpresa estos *happy accidents*<sup>2</sup>. Podríamos asociar el asombro del encuentro (supuestamente) fortuito del *glitch* con el que Bertolt Brecht pretende generar en su teatro épico a base de interrupción. Según Walter Benjamin, en él “Se trata, al contrario, sobre todo, de lograr descubrir las situaciones. (También podría decirse que lo que se intenta es: ‘distanciarlas’<sup>3</sup>)”. Descubrir situaciones para imaginar otras posibilidades de ser. Como una turbulencia que arrasa con la superficie calmada, el accidente o lo accidental se abre paso hacia algo más, hacia algo diferente. Desestabiliza, todo lo somete a duda, a variabilidad. Por eso, puede presumir de una actitud divergente en la circunstancia donde se encuadra. Su existencia cuestiona las situaciones dadas y plantea problemas. Surge así la posibilidad de crear otro estado de cosas, otro mundo distinto, inexplorado todavía y, por esa razón, aparentemente caótico.

## Fallos casuales. Fallos forzados

La imagen-fallo ha venido cobrando en nuestros días tal interés que aquellos que se hacen llamar *glitchers* idean todo tipo de medios para conjurarla<sup>4</sup>. Algo que llama la atención en su práctica es que toda inventiva para intoxicar imágenes parece ser válida siempre y cuando los ‘provocadores’ se puedan lavar las manos como autores materiales. Es decir, deben encontrar el modo de alterar las imágenes sin aplicar directamente las transformaciones, al contrario de como explican ciertos ejemplos en la web como “Photoshop: How to Simulate Glitch Art”. Aquellos que administran en la red algunos grupos donde se expone el denominado Glitch Art (como por ejemplo Flickr o Tumblr) defienden ante todo el carácter imprevisible y la originalidad del *glitch*, pero del *glitch* provocado. Y es que los que se hacen llamar ‘verdaderos *glitchers*’ siguen una especie de código de honor por el que se excluye cualquier elaboración plástica que aparente esta imagen-fallo. En cuanto su simulacro se detecta, suele ser rechazado por los puristas y expulsado por los gestores de los grupos. En cambio, propiciar este tipo de alteraciones modificando los códigos de los archivos de imagen o mediante la manipulación de *softwares* –incluso creándolos ex profeso<sup>5</sup>– parece totalmente lícito. De ahí que en la mayoría de estos círculos se desplace la atención desde error visual hasta la forma de errar la imagen, siempre a propósito.

La diferencia entre un *glitch* provocado de otro elaborado reside en que del primero resulta un error singular, desconocido en su apariencia incluso para el responsable indirecto del mismo –el *glitcher*– hasta el momento en que se materializa visualmente. Esta inconcreción sobre el resultado es la que incentiva la experiencia de la corrupción de la imagen para los ‘verdaderos *glitchers*’, quienes generan a su antojo tales sorpresas visuales. Dada esta circunstancia, lo cierto es que el hecho de respetar su regla de oro únicamente les exime de la responsabilidad sobre la intervención de la imagen de una manera formal, ya que ideológicamente la apoyan por completo. Y puesto que provocar un accidente no es accidental en absoluto, este *glitch* también resulta ser un simulacro de sí mismo, al cobrar la apariencia de aquel otro tipo espontáneo y ocasional. Una tipología, la de este último *glitch* verdaderamente fortuito, que Iman Moradi –uno de los primeros en profundizar académicamente en este campo– denomina “*glitch* puro” (ni provocado ni elaborado)<sup>6</sup> y que, en deferencia a uno de los grandes hitos de la historia del arte reciente, nos atreveremos a llamar *ready-made-glitch*. Aquellos devotos de esta pureza del fallo digital se guían por la selección de lo que merece ser conservado entre las ruinas virtuales encontradas. Lo que les convierte en acumuladores y seleccionadores de fallas visuales, a la manera de coleccionistas. Su obsesión por atesorar hallazgos

dentro del detritus digital les hará encarnar la figura del espigador, a la manera de Agnès Varda, que discrimina la ganga de la mena visual escogida (¿o quizá en este caso sería más correcto decir que escoge la ganga frente a la mena?). Al fin y al cabo, sea por casualidad o por ‘casualidad forzada’, lo cierto es que el autor de una imagen *glitch* también es aquél que la selecciona y colecciona, alguien muchas veces diferente del autor de la imagen de referencia sin corromper.

Sin embargo, figuras como Rosa Menkman, artista y curadora muy presente en los últimos tiempos en este ámbito, considera la recolección del “*glitch* puro” una “captura pasiva” del fallo, al suponer para ella una mera apropiación de *glitches* ya producidos<sup>7</sup>. Lo opone así a una producción adrede propia del artista *glitcher*, que, en esencia, consiste en idear diferentes formas de desencadenar el *glitch*. De hecho, explica que, en su opinión, el verdadero valor del Glitch Art no radica en el resultado final de la imagen corrompida, sino en generar la destrucción de la imagen, lo que interpreta como “dialéctica post-procedimental”<sup>8</sup> y denomina “*hot glitch art*”<sup>9</sup>. Esta tendencia se corresponde no ya con un simple aficionado a este campo, sino con un artista integrado plenamente en el género *glitch*, cuya práctica girará en torno al hallazgo de nuevas fórmulas que propicien fallas en la imagen. Menkman defiende la implicación artística y crítica de esta denominada captura activa en la medida en que equivale a modos de idear la desconfiguración de ciertos sistemas o flujos establecidos, invitando así al espectador a dar sentido activamente al trabajo resultante.

Al *hot glitch art* se le opondría lo que Menkman califica como “*conservative glitch art*”, que “se centra más en el diseño y el producto final que en la ruptura procedimental y política del flujo”<sup>10</sup> y podría, por tanto, considerarse más cercano a lo que denominaríamos un ‘efecto *glitch*’. Este efecto materializado a través de *plug-ins*, determinados *softwares* o *apps* a disposición de cualquier usuario, equivale en realidad a un *glitch* de serie y estereotipado que obviaría el proceso más creativo para esta autora: el de idear una nueva forma de destrucción de la imagen. Opuestos a este tipo de aplicación poco creativa (donde Menkman también incluiría la captura pasiva de lo que hemos denominado *ready-made-glitch*), los artistas del *hot glitch art* se sitúan para ella dentro de una captura activa por actuar (no por aplicar) destructivamente sobre una materia (audio-)visual previa con técnicas como las llamadas *databending*, *datamoshing* y *circuitbending*. Por lo que, en realidad, podríamos considerar el *hot glitch art* del que habla Menkman un arte centrado más bien en lo performático del proceso y no tanto en el *glitch* resultante. De hecho, sus productos resultan predecibles, pues siempre vendrán a generar una forma distinta de *glitch*. Sin embargo, precisamente el afán del *hot glitch*

*art* por huir de estereotipos *glitch*, por evitar concretarse como forma y por abogar por una continua reformulación de la misma destrucción coincide con el “carácter destructivo” del que Walter Benjamin decía: “Él convierte en ruinas lo existente, pero no lo hace a causa de las propias ruinas, sino sólo a causa del camino que se extiende por ellas”<sup>11</sup>. Por lo que, en ese sentido, el *hot glitch art* se dedicaría a abrir continuamente camino en la imagen a base de destrucción.

### **Recepción y producción *glitch***

Pese a que las categorías y etiquetas ayuden a comprender la naturaleza de este nuevo género, Menkman nos recuerda que más allá de ellas el Glitch Art no existe sólo en el plano de la producción, sino también en el de la recepción. En base a ello, lo identifica con “un ensamblaje de percepciones” asociado a la “consideración de múltiples actores<sup>12</sup>” y cree conveniente cuestionarse en cada caso “por qué y de qué manera una manifestación particular del *glitch* es actualmente considerada como *Glitch Art* dentro de una cultura mediática más amplia<sup>13</sup>”. Finalmente esta artista concluye en que:

Estas estéticas [las comprendidas por el *glitch art*] transforman la manera en la que el consumidor percibe lo dado como normal (cada accidente transforma lo normal) y describen un punto de inflexión, por lo que después el medio [en el que éstas se dan] se puede convertir en algo nuevo. Por otra parte, estas estéticas critican el género, el *interface* y las expectativas del medio. Retan a sus políticas inherentes y al patrón de la práctica artística establecido mientras producen una teoría reflexiva<sup>14</sup>.

En cuanto al panorama de la producción del *glitch*, podríamos definirlo en términos generales a partir de tres categorías. En primer lugar, distinguiríamos tanto al público coleccionista de *glitches* como a los *glitchers*-espigadores que utilizan la materia prima del “*glitch* puro” en sus creaciones. En el caso de los últimos esto equivaldría a una captura pasiva, pero no forzosamente a una producción de la misma naturaleza. En segundo lugar, existe otra parte del público y de artistas usuarios del ‘efecto *glitch*’ que lo aplican en sus producciones para conseguir la apariencia de imágenes corruptas. Y, por último, se encuentran aquellos artistas que practican el *hot glitch art* dedicándose a idear maneras de generar *glitches*. Los nuevos modos de ‘glitchear’ que surgen de su práctica terminan convirtiéndose en una especie de sello de identidad del *glitcher*, incluso pudiéndose reconocer al artista por su forma de desfigurar la imagen. Como ejemplo de este último tipo de productores Menkman propone al grupo 5VOLT CORE, a Gijs Gieskes o al grupo JODI (grupo formado por Joan Heemskerk y Dirk Paesmans). De

ellos defiende su implicación artística por la forma en que descomponen ciertos sistemas e invitan al espectador a dar sentido activamente al trabajo resultante.

Desde el punto de vista de Hito Steyerl, una pariente de la imagen-*glitch*: “la imagen pobre” –aquella de baja resolución– “se burla de las promesas de la tecnología digital<sup>15</sup>”. Algo que podríamos adscribir perfectamente también a la primera. Pero, aparte de la decepción respecto al mundo virtual que generaría, Steyerl sostiene que esas imágenes “presentan una instantánea del estado afectivo de la gente, sus neurosis, paranoia y miedo<sup>16</sup>”. ¿Sería posible entonces que el reconocimiento de tal aspecto de la sociedad tanto en las “imágenes pobres” como en las imágenes-*glitch* pudiera despertar cierto potencial en el espectador que las consume? Quizá sea éste el espectador del que habla Laura Mulvey: aquél que no equivale a un simple *voyeur* –ya que la degradación audiovisual le espantaría–, sino a un espectador conducido “por la curiosidad y el deseo de descifrar la pantalla<sup>17</sup>”. Un “espectador curioso<sup>18</sup>” que también desea conocer, por lo que Mulvey situaría su origen en el “espectador pensativo” de Raymond Bellour<sup>19</sup>. Podríamos considerar por ello que la imagen fija y en movimiento son capaces de hallar en el accidente espigado o en el error provocado una cualidad transformadora que no sólo opera en un plano formal, sino que también es susceptible de activarse en otros ámbitos de acción. En ese sentido, la imagen *glitch* funcionaría en paralelo a lo que Steyerl sostiene de la “imagen pobre”: “Al perder el contenido visual recupera parte de su fuerza política y crea una nueva aura para sí<sup>20</sup>”.

### La estetización de una interrupción

Sin embargo, el gran error del *glitch* fue justamente enamorarse de su imperfección. En ese deleite ciego lo singular del fallo desaparece barrido por un Glitch Art aliado con la moda que auratiza la corrupción visual. Y es que los errores sobre los que se centra no impiden que la máquina de popularidad funcione. La transformación del *glitch* en una estética superficial ocurre anticipadamente en el ámbito sonoro. A principios de los noventa, sus singularidades se catalogan como movimiento y nace la etiqueta de la Glitch Music, que a su vez deriva en subgéneros como Glitch Hop, Oceanic Glitch, Minimal Glitch, Conceptual Glitch, etc. Su comercialización confirma, una vez más, cómo el mercado logra fagocitar un género de resistencia. El hecho de que ciertas discográficas, como Mille Plateaux, lo sacaran a la luz, en principio parece revelar su potencial al exterior, pero a largo plazo más bien lo velan a base de exposición. Si en un comienzo esas creaciones actúan en contra del exceso de la manipulación digital (que corrige y depura el sonido hasta convertirlo en irreal), su estética termina por rendirse ante un

sistema que las convierte en artificio. El error también se estandariza y el mercado le despoja de su potencial revolucionario como a tantas otras manifestaciones de resistencia. “La herramienta es el mensaje” nos dice Kim Cascone parodiando la conocida frase de McLuhan<sup>21</sup>. Pero ése parece ser también su error. La técnica digital integra las distorsiones *glitch* para manipularlas y convertirlas en lo que podríamos denominar el ‘kit del *glitcher*’, transformándolas en el tipo de *glitch* conservador del que habla Menkman. A partir de entonces, todo el mundo podrá aplicar indiscriminadamente este tipo de herramientas o efectos (para introducir ruido, grano, fallos) y generar un tipo de cliché del *glitch*. De hecho, Cascone es consciente de ello cuando siete años después dice: “Cualquier posible contenido ‘revolucionario’ que el *glitch* pudiera haber portado fue despojado de él. Por lo que supongo que se podría llamar a la era actual ‘Post-Glitch’<sup>22</sup>”.

El *glitch* visual no se iba a quedar atrás. Su repetición y su asunción mediática lo convierten en una estética apetecible. Esto genera una mayor apertura en el género del Glitch Art, que ya no sólo acoge las manifestaciones accidentales del “*glitch* puro” y las pensadas producciones del artista *glitcher*, sino también aquellos resultados entendidos como ‘falsos *glitches*’ y los *glitches* en serie. Por ello, tanto el *glitch* visual originalmente accidentado, como el forzado, el elaborado o el aplicado, se van a ver absorbidos dentro de una recepción normalizada del *glitch*, en paralelo a su dimensión sonora. Las consecuencias a partir de ahí no se hacen esperar y aquellas primeras obras artísticas que habían utilizado el “*glitch* puro” como fundamento –por ejemplo: *His Favourite Wife Improved* (2008) de Ken Jacobs (Fig. 3)– dejarán de ejercer el impacto visual inicial y de provocar una reacción efectiva (si es que algún día llegaron a despertarla) en un espectador ya experimentado en este tipo de encuentros.



Fig. 3

*His Favourite Wife Improved*

Ken Jacobs, 2008

Dentro de la reciente democratización del *glitch*, gran cantidad de artistas se dejarán contagiar por él y multiplicarán sus efectos al permitirle avanzar en otros campos artísticos. Así ocurre con la pintura de Li Songsong: formatos de gran tamaño realizados

a partir de fotografías que presentan imágenes parceladas en bandas rectangulares ‘a lo *glitch*’, teñidas de diferentes colores. Pero no sólo el llamado arte con mayúsculas se deja influenciar, sino que productores de todo tipo incluyen esta estética en sus creaciones con diferentes implicaciones. Ejemplos en esta línea son el diseño gráfico de la banda sonora de *The Social Network* (2010) realizada por Rob Sheridan (Fig. 4), la fotografía de Willy Vanderperre de los diseños de moda de Jil Sander Navy en 2011, el videoclip de la canción de Kanye West –donde también colabora Kid Cudi– *Welcome to Heartbreak* (2009) dirigido por Nabil Elderkin (Fig. 5), los tapices de Philip Stearns y el sorprendente diseño de la alacena de Ferruccio Laviani denominada *Good Vibrations* (2013) (Fig. 6), que compone todo un *glitch* en tres dimensiones. Por todo ello, podríamos considerar que estas producciones suponen ejemplos sintomáticos del alcance de esta estética. Pero, es más, dada la novedad que constituye su fisionomía, el *glitch* pasa a convertirse en presa de la moda mercantil. Así, sitios de internet como el de Leone Bachega le sacan partido indiscriminadamente vendiendo todo tipo de objetos dignos de mercadillo con estampado *glitch*: tazas, relojes, alfombrillas, cojines, bolsos, camisetas, etc.



Fig. 4  
*The Social Network*  
Rob Sheridan, 2010



Fig. 5  
*Welcome to Heartbreak*  
Kanye West y Kid Cudi, 2009



Fig. 6  
*Good Vibrations*  
Ferruccio Laviani, 2013

### Otra vuelta de tuerca

Rompiendo una lanza a su favor, lo cierto es que este nuevo género, manido ya por *glitchers*, industria audiovisual y mercado, todavía es susceptible de ser utilizado en un sentido que trascienda el mero esteticismo. Si interpretamos el *glitch* como un espacio liso que se abre paso dentro del espacio estriado de la imagen, Deleuze y Guattari nos advierten que “los espacios lisos no son liberadores de por sí<sup>23</sup>”. Pues “en ellos la lucha cambia, se desplaza, y la vida reconstruye sus desafíos, afronta nuevos obstáculos, inventa nuevos aspectos, modifica los adversarios<sup>24</sup>”. En ese juego de desplazamientos hemos hablado de cómo el *glitch* se estría, fagocitado por ciertas estrategias en las que su corrupción ya no supone ningún daño. Pero, una vez más, esta situación puede revertirse de la mano de otras manifestaciones artísticas que vuelven a transformar al *glitch* en un espacio liso para hacer mella en la imagen que funciona como espacio estriado. De tal manera, existen autores todavía capaces de ‘herir’ a través de él la imagen representativa, resultando en consecuencia aquel *glitch* del que Steyerl decía que era “la magulladura de la imagen o del sonido<sup>25</sup>”. En ese gesto, un carácter destructivo se aplica sobre lo figurativo de la imagen jugando con las correspondencias y la dialéctica entre la representación y el corte o el agujero.

Tal es el caso de Sheungo Cho, que en el vídeo *Shifted Horizon* (2009) (Fig. 7) superpone las clásicas bandas horizontales que aparecen con el efecto *glitch* a la imagen de una línea de horizonte. La cámara sigue de un lado a otro esta supuesta referencia universal mientras se suceden multiplicidad de *glitches* que la descomponen a su vez en diferentes bandas horizontales: desplazadas, borrosas o teñidas de color. La alteración digital del horizonte lo transforma en descartable como elemento de referencia y la cámara busca

confundida asirse a lo que antes se suponía una referencia estable. De esa manera, los *glitches* de Cho parecen traslucir una pérdida de referencias y de orientación en el mundo actual. Precisamente aquello que también señala Steyerl, ya que para ella la venida del siglo XX altera por completo “nuestro sentido tradicional de la orientación—y junto a él, los conceptos modernos de tiempo y espacio” pues estos “están basados en una línea estable: la línea de horizonte<sup>26</sup>”. Aquella que antaño “definía los límites de la comunicación y de la comprensión” y se usaba “para determinar tu propia ubicación y la relación con tu entorno, tu destino o tus ambiciones<sup>27</sup>”. A esto añade: “si aceptamos la multiplicación y *desalineación* de los horizontes y las perspectivas, las nuevas herramientas de visión quizá también sirvan para expresar e incluso alterar las condiciones contemporáneas de perturbación y desorientación<sup>28</sup>”. Por lo que deducimos que *Shifted Horizon* puede ser susceptible no sólo de materializar la distorsión del horizonte, sino también pensarlo de otra forma.

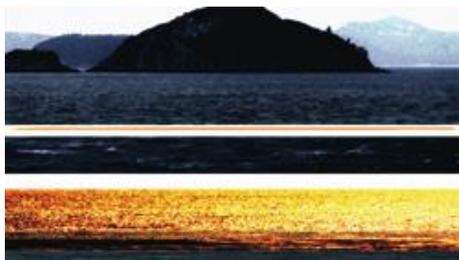


Fig. 7  
*Shifted Horizon*  
Sheungo Cho, 2009

Recyclism realiza un gran número de proyectos fundamentándose en el *glitch*. En *Hotel Glitch* (2013) (Fig. 8) escanea varias de las imágenes halladas en hoteles y las corrompe digitalmente, sustituyendo las originales con esas mismas imágenes distorsionadas a base de *glitch*. De esta forma, espléndidos paisajes y láminas artísticas son reemplazados por réplicas inquietantes y siniestras que arrasan con toda idealización que pudieran contener en un principio. El marco de madera se transforma así en una pantalla donde lo que en realidad se muestra es la materia digital al desnudo: el *glitch*. En todo ello existe un afán tanto por romper la embellecida atmósfera de confort de la habitación con visiones accidentadas, como por desvelar una realidad que se halla más allá de una simple escenificación de comodidad y bienestar.



Fig. 8  
*Hotel Glitch*  
 Recyclism, 2013

Takeshi Murata aplica el *glitch* sobre fragmentos de obras cinematográficas expresamente elegidas. En *Monster* (2005) (Fig. 9) deforma las imágenes de una película de serie-B llamada *Caveman* (1981) provocando que el monstruo protagonista aparezca continuamente desfigurado. Este hecho deja ver una imagen verdaderamente terrorífica del monstruo: la de su propia materialidad destruida. De igual manera, Murata titula como *Untitled-Silver* (2006) un fragmento de *Mask of Satan* de Mario Bava (1960) donde disuelve toda máscara al sacar a la luz la verdadera naturaleza pixelada de la imagen digital. En estos casos, el error se hace eco formalmente de la representación monstruosa y diabólica planteada en las películas. Como si de una turbulencia se tratara, el *glitch* se adentra en el marco de la imagen y la distorsiona. A partir de ella, estas obras evidencian una falla en la realidad que representan (al igual que sucedía en la obra de *Recyclism*) y, además, superan los símbolos del miedo que contienen con la destrucción de la materia digital.



Fig. 9  
*Monster*  
 Takeshi Murata, 2005



Fig. 10  
*Untitled-Silver*  
Takeshi Murata, 2006

En cuanto a la obra de Hyo Myoung Kim llamada *Data Corruption* (2009), lo agujereado resulta ser tanto el soporte pictórico como el electrónico. Las imágenes sobre las que el artista aplica los *glitches* son, en este caso, un conjunto representativo de *Concetto Spaziale* de Lucio Fontana, serie que comienza en 1957 donde perfora la superficie pictórica en un intento de añadirle ‘espacio’. Al elegir como base las imágenes de los *Concetti* encontradas al azar en la red, Kim pretende subrayar la naturaleza de la obra de Fontana siguiendo la misma estrategia, pero, esta vez, atacando la materia digital del soporte. La superposición del agujero o corte digital sobre la representación de otro físico abre una doble vertiente en la obra de Kim que no deja de funcionar en paralelo a la de Fontana. *Data Corruption* parecería confirmar la inauguración de otra especie de “espacialismo” digital gracias al *glitch*. Aunque, en su caso, paradójicamente los tajos abiertos no logran ir más allá de la superficie bidimensional.

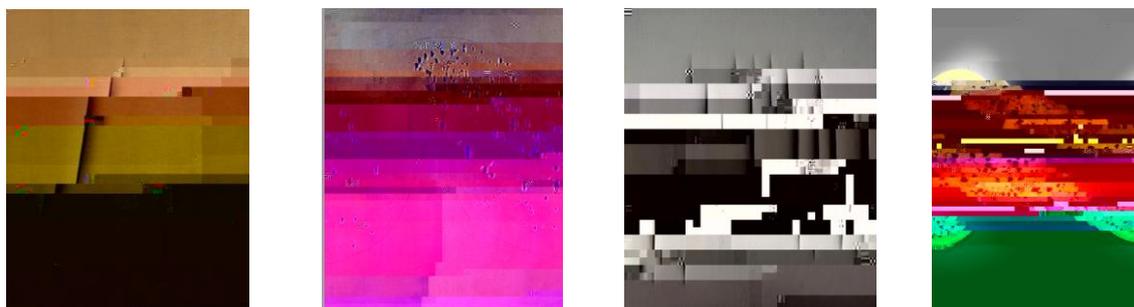


Fig. 11  
*Data Corruption* (05, 02, 11 y 01)  
Hyo Myoung Kim, 2009

En estas obras se establecen relaciones tanto miméticas como dialécticas entre lo representado y lo que se presenta –la naturaleza del *glitch*–. Lo asinificante del fallo

completa o da la clave para interpretar el significado de la imagen original, potenciándola, a la vez, en un sentido diferente al de partida. Pero hemos de destacar el hecho de que, para que esto tenga lugar, la imagen que se corrompe es escogida cuidadosamente por los artistas, ya que de ello depende la efectividad del *glitch*. La cuestión aquí reside en que en tiempos de un *glitch* ya deslucido, estos autores lo fuerzan de nuevo para darle otra vuelta de tuerca e indagar acerca de algo más allá de lo que actualmente es considerado fuente de un mero deleite estético.

---

<sup>1</sup> “Parece por lo tanto extremadamente difícil reducir al mito desde el interior, pues ese mismo movimiento que hacemos para liberarnos de él, de pronto se vuelve una presa del mito: el mito puede, en última instancia, significar la resistencia que se le opone. Realmente la mejor arma contra el mito es, quizás, mitificarlo a su vez, producir un mito artificial: y este mito reconstituido será una verdadera mitología.” Barthes, Roland. *Mitologías*. Madrid: Siglo XXI, 1999, p. 136.

<sup>2</sup> Existe un concepto acuñado por Horace Walpole para describir los resultados exitosos no buscados denominado ‘serendipity’ y traducido al español como ‘serendipidad’ o ‘serendipia’. Walpole toma prestado el término en 1754 de la antigua denominación de Ceylon: Serendip, que halla en un cuento de hadas persa llamado Las tres princesas de Ceylon. Con esta palabra, ‘serendipity’, se describen todos aquellos hallazgos perseguidos que, en cambio, se encuentran por casualidad.

<sup>3</sup> Benjamin, Walter. *Obras*. Libro II, vol. 2. Madrid: Abada, 2009, p. 140.

<sup>4</sup> Este interés ha llevado a organizar festivales desde 2002, como el Glitch Festival en Noruega y el GLLI. TC/H, cuyas últimas ediciones han sido en el 2010, 2011 y 2012 en Chicago.

<sup>5</sup> Como es el caso de programas como Corrupt™ (2005) o Faceglitch (2014), desarrollados por Recyclism (nombre tras el que se esconde el artista Benjamin Gaulon). A partir de ellos, que se encuentran a disposición del público en su página web, ofrece la posibilidad de generar glitches tanto en imágenes completas, como sobre el rostro de personas en imágenes en movimiento. Por otra parte, Gaulon no es el único que ha llevado a cabo este tipo de iniciativa, sino que anteriormente ya existían otras formas de desencadenar glitches, como el plug-in de Kieran Foster llamado Glitch (2005), e incluso la aplicación para iPhone de Ben Syverson llamada Satromizer (2002-actualidad).

<sup>6</sup> Moradi, Iman. *Glitch Aesthetics* (Bachelor Thesis). Huddersfield, Reino Unido: University of Huddersfield, p. 11. Salvo que se indique la referencia de una edición en español, todas las traducciones son de la autora.

<sup>7</sup> Menkman, Rosa. *The glitch moment(um)*. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011, p. 36.

<sup>8</sup> Menkman, Rosa. Op. cit. 35.

<sup>9</sup> Menkman, Rosa. “Glitch studies manifesto”, en Lovink G. y Somers Miles R. (eds.), *Video Vortex Reader II: moving images beyond YouTube*. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011, p. 342.

<sup>10</sup> Ibid.

<sup>11</sup> Benjamin, Walter. *Obras*. Libro IV, vol. 1. Madrid: Abada, 2010, p. 347.

<sup>12</sup> Menkman, Rosa. Op. cit. 342.

<sup>13</sup> Menkman, Rosa. Op. cit. 36.

<sup>14</sup> Menkman, Rosa. Op. cit. 344.

<sup>15</sup> Steyerl, Hito. “In defense of the poor image”, en *e-fluxjournal* n° 10, noviembre 2009. ([www.e-flux.com](http://www.e-flux.com)).

---

<sup>16</sup> Ibid.

<sup>17</sup> Mulvey, Laura. *Death 24x a Second. Stillness and the Moving Image*. Londres: Reaktion Books, 2009, p. 191.

<sup>18</sup> Ibid.

<sup>19</sup> Bellour, Raymond. *L'Entre-Images. Photo. Cinéma. Vidéo*. Paris: Différence, 2002, p. 79.

<sup>20</sup> Steyerl, Hito. Ibid.

<sup>21</sup> Cascone, Kim. "The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music", en *Computer Music Journal*, vol. 24, n° 4, invierno 2002, p. 12.

<sup>22</sup> Cascone, Kim en Moradi, Iman y Scott, Ant. *Glitch: designing imperfection*. Nueva York: Mark Batty, 2009, p. 19.

<sup>23</sup> Deleuze, Gilles y Guattari, Félix. *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-textos, 2006, p. 506.

<sup>24</sup> Ibid.

<sup>25</sup> Steyerl, Hito, Ibid.

<sup>26</sup> Steyerl, Hito. *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra, 2014, p. 17.

<sup>27</sup> Steyerl, Hito. Op. cit. 18.

<sup>28</sup> Steyerl, Hito. Op. cit. 29.