

GLITCH: EL LENGUAJE VISUAL DEL ERROR.

Ibáñez Matías Alejandro

*Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo UNL
Directora: Maidana Nidia.*

Área: Arquitectura, Diseño y Urbanismo

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se inscribe en el PI CAI+D “Imágenes del Diseño: Cartografía de los modos de visibilizar. Argentina, desde mediados del S.XX.” cuyo objeto de investigación son las imágenes y su problemática considerando a las mismas en instancias de producción, circulación y recepción, como también atendiendo a las características de su estatuto complejo que puede desplegarse al menos en tres dimensiones: problemas formales- estéticos; materiales - tecnológicos; semióticos-interpretativos. Aunque el interés está puesto en las imágenes en general, se tomarán de modo más específico aquellas relacionadas con el campo de los diseños –arquitectónico, gráfico o de comunicación visual etc.- de las artes y de los medios de comunicación.

En este contexto he tomado para la observación las imágenes “Glitch”, imágenes que se generan a partir de una decodificación impervista por el sistema alterando su superficialidad inicial, provocando transformaciones de indole morfológico. Esto ha generado un discurso propio, una estética que promueve el método como parte del resultado artístico y del mensaje, y un imaginario que remite inevitablemente al paradigma tecnológico de su producción.

OBJETIVOS

Objetivo General

- Dar cuenta de las imágenes del glitch y sus características centrales atendiendo a su producción, circulación y recepción.

Objetivos específicos

- Describir los procesos de su generación y su relación con las categorías original/copia.
- Explicar sus posibilidades de codificación.
- Sistematizar algunos de sus usos y modos de aparición
- Comparar el glitch art legítimo y el simulado.

Título del proyecto: Imágenes del Diseño: Cartografía de los modos de visibilizar. Argentina, desde mediados del S.XX. Instrumento: PI CAI+D Año convocatoria: 2016 Organismo financiador: Universidad Nacional del Litoral Director/a: Prof. Nidia B. Maidana
--

Metodología

Dado el objeto de estudio y los objetivos, se adopta una metodología cualitativa continuando la línea y las opciones del PI CAI+D de referencia. Se toma como base el modelo metodológico que aplica a este tipo la investigación, desarrollado por Claudio Guerri y Martín Acebal denominado “nonágono semiótico” (2014), basado en el pensamiento triádico y relacional del filósofo norteamericano Charles Sanders Peirce (1.988). El modelo es apto para investigar holísticamente problemas de diverso orden y en especial aquellos relacionados con las disciplinas proyectuales, la imagen y las diversas manifestaciones expresivas que la incluyen. Dicha metodología, adopta su forma más acabada, luego de un extenso período de exploración, en el texto “Nonágono Semiótico. Un modelo operativo para la investigación cualitativa” (Guerri, Acebal: 2014).

RESULTADOS/CONCLUSIONES

En primer lugar lo que resulta necesario destacar a la hora de revisar el fenómeno del glitch en las imágenes digitales es que evidencia tras esa superficialidad una estructura, un código que genera indicaciones al momento de procesar la imagen por parte de una aplicación, y es ese código lo que se modifica para generar la producción estética. Este primer acercamiento da paso a la siguiente interpretación: Respecto a lo digital, no existe el *original*, todo lo que está digitalizado es una representación. Una síntesis que encubre un lenguaje binario. Una compresión de información que resulta en eso que vemos.

Cuando nos referimos al término *código* hablamos de aquellas indicaciones que le da el archivo al programa para que lo decodifique; es al mismo tiempo un metalenguaje. Esa decodificación es una reinterpretación que decide que es lo que debemos ver de determinada manera en ese documento (y a la vez reinterpretarlo nosotros en el acto perceptivo, teniendo en cuenta que se da una pérdida de información y de fidelidad de la imagen digital y su manipulación) y en ese *idioma* actúa la falla en la lectura. Existen diversas técnicas para alterar la lectura del código por parte del sistema que se empleará para ejecutar ese archivo, algunas afectan la estructura propiamente dicha, actúan sobre los soportes digitales que la procesan, tanto a nivel software como hardware.

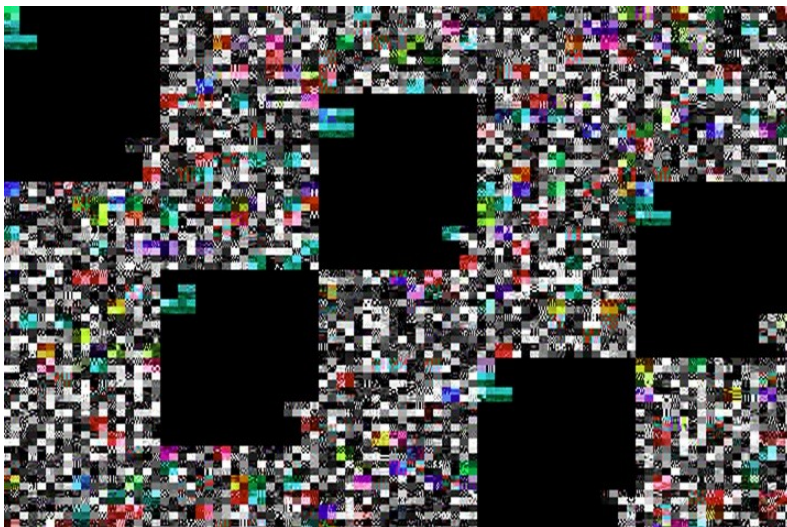


Figura 1
Carlos Trilnick
No Signal No Bad
2007

Podemos observar como una inesperada interpretación por parte de los procesos digitales sobre cintas analógicas genera estos efectos de descomposición de la imagen.

Por un lado se genera una conciencia, se evidencia una vulnerabilidad, se crea un lenguaje. Por otro una estética que termina recayendo en la cultura de masas como toda tendencia que pasa de ser novedad rupturante a objeto de consumo. Parte de esto lo podemos observar a la hora de marcar una diferencia entre el glitch art legítimo (Figura 2) y el simulado (Figura 3), lo que nos puede ayudar a responder otras cuestiones que tienen que ver con el campo del arte y el diseño: donde efectivamente podemos ir tras un resultado estético imitado o ahondar en una búsqueda que sirva como plataforma para algo nuevo y superador. Cuando nos referimos a glitch art simulado, hablamos de aquellas producciones que no intervienen en el código del archivo de referencia sino que utilizan programas de edición multimedia para generar una imagen similar a los efectos del glitch. Si bien, no se les puede refutar una intencionalidad artística, estas manipulaciones puramente superficiales de la imagen (es decir, sobre el resultado final de esa lectura, por medio de filtros o capas) no estarían siendo legitimadas en el micro campo del glitch art ya que evaden los métodos de intervención en el código del archivo.

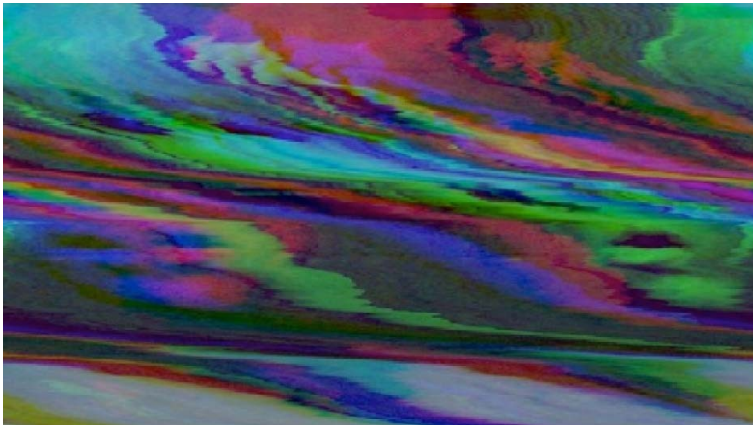


Figura 2
Rosa Menkman
Vernacular of File Formats
2010

Esta imagen es el resultado de la manipulación del código de la imagen mediante un editor de textos.



Figura 3
Photoshop Tutorials
Canal de Youtube
*How to Create a Portrait
Glitch Effect in Photoshop*
2017

Captura de un videotutorial que muestra como editar una imagen para simular de forma superficial el efecto glitch.

El estado del arte del glitch art está vinculado con la tecnología del momento. Hoy conocemos determinada estética del error, años atrás tenía que ver con cintas magnéticas y polarizaciones; actualmente con el contenido digital y la manipulación del código de los archivos. Eventualmente en el futuro el glitch art estará ligado con la tecnología imperante y será distinta a la de hoy, pero en el efecto del error (o reacción inesperada en relación a un uso no previsto), el efecto de su provocación, de su estética, la búsqueda es la que prevalece.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- ARFUCH, L.**, 1997: *El diseño en la trama de la cultura: desafíos contemporáneos*. En Diseño y comunicación. Buenos Aires Paidós.
- BONSIEPE, G.**, 1997: *Del objeto a la interfase. Mutaciones del diseño*. Buenos Aires, Ediciones Infinito.
- BOURDIEU, P.**, 1980: *El sentido práctico*. Taurus, Madrid, 1991
- BREA, J L.**, 2009: *Retórica de la resistencia*. En Revista Digital Estudios Visuales N° 6.
- CASTELLS, M.**, 1999: *La era de la información. La sociedad red*. México, S. XXI Editores 2006.
- De MORAES, D.**, 2010: *Mutaciones de lo visible. Comunicación y procesos culturales en la era digital*. Buenos Aires, Paidós.
- DE PONTI y GAUDIO**, 2008: *Historia del Diseño por país. Argentina 1940-1983*. En "Historia del Diseño en América Latina y el Caribe" Fernández, S. y Bonsiepe, G. Compiladores. San Pablo, Editora Blücher.
- DEBRAY, R.**, 1992: *Vida y muerte de la imagen. La historia de la mirada en Occidente*. Barcelona, Paidós, 1994.
- DELEUZE, G, GUATTARI, F.**, 1980: *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia, Pre Textos, 1997.
- ECO, U.**, 1968., *La estructura ausente*. Barcelona, Lumen, 1997.
- ECO, U.**, 1976., *Tratado de semiótica general*. Buenos Aires, De Bolsilo, 2005
- FLUSSER, V.**, 2015. *El Universo de las imágenes técnicas. Elogio de la superficialidad*. Caja Negra, Buenos Aires.
- GRUPO μ.**, 1993: *Tratado del signo visual*. Madrid, Cátedra.
- GUERRI, C.; ACEBAL, M. et alt** 2014: *Nonágono semiótico. Un modelo operativo para la investigación cualitativa*. Eudeba, Ediciones UNL, Buenos Aires.
- GUERRI, C.**, 2012: *Lenguaje gráfico TDE más allá de la perspectiva*. Buenos Aires, Eudeba / Ediciones UNL.
- KOZAK, C.**, 2015. *Tecnopoéticas Argentinas*. Archivo blando de arte y tecnología. Caja Negra, Buenos Aires.
- LEDESMA, M.**, 2003: *El diseño una voz pública*. Buenos Aires Wolkowicz Editores, 2010.
- MAGARIÑOS de MORENTÍN, J. A.**, 2008: *La semiótica de los bordes*. Córdoba. Editorial Comunicarte.
- MENKMAN, R.**, 2011. *The Glitch Moment(um)*. Network Notebooks, Amnsterdam.
- MITCHELL, W.J.T.**, 1994: *Teoría de la Imagen*. Madrid. Akal 2005.
- MOXEY, K.**, 2009: *Los estudios visuales y el giro icónico*. En Revista Digital Estudios Visuales N° 6.
- PEIRCE, C. S.**, 1988: *Un hombre un signo. El pragmatismo de Peirce*. Barcelona, Crítica.
- STEYERL, H.**, 2014. *Los condenados de la pantalla*. Caja Negra, Buenos Aires.
- STEYERL, H.**, 2018. *Arte Duty Free. El arte en la era de la guerra civil planetaria*. Caja Negra, Buenos Aires.
- VERÓN, E.**, 1987 2013: *La semiosis social I. La semiosis socialIII*. Buenos Aires, Paidós
- VILCHES, L.**, 1983: *La lectura de la imagen. Prensa, cine, televisión*. Barcelona, Paidós.