

GLITCH ART: L'ERRORE TECNICO COME ESPRESSIONE ARTISTICA

ABSTRACT.....

INTRODUZIONE.....

CAPITOLO 1. PANORAMA STORICO ARTISTICO DELLA GLITCH ART.....

1.1 New Media Art e net.art.....

1.2 Glitch art: le origini.....

1.3 Definizioni di glitch.....

1.4 Principali teorie sulla glitch art.....

1.4.1 Sperimentare con l'imperfezione per creare nuovi generi artistici.....

1.4.2 Avanguardia glitch: il potenziale espressivo dell'errore

1.4.3 Il glitch come elemento imprevedibile e irrazionale.....

1.4.4 *Glitchspeak*: glitch come linguaggio per allontanarsi dalle convenzioni sociali e proporre una nuova visione del mondo.....

1.4.5 L'importanza del ruolo dell'artista: la ricerca dell'errore perfetto per dimostrare la fallibilità della macchina.....

1.4.6 Il rischio della banalizzazione e della mercificazione

1.4.7 Il glitch come critica all'idealizzazione del digitale.....

1.4.8 Femminismo glitch: la metafora del malfunzionamento come ribellione alle categorizzazioni.....

1.5 Caratteristiche principali e significato politico della glitch art.....

1.5.1 Dal concetto di autenticità al concetto di originalità.....

1.5.2 Riproducibilità digitale e immagine glitch come immagine povera.....

CAPITOLO 2. ANALISI DELLE OPERE E IL RUOLO DELL'ARTISTA.....

2.1 Metodologia di ricerca.....

2.2 La resa dei concetti attraverso le opere.....

2.2.1 Il glitch come denuncia sociale.....

2.2.2	Il glitch come decostruzione dell'idealizzazione del digitale.....
2.2.3	Il glitch come mezzo per trasmettere un messaggio.....
2.2.4	La possibilità di scoprire nuovi mondi attraverso il glitch.....
2.3	Dallo studio delle opere alla considerazione del ruolo dell'artista.....
2.4	Il ruolo dell'artista.....
2.4.1	Il processo di cattura del glitch.....
2.4.2	L'intervento artistico in relazione ai glitch di diversa natura.....
2.4.3	L'imprevedibilità del glitch e l'importanza del processo.....
2.4.4	Provenienza geografica: un fattore di influenza?.....

CAPITOLO 3. TRA PRESENTE E FUTURO: DIREZIONI E PREVISIONI PER LA GLITCH ART.....

3.1	L'utilizzo metaforico del glitch come "sviluppo meraviglioso".....
3.2	La diffusione della glitch art attraverso community ed esibizioni.....
3.3	Altri direzioni possibili: banalizzazione, mercificazione ed estetizzazione della glitch art.....
3.3.1	L'estetica glitch nell'ambito televisivo.....
3.3.2	L'estetizzazione del glitch nel contesto musicale.....
3.3.3	Post-Glitch: banalizzazione della glitch art attraverso app e trailer.....
3.3.4	Mercificazione della glitch art: l'avvento degli NFT e il caso di Sotheby's.....
3.3.5	Mercificazione e banalizzazione del glitch come "almost, but not quite".....
3.4	Glitch art e Intelligenza artificiale.....
3.4.1	Il ruolo dell'artista nell'era dell'Intelligenza Artificiale.....
3.4.2	Il glitch nell'Intelligenza Artificiale.....
3.5	Il glitch nella vita di tutti i giorni.....
3.6	Il futuro della glitch art: previsioni e possibilità.....
3.6.1	Nuove tecnologie come nuovi scenari per la glitch art.....

3.6.2	L'uso metaforico del glitch come costante.....
3.6.3	L'importanza del processo come fattore vitale per la glitch art.....
	CONCLUSIONE.....
	APPENDICE.....
	BIBLIOGRAFIA.....
	SITOGRAFIA.....

ABSTRACT

L'elaborato presenta un'analisi della glitch art, corrente artistica che fa dell'errore tecnico il suo principale strumento di espressione artistica. La prima parte del lavoro consiste in uno studio del panorama storico artistico all'interno del quale è inserita la glitch art e in un approfondimento sulle principali teorie che sono state scritte in merito. Ciò permette di visualizzare le caratteristiche e le tematiche che accomunano questo genere di produzione artistica ma anche le problematiche di cui è portatrice, come la mancanza di solidi studi e di una precisa categorizzazione. La seconda parte dell'elaborato intende dimostrare la veridicità dei principali concetti emersi dal primo capitolo attraverso lo studio di opere realizzate da un gruppo di artisti da me selezionati e provenienti da aree geografiche diverse. A questi dieci artisti sono inoltre state sottoposte delle interviste, al fine di avere a mia disposizione come materiale di studio un pensiero originale e un giudizio di questi artisti non solo sulle loro opere, ma anche riguardo allo sviluppo della glitch art e alla situazione attuale in cui essa si trova. L'ultimo capitolo intende considerare quanto emerso dalle sezioni precedenti al fine di tracciare un panorama della glitch art nella contemporaneità e di comprendere quali siano i suoi possibili sviluppi nel futuro. Lo scopo della tesi è quello di appurare quale sia il filo conduttore nell'utilizzo dell'errore come espressione artistica e il suo significato più profondo, per tentare di far fronte al problema della poco chiara categorizzazione a cui la glitch art è soggetta.

INTRODUZIONE

Tra la fine degli anni Novanta e l'inizio degli anni Duemila, l'avvento di Internet e le novità da esso apportate hanno causato notevoli cambiamenti nel panorama artistico. Molte sono state, infatti, le correnti che hanno visto nella rete globale uno nuovo spazio di esistenza: una fra tutte la glitch art. Nonostante, per certi aspetti quali l'immaterialità e la delocalizzazione, la glitch art possa sembrare simile ad altre modalità artistiche digitali, il tipo di mezzi che utilizza e il genere di messaggio di cui è portatore la distinguono da qualsiasi altro genere.

In un momento storico in cui l'atteggiamento generale è quello di un elogio nei confronti delle tecnologie, la glitch art agisce controcorrente. Vedendo nell'errore tecnico un potenziale mezzo di espressione artistica, la glitch art si inserisce infatti nel panorama artistico contemporaneo con l'obiettivo di allontanarsi dalla concezione tradizionale di tecnologia, e quindi dall'idea di perfezione ad essa associata, al fine di proporre un nuovo modo di vedere e comunicare. In contrasto con quanti elogiano il progresso e l'eccellenza delle macchine e delle innovazioni tecnologiche, gli artisti glitch impongono invece un comportamento che celebra il caos, dettato da una necessità di ribellione e da un desiderio di scontrarsi con le norme sociali, e lo fanno attraverso il linguaggio del malfunzionamento. È questa necessità, quindi, che permette al glitch di prendere una nuova forma; grazie alla nuova accezione ad esso attribuita, i concetti di bello e di utile vengono stravolti e qualcosa di generalmente considerato inutile diventa la stessa condizione di esistenza della glitch art. In un genere artistico dove il procedimento assume più importanza del risultato, il glitch diventa quindi una metafora, un elogio del fallimento che porta ad una nuova visione del mondo e a un originale punto di vista che vuole decostruire un ideale imposto nella società contemporanea.

Un ulteriore fattore che rende la glitch art un genere del tutto nuovo, peculiare ed affascinante, è l'imprevedibilità che caratterizza il glitch, carattere che sconvolge il ruolo dell'artista rendendogli impossibile avere il pieno controllo di quello che è il suo strumento di espressione. È questa potenza che il glitch può assumere, il suo carattere imprevedibile e la rilevanza del messaggio di cui è portatore una volta inserito nella glitch art, che rendono questo genere artistico a sé stante, meritevole di essere scoperto e studiato.

Quanto è necessario, quindi, è un approfondimento della glitch art che ne prenda in considerazione ogni aspetto, dalle sue origini alla contemporaneità. Fino ad oggi, infatti, gli studi in merito alla glitch art sono stati non solo scarsi, ma anche denotati da una scorretta interpretazione: ciò che ha reso difficile, per gli studiosi, la categorizzazione della glitch art è

infatti il non essersi immedesimati nel punto di vista degli artisti. Quanto è utile, al contrario, è un'analisi che prenda in considerazione i loro bisogni primari, la loro soggettività, il significato che ha per loro l'utilizzo metaforico del glitch e il messaggio che con questo vogliono trasmettere. Per questo motivo, la presente tesi si pone l'obiettivo di considerare la glitch art dal punto di vista dei suoi produttori, al fine di proporre uno studio attento alle loro necessità e alle loro opinioni, atteggiamento a mio parere necessario per un corretto studio della glitch art.

PANORAMA STORICO ARTISTICO DELLA GLITCH ART

1.1 New Media Art e net.art

All'inizio degli anni Novanta è avvenuto un cambiamento radicale a livello mondiale: l'avvento di Internet nel 1992 e del World Wide Web nel 1993 hanno fatto nascere nuove possibilità non solo di comunicazione ma anche di espressione. Il WWW, in quanto rete accessibile a livello mondiale, portava con sé una grossa novità: la possibilità di navigare in un mondo virtuale in cui dati, immagini e suoni erano accessibili in una modalità del tutto nuova e molto più immediata, senza limiti di spazio o di tempo¹. Successivamente, nel 1994, Internet e i network inizialmente accessibili a pochi, come accademici e ricercatori, hanno cominciato a espandersi diventando uno strumento di comunicazione accessibile a tutti. Per questo motivo, la crescente attrazione da parte dell'intera società nei confronti di Internet e delle novità da esso apportate assume presto uno spirito universale²: internet diventa il "villaggio globale" [Marshall McLuhan].

Considerando il fatto che da sempre l'arte riflette la società e i cambiamenti che in essa avvengono, lo sviluppo di Internet ha inevitabilmente portato un cambiamento anche nel panorama artistico, il quale ha visto un progressivo avvicinamento al virtuale e di conseguenza la nascita di nuove modalità espressive e di nuovi generi artistici³. Questa grossa novità e l'interesse per gli sviluppi tecnologici, ha portato artisti, curatori, critici e personalità inserite nel panorama artistico ad avvicinarci alla rete per considerarla un potenziale strumento di produzione e diffusione dell'arte. Essendo Internet un fenomeno mondiale in grado di collegare virtualmente le persone, questo nuovo tipo di arte in rete è inevitabilmente caratterizzato dall'essere condiviso e condivisibile.

È in questo contesto che nasce il termine New Media Art per indicare un'arte digitale che sfrutta le possibilità date dagli avanzamenti tecnologici e che usufruisce di questi ultimi per una nuova produzione artistica, con nuovi modelli tecnico-distributivi che hanno un forte impatto sugli aspetti estetici e che dunque si caratterizzano per nuove modalità di espressione e interazione⁴. La New Media Art diventa così un «fattore vitale della scena artistica contemporanea⁵» e la

¹ Tanni, Valentina, *Net art: genesi e generi*, in Balzola Andrea, Monteverdi Anna Maria, *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio*, Garzanti, Milano 2004.

² Tribe, Mark, Jana, Reena, Grosenick, Uta (a cura di), *New Media Art*, Taschen America, Los Angeles 2006.

³ Popper, Frank, *From Technological to Virtual Art*, MIT Press, Cambridge MA-London 2007.

⁴ Paul, Christiane, *Digital Art*, Thames & Hudson, London 2015.

⁵ Grau, Oliver, *MediaArtHistories*, MIT Press, Cambridge MA-London 2007.

possibilità di creare senza limiti e muoversi liberamente in una rete sempre più ampia porta al contemporaneo sviluppo di diversi movimenti all'interno dell'arte digitale come net.art, Software Art, installazioni virtuali, spazi interattivi e molti altri, tutti caratterizzati dall'utilizzo delle nuove tecnologie digitali come spazio di sviluppo, circolazione e fruizione.

Artisti provenienti da discipline e aree geografiche diverse si interessano progressivamente alle nuove possibilità che Internet offriva perché sentono il diritto di sfruttare questa novità che si rivela essere alla portata di tutti. Molti di loro, abituati alle tradizionali modalità artistiche come la pittura, usufruiscono di questo mezzo per digitalizzare le proprie opere e permettere quindi a queste di essere visibili online, altri ancora creano opere d'arte ex novo utilizzando Internet come strumento artistico⁶. I diversi generi artistici che possono essere raggruppati sotto il nome di New Media Art fanno così di Internet non solo uno strumento creativo ma anche un mezzo per diffondere le proprie opere: questo atteggiamento è emblematico per comprendere la portata delle novità che l'avvento di Internet è stato in grado di far arrivare nel panorama artistico e non solo.

Parallelamente a questa situazione di rapida diffusione dell'utilizzo di Internet, e in correlazione alla nascita dei molteplici generi artistici che caratterizzano la New Media Art, nei primi anni Novanta si forma un gruppo di artisti provenienti da aree geografiche differenti, tra cui Jodi, Heath Bunting, Rachel Baker, Vuk Ćosić, Olia Lialina, e Alexei Shulgin, che si identifica sotto il nome di net.art. Il nome di questo movimento si distacca volontariamente dalla denominazione di ogni altro genere artistico dove un vocabolo è seguito dal termine "art"; la sua nascita pare risalire a un errore tecnologico che ha portato alla generazione automatica di questo termine, il quale, assomigliando alla tipica denominazione di un file digitale, si addice perfettamente a questo tipo di arte⁷. Questi artisti, infatti, sono accomunati dall'uso di Internet come principale piattaforma di espressione e la loro arte riflette il cambiamento e il forte impatto che Internet ha avuto sulla vita quotidiana di tutti. Nella net.art e nell'arte prodotta tramite Internet si trova inoltre una comune urgenza degli artisti di costruire uno spazio libero e accessibile da tutti, la cui realizzazione diviene possibile grazie all'esistenza di una rete di portata globale e dalla maggiore facilità di comunicazione e di espansione che questa permetteva. La net.art voleva infatti essere alla portata di tutti sia a livello fruitivo che produttivo: in primo luogo perché, come visto, Internet era diventato uno strumento utilizzabile da chiunque lo desiderasse, e in secondo luogo perché sia la produzione che la fruizione di

⁶ Tribe, Mark, Jana, Reena, Grosenick, Uta (a cura di), *New Media Art*, cit, p. 10.

⁷ Tanni, Valentina, *Net art: genesi e generi*, cit.

questo tipo di arte era a basso costo dal momento che non richiedeva spese materiali di nessun tipo⁸. Il mondo della net.art ha visto crescere in pochi anni l'interesse di artisti, curatori e critici, che tramite la modalità della mailing list, prima fra tutte *nettime*, discutevano sulla natura di un'arte prodotta per e attraverso la rete e su questioni a essa legata, quali il giusto nome da affidarle, la sua distribuzione, l'estetica che accomuna le opere, e altre questioni critiche⁹.

La produzione di opere d'arte la cui condizione d'esistenza è una rete virtuale comporta il fatto che la loro fruizione avvenga tramite una connessione a Internet. Per questo motivo è facile individuare due dei fattori che più caratterizzano non solo le opere di net.art ma anche degli altri generi che fanno parte della New Media Art, e che consistono in una novità per la fruizione di opere d'arte: l'immaterialità e la delocalizzazione. Difatti, la natura immateriale e virtuale che caratterizza le opere d'arte digitali fa sì che queste possano essere fruite in un modo diverso dalla tradizionale visita a uno spazio espositivo, poiché permette agli utenti di godere di opere d'arte in modo delocalizzato, ovvero in qualsiasi luogo si trovino e in qualsiasi momento, purché dotati di una connessione Internet e di un browser tramite cui sia possibile visualizzare le opere¹⁰.

I cambiamenti apportati da questo nuovo tipo di arte, quindi, vale la pena ribadirlo, non modificano solo la modalità espressiva, ma anche la sfera fruitiva. A tal proposito è importante citare il fenomeno che ha permesso un'espansione della net.art al di fuori della sfera virtuale, ovvero il momento in cui musei e gallerie iniziano a considerare l'importanza di incorporare anche questo tipo di arte nelle selezioni di opere da esibire in mostra. In particolare, l'edizione dell'anno 1997 di Documenta X, curata da Catherine David, è stata il debutto espositivo della net.art: questa è stata infatti la prima occasione in cui opere create appositamente per uno spazio online e lontano dal mondo dell'arte istituzionale sono state esposte in uno spazio fisico (Fig. 1).

⁸ Meixnerova, Marie, *#mm net art. Internet Art in the Virtual and Physical Space of Its Presentation*, Link Editions, Brescia 2019.

⁹ Deseriis, Marco, Marano, Giuseppe, *Net.art. L'arte della connessione*, ShaKe Edizioni, Milano 2003.

¹⁰ Tanni, Valentina, *Net art: genesi e generi*, cit. p. 4.



Fig. 1: Documenta Halle, sezione di net.art a Documenta X, 1997

Oltre a questo evento, anche musei come il MoMa di New York e il Walker Art Centre di Minneapolis hanno capito il potenziale della rete e hanno iniziato a organizzare mostre, in questo caso online, per permettere al proprio pubblico un nuovo tipo di esperienza fruitiva. Nonostante nella sua concezione originale la net.art fosse pensata per un'unicità del mezzo di produzione e distribuzione, e quindi per essere distribuita esclusivamente attraverso la rete, è importante considerare che l'avvicinamento della net.art alle istituzioni artistiche, e quindi alle esposizioni fisiche, ha permesso una maggiore visibilità di questo genere di opere, anche se questo ha portato a pareri contrastanti, proprio per il motivo sopra citato secondo cui la net.art fosse nata come un'arte dedicata esclusivamente alle piattaforme online¹¹.

1.2 Glitch art: le origini

Dagli anni Novanta, come già esplicitato, sono molteplici le correnti che utilizzano Internet come piattaforma di produzione artistica e il cui numero continua a crescere progressivamente, tanto quanto cresce l'utilizzo della rete e di internet come medium. La nascita e il successivo sviluppo della net.art hanno infatti portato alla formazione di altre tendenze interne ad essa, una fra tutte la glitch art.

¹¹ Ivi, cit. p.1.

Come intuibile dal suo nome, la glitch art è un tipo di arte generata attraverso i glitch, elementi che nel linguaggio informatico sono sinonimo di errore, di bug inaspettato, e quindi di qualcosa di negativo e problematico che emerge quando qualcosa va storto. Il termine glitch è stato usato per la prima volta nel 1962 quando, durante la spedizione spaziale del Progetto Mercury, l'astronauta John Glenn ha utilizzato questa espressione in riferimento ad un inaspettato segnale elettrico¹². In seguito a questo avvenimento, il termine glitch è stato adottato negli anni come termine per indicare un malfunzionamento tecnico, un «fallimento del sistema, dovuto o a un problema analogico dell'hardware o di un problema algoritmico del software¹³». Essendo un problema tecnico, il glitch altera il risultato desiderato trasmettendo un esito diverso da quello previsto, venendo così identificato come malfunzionamento. Con la glitch art l'errore assume un nuovo significato: la forza di questo nuovo genere artistico è infatti quella di estetizzare il glitch e allontanarlo dall'esclusiva associazione a qualcosa di sbagliato e negativo per caricarlo invece di un significato positivo. Nel momento in cui il glitch viene trasportato nella sfera artistica, gli artisti glitch propongono una singolare visione di questo elemento e ne fanno un nuovo mezzo di espressione, arrivando a esaltare il fallimento. Gli artisti che si avvicinano alla glitch art sono infatti accomunati dal fatto di riconoscere nell'errore tecnico un potenziale espressivo e propongono così un nuovo punto di vista lontano da quello tradizionalmente accettato, considerando l'errore come qualcosa di utile per creare una nuova estetica artistica¹⁴.

Se è certa la provenienza del termine che dà il nome a questo genere artistico, meno chiara è invece l'esistenza di un vero e proprio momento di nascita della glitch art. Prima di essere utilizzato per le arti visive, l'elemento del glitch è stato infatti usato per generare una nuova forma di musica elettronica, la quale ha poi influenzato la sfera artistica¹⁵, ma non è mai stato identificato un tempo e un luogo specifici che hanno dato nascita a questo genere, la cui formazione si presenta piuttosto come un insieme di influenze e di scoperte avvenute in momenti e luoghi diversi¹⁶. Il termine glitch, già utilizzato in ambito musicale, è stato usato per la prima volta per parlare di un tipo di arte visiva nel 2001, quando Ant Scott, riflettendo sullo

¹² Jones, Nathan Allen, *Glitch Poetics*, Open Humanities Press, London 2022.

¹³ Alfieri, Alessandro, *Per un'estetica dell'errore: la glitch art*, in Pedone Silvia, Tedeschini Marco (a cura di), *Errore*, Mimesis Edizioni, Milano-Udine 2015.

¹⁴ Kane, Carolyn, *High-Tech Trash. Glitch, Noise and Aesthetic Failure*, University of California Press, Oakland 2019.

¹⁵ Moradi, Iman, *Glitch Aesthetic*, tesi di laurea, University of Huddersfield, gennaio 2004, <https://organised.info/wp-content/uploads/2016/08/Moradi-Iman-2004-Glitch-Aesthetics.pdf> (ultimo accesso 12/01/2023).

¹⁶ Manon, Hugh, Temkin, Daniel, "Notes on Glitch", in *world picture*, n. 6, 2011, http://www.worldpicturejournal.com/WP_6/Manon.html (ultimo accesso 05/01/2023).

stile e sulle modalità delle sue opere ha coniato il termine glitch art¹⁷. In seguito a questo evento, sono state date altre definizioni di glitch e di glitch art, che verranno riportate più avanti.

La nascita del termine attribuita ad Ant Scott non coincide però con la nascita di una pratica che fa dell'errore un potenziale espressivo. Come verrà riportato più avanti, infatti, prima che il glitch venisse adottato dagli artisti come mezzo espressivo, una nicchia di musicisti hanno usufruito di questo elemento per la realizzazione di brani musicali sperimentali; ne parla Kim Cascone nel 2000, un anno prima che il termine glitch art venisse inventato da Ant Scott. Inoltre, sono numerosi gli antecedenti di questo genere artistico e diverse sono le influenze da esso subite, che in molti vedono nella videoarte degli anni Settanta e nei videogame, così come nella fotografia e più in generale nell'utilizzo del web¹⁸. Guardando indietro nel tempo, si può poi ritrovare l'utilizzo dell'errore e del fallimento come principale veicolo espressivo in diverse avanguardie storiche. Osservando le molteplici correnti artistiche sviluppatesi durante lo scorso secolo, si possono infatti riscontrare varie somiglianze con la glitch art in termini di istanze espressive, nonostante molte di queste non abbiano nulla a che fare con la sfera digitale. Ne sono esempio il gruppo Fluxus e gli happening degli anni Sessanta, dove la causalità utilizzata come aspetto principale per le performance è associabile al momento casuale e inaspettato di apparizione del glitch; o ancora movimenti d'avanguardia nati ancora prima come il surrealismo o il dadaismo dove l'errore, l'incoerenza e la combinazione di immagini apparentemente senza senso si allontanava dal tradizionale modo di proporre l'arte. Andando più nello specifico, si incontrano diverse opere d'arte in cui viene sperimentato il malfunzionamento tecnico. Fra le tante, ne sono un esempio *Magnet TV* (1965) di Nam June Paik, dove un magnete posizionato in cima ad una televisione ne interrompe il segnale e di conseguenza modifica l'immagine trasmessa, e *Vertical Roll* (1972) di Joan Jonas, in cui il malfunzionamento di un televisore è reso visibile dallo scorrere di immagini deformate che si muovono in senso verticale¹⁹. Un ulteriore caso dell'utilizzo artistico del glitch ante litteram si trova nel video *Digital TV Dinner* (1978) di Jamie Fenton e Raul Zaritsky (Fig. 2), dove le immagini difettose di un videogioco vengono utilizzate in modo insolito e accostate ad una musica realizzata nello stesso momento del bug del videogioco, per realizzare un'opera di videoarte. Risulta notevole come la trasposizione del malfunzionamento in questa opera sia perfettamente accomunabile all'utilizzo

¹⁷ <http://www.beflix.com/archive/antifractal.html> (ultimo accesso 07/01/2023).

¹⁸ Alfieri, Alessandro, *Per un'estetica dell'errore: la glitch art*, cit. p.11.

¹⁹ Pengpeng, Zhang, *Technology, Error and Fetish: Through the Lens of Glitch Art*, 2017, https://www.academia.edu/36090939/Technology_Error_and_Fetish_Through_the_Lens_of_Glitch_Art (ultimo accesso 24/08/2023).

che gli artisti fanno dell'errore tecnico: non a caso *Digital TV Dinner* è considerata dagli stessi artisti inseriti nel panorama contemporaneo della glitch art un perfetto precedente di questo genere²⁰.

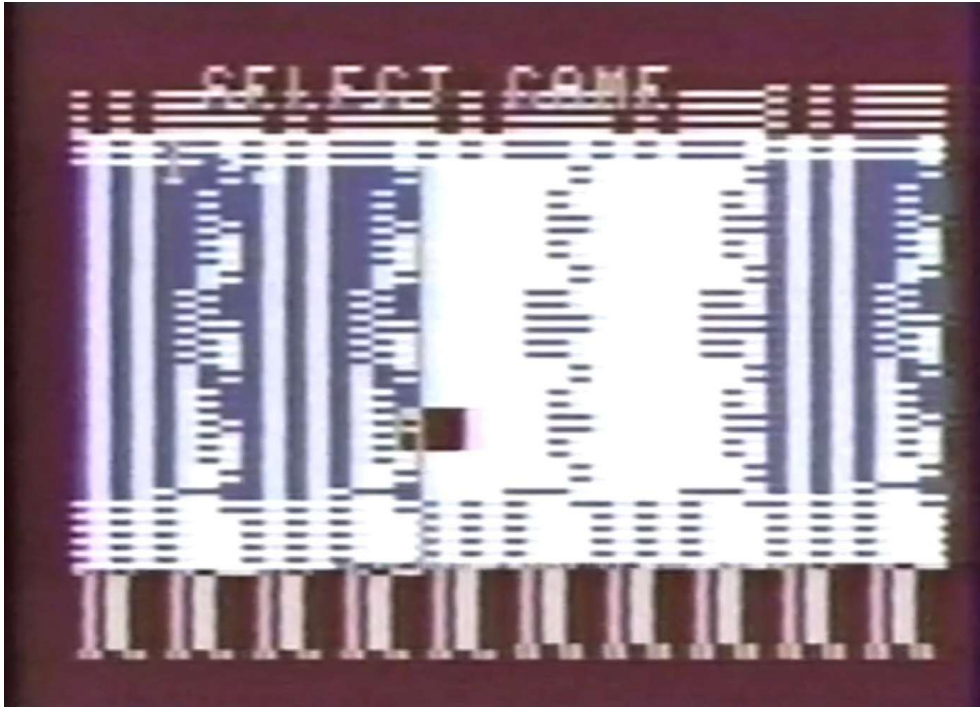


Fig. 2: Jamie Fenton e Raul Zaritsky, *Digital TV Dinner*, 1978, still da video, minuto 00:22

Quelli riportati sono solo alcuni degli esempi che dimostrano un collegamento tra la glitch art e altri generi artistici che possono essere considerati degli antecedenti; ciò che distingue la glitch art da questi e ne determina il carattere innovativo è il fatto che, diversamente dai suoi predecessori, è un tipo di arte prodotto in rete. Questo dimostra come a periodi diversi corrispondano situazioni culturali diverse e differenti innovazioni tecnologiche, e di conseguenza differenti approcci e adattamenti degli artisti a questi²¹.

²⁰ Betancourt, Michael, *Glitch art in Theory and Practice. Critical Failures and Post-Digital Aesthetics*, Routledge, London-New York 2017.

²¹ Sotiraki, Virginia, *glitch art Narratives. An Investigation of the relation between noise and meaning* tesi di Master, Lund University, primavera 2014, <https://lup.lub.lu.se/student-papers/search/publication/4446947>, (ultimo accesso 12/01/2023).

1.3 Definizioni di glitch

«È difficile dare un nome ai glitch ed è quasi impossibile individuarli prima che si mostrino: sono incidenti che scatenano una qualche forma di caos²²».

Come citato precedentemente, non è mai stato identificato un preciso momento di nascita della glitch art. Sono riconosciute una serie di caratteristiche che accomunano le opere glitch, ma queste, a causa della scarsa considerazione teorica apportata al genere artistico della glitch art, sfuggono ad una precisa definizione²³. Per questo motivo, sono diversi gli studiosi che nel tempo hanno cercato di dare una definizione sia dei glitch che della glitch art, portando alla formazione di diverse teorie che verranno considerate più avanti. Queste lasciano comunque tutt'oggi spazio a studi che possano dare alla glitch art una più chiara categorizzazione, motivo per il quale il fenomeno viene da me preso in considerazione in questo elaborato.

Sono già stati menzionati gli eventi che hanno causato la nascita del termine glitch art, coniato dall'artista Ant Scott. Prendendo in considerazione, più nello specifico, l'elemento cardine di questo genere artistico, il glitch, vale la pena studiare più a fondo le diverse definizioni che ne sono state date, al fine di poter successivamente comprendere al meglio l'introduzione e il suo utilizzo nella sfera artistica. Per esempio, è il linguista Ben Zimmer a dichiarare che la parola glitch nasce dal termine yiddish *glitchen*, che significa lapsus e che rimanda alla parola scivolare²⁴, un verbo che, di nuovo, ricorda il fallimento o qualcosa che è andato storto proprio come quando appare un glitch. Dal momento che il termine è entrato a buon diritto nella pratica artistica, anche Treccani ne offre una definizione; nello specifico, il glitch è qui definito dal punto di vista elettronico come «un termine onomatopeico che indica genericamente i disturbi di breve durata che si manifestano in un impulso teletrasmesso, deformandone la forma d'onda²⁵». Meno anonima della definizione da dizionario è quella data dagli studiosi Olga Goriunova e Alexei Shulgin, due tra le maggiori personalità del panorama della net.art, i quali propongono una definizione che vuole ricordare e rimarcare il fatto che il glitch, considerato da un punto di vista prettamente tecnico e non artistico, viene prodotto dal sistema, quindi la sua natura risiede nella macchina e la sua apparizione non è programmata dall'uomo:

²² Russell, Legacy, *Glitch Feminism: A Manifesto* [2020], tr. it., *Glitch Feminism: Un manifesto*, Giulio Perrone Editore, Roma 2021.

²³ Tantawy, Daa Eldin, Halaby, Mohamed, "The Evolution of glitch art from the Origin to the Present", in *Arab International Journal of Digital Art & Design*, n. 2, 2022, pp. 7-52, https://iajadd.journals.ekb.eg/article_227156.html?lang=en (ultimo accesso 11/09/2023).

²⁴ Jones, Nathan Allen, *Glitch Poetics*, cit.

²⁵ <https://www.treccani.it/enciclopedia/glitch> (consultato il 23/01/2023).

Nei sistemi elettrici, un glitch è un errore di breve durata di un sistema o di una macchina. Il glitch appare come un difetto (un cambiamento nel voltaggio - un cambiamento o segnale di una durata sbagliata - un cambiamento di input) in un circuito elettrico. Quindi, un glitch è una deviazione a breve termine di un valore corretto, e in quanto tale può descrivere un malfunzionamento dell'hardware. Il risultato di un glitch non è prevedibile. Quando viene applicato ad un software, il significato del glitch si altera leggermente. Un glitch è un cambiamento imprevedibile nel comportamento del sistema, che appare quando qualcosa va chiaramente storto. [...] Un glitch è un singolare evento disfunzionale che permette di assumere un punto di vista che va oltre l'abituale, onnipresente e aliena estetica del computer. Un glitch è un disordine di un momento, una possibilità di guardare la struttura interna del software, sia che si tratti di un meccanismo di compressione dati, o un codice HTML. Nonostante un glitch non riveli la vera funzionalità del computer, mostra la spettrale convenzionalità delle forme con cui gli spazi digitali sono organizzati²⁶.

Iman Moradi, il più conosciuto nonché primo studioso della glitch art, propone invece una definizione di glitch che prende in considerazione anche il risultato artistico, dandogli il significato di «un artefatto che deriva da un errore. Non si tratta della causa, né dell'errore in sé, è semplicemente il prodotto di un errore, e più precisamente è la sua manifestazione visiva. È uno slittamento significativo che segna un allontanamento dal risultato atteso²⁷». Con questa definizione Moradi fa pensare al glitch non come a un processo ma come al risultato inaspettato di questo. Allo stesso modo, lo studioso Hugh Manon e l'artista Daniel Temkin, dopo una collaborazione che ha preso il nome di *Notes on glitch*, un testo in cui i pensieri dei due autori vengono trascritti in cinquantasei punti, dichiarano quanto segue: «la parola glitch non rappresenta esclusivamente le cause che hanno indotto alcuni fallimenti, ma anche il risultato che emerge quando dati impropri vengono decodificati correttamente. Il software riscontra un problema isolato e, anziché spegnersi, interviene²⁸», evidenziando nuovamente come il glitch non sia solo un errore tecnico, ma indichi anche il risultato di questo.

Diversa è la definizione Federico Biggio, studioso di semiotica del visuale, che parla di alterazione definendo il glitch come «la negazione dell'immagine trasmessa [...], un elemento disturbante, un rumore, che non altera il significato del testo trasmesso, ma che si aggiunge ed altera la forma dell'espressione di questo²⁹». Il glitch come elemento capace di alterare il

²⁶ Gurionova, Olga, Shulgin, Alexei, *Glitch*, in Fuller Matthew, *Software Studies. A Lexicon*, MIT Press, Cambridge MA-London 2008 (traduzione mia).

²⁷ Moradi, Iman, Murphy, Cristopher, Scott, Ant, *Glitch: Designing Imperfection*, Mark Batty Publisher, New York 2009 (traduzione mia).

²⁸ Manon, Hugh, Temkin, Daniel, "Notes on Glitch", cit. p.1 (traduzione mia).

²⁹ Biggio, Federico, "Glitch. Semantica dell'enunciazione computazionale", in *Rivista dell'Associazione italiana di studi semiotici*, n. 30, 2020, pp. 384-394, pp. 384-385.

risultato si ritrova anche nella definizione del musicista Kim Cascone, che definisce il glitch come «un'interruzione nel continuum di un artefatto idealizzato [...] una sovversione della facciata liscia e tecnicamente perfetta³⁰». Anche Rosa Menkman, autrice del Glitch Manifesto, enfatizza il caos causato da glitch, a cui aggiunge la conseguente difficoltà nel dargli una definizione:

Da una prospettiva informativa (o tecnologica), il glitch è meglio considerato come una pausa da (uno dei) flussi di dati di protocollo all'interno di un sistema tecnologico [...] Ancora prima che appaia, 'glitch' va già oltre l'uso tecnico specifico per descrivere una vasta gamma di malfunzionamenti e incidenti. [...] Il glitch è l'artefatto rumoroso più enigmatico, più incantevole, e più difficile da definire. Esso rivela sé stesso come incidente, caos o lacerazione, e dà uno sguardo all'interno del linguaggio della macchina che è solitamente offuscato³¹.

Gli esempi sopra riportati si presentano come un insieme delle più comuni definizioni di glitch, in ognuna delle quali emerge la principale caratteristica di questo elemento: l'imprevedibilità e, a sua volta, un risultato inaspettato, spesso associato a un malfunzionamento rispetto allo script e al canone, il quale però apre appunto spazio a nuove possibilità espressive. Questa alterazione, causata dalla macchina, si carica di un carattere diverso nel momento in cui l'uomo, in questo caso l'artista, ne prende possesso e lo manipola a suo favore. Una volta "addomesticato", l'errore assume ciò che è già stato menzionato all'inizio di questo elaborato, ovvero la capacità di diventare un potenziale mezzo di espressione artistica.

1.4 Principali teorie sulla glitch art

Oltre alle disparate definizioni che negli anni sono state date al termine glitch e alla stessa glitch art, questo fenomeno ha assunto un ulteriore approfondimento da parte di studiosi che negli ultimi decenni hanno tentato di costruire una teoria attorno a questo genere artistico. Anche se, come detto, non è ancora stato raggiunto un punto di comune accordo che permettesse di costruire una teoria universalmente accettata riguardo al tema, il successivo paragrafo prenderà in considerazione, in ordine cronologico, le principali teorie sulla glitch art, per tentare di visualizzare i punti in comune e i punti di disaccordo che sono la causa di questa situazione.

³⁰ Kim Cascone, "The Aesthetics of Failure: Post-Digital Tendencies in Contemporary Computer Music", in *Computer Music Journal*, vol. 24, n. 4, inverno 2000, pp. 12-18 (traduzione mia).

³¹ Menkman, Rosa, *The Glitch Moment(um)*, Institute of Network Cultures, Amsterdam 2011 (traduzione mia).

1.4.1 Sperimentare con l'imperfezione per creare nuovi generi artistici

Il compositore Kim Cascone scrive nel 2000 l'articolo *The Aesthetics of Failure: Post-Digital Tendencies in Contemporary Computer Music*³², dove considera l'elemento glitch nel panorama della computer music contemporanea: non si parla in questo caso di glitch art, ma il testo può essere considerato come un'importante base per comprendere lo slittamento del glitch dall'ambito tecnologico a quello artistico, in questo caso musicale. È proprio in campo musicale, infatti, che per la prima volta l'errore, in questo caso il rumore, viene utilizzato come elemento creativo. Questo atteggiamento si pone come un importante pretesto per l'introduzione dell'estetica glitch anche nelle arti visive, tanto che Iman Moradi parla di «impollinazione incrociata con la musica glitch³³».

All'avvento del nuovo millennio Cascone inizia a parlare di una corrente post-digitale, dove il digitale ormai non è più sinonimo di rivoluzione, ma dove Internet continua anzi a essere una ricca fonte per la creazione di nuovi generi artistici, come quello della musica digitale. È in questo ambiente che emerge una crescente attenzione al fallimento come un elemento rilevante per comporre nuova musica: la peculiarità è che nel momento della composizione l'errore, e quindi il rumore, può essere manipolato, usato a piacere per creare un brano che può rivelarsi sia piacevole che disturbante. Cascone è tra i primi a ricordarci come l'utilizzo del fallimento per trasmettere un messaggio non sia un fenomeno nuovo ma stia invece alla base di molti generi artistici del secolo precedente. Egli insiste su quanto siano stati importanti questi esperimenti antecedenti, come *4'33'* di John Cage, per poter arrivare all'utilizzo del fallimento anche nell'era digitale. L'atteggiamento comune, riscontrabile nei movimenti avanguardisti dello scorso secolo, arrivato poi all'epoca a noi contemporanea e che sta alla base dell'utilizzo artistico del glitch, è secondo Kim Cascone una curiosità che porta ad analizzare le cose a fondo, anziché concentrarsi su ciò che sta in superficie. Questo atteggiamento porta l'artista, o il musicista glitch, a perlustrare l'interno di una macchina o di un software per arrivare alla conoscenza di qualcosa di non visibile, in questo caso l'errore, che viene estrapolato da dove era nascosto per farne un utilizzo personale. Cascone spiega come quello che lui definisce un vero e proprio movimento sia nato all'interno del panorama post-digitale della musica elettronica alternativa degli anni Novanta, per poi espandersi ad altri sottogeneri musicali e

³² Kim Cascone, "The Aesthetics of Failure: Post-Digital Tendencies in Contemporary Computer Music", cit.

³³ Moradi, Iman, *Glitch Aesthetic*, cit. p. 67 (traduzione mia).

portare alla formazione di gruppi di musicisti, da lui definiti come «hacker del suono³⁴». Questo movimento ha poi intaccato altri ambiti, mantenendo però in ognuno di questi le sue caratteristiche fondamentali: il fallimento come elemento chiave; il combaciare del mezzo di produzione e il mezzo di distribuzione; l'importanza del processo e della sperimentazione, nella produzione musicale così come nella creazione di un'immagine glitch.

1.4.2 Avanguardia glitch: il potenziale espressivo dell'errore

Nel 2004 Iman Moradi è studente presso la University of Huddersfield, dove si diploma con la tesi *Glitch Aesthetics*³⁵. Consapevole della scarsità del materiale teorico e critico a disposizione in quel periodo riguardo all'argomento, nella sua tesi Moradi si pone con l'intenzione di «affrontare questa lacuna e le questioni ad essa connesse³⁶», quindi di far fronte a quel vuoto denunciato da Motherboard, un collettivo artistico che produce opere glitch, secondo cui le forme di glitch art, non appartenenti alla musica ma alle arti visive, non erano ancora state sufficientemente studiate.

Una delle questioni più importanti di cui si occupa Moradi è la distinzione tra *pure glitch* e *glitch-alike*. Nel primo caso si parla di glitch derivato da un malfunzionamento tecnico, il quale si presenta quindi come errore involontario, mentre il *glitch-alike*, pur assomigliando visivamente al glitch, è un effetto visivo creato volontariamente dagli artisti che sostanzialmente riproducono il glitch. L'autore presenta uno schema esplicativo di questa distinzione (Fig. 3):

³⁴ Kim Cascone, "The Aesthetics of Failure: Post-Digital Tendencies in Contemporary Computer Music", cit. p.8 (traduzione mia).

³⁵ Moradi, Iman, *Glitch Aesthetic*, cit.

³⁶ Ivi, p. 1 (traduzione mia).

Pure Glitch	Glitch-alike
Accidental	Deliberate
Coincidental	Planned
Appropriated	Created
Found	Designed
Real	Artificial

Fig. 3: Iman Moradi, distinzione tra *pure glitch* e *glitch-alike*, 2004

Riprendendo il pensiero di Espen Sommer Eide, musicista norvegese, secondo cui «il glitch potrebbe non essere categorizzabile³⁷», Moradi si trova d'accordo in quanto considera molteplici i modi in cui un glitch si può manifestare sotto forma d'arte. Cercando di porre chiarezza a questa questione, propone una serie di caratteristiche che sono secondo lui ricorrenti nelle opere di glitch art: frammentazione (la scomposizione e distorsione anche cromatica), replica o ripetizione (la formazione di loop), linearità (in riferimento al trasferimento di informazioni tra diversi supporti che comporta una scomposizione di queste e che in alcuni casi può non andare come previsto e formare quindi delle linee sullo schermo), e complessità (dove si intende una complessità sia estetica che operativa e tecnica).

Moradi parla della sua prima percezione del glitch come un errore di comunicazione trasmesso visivamente da un medium, analizzando poi il significato del contenuto di un genere artistico solo apparentemente superficiale. Secondo lui, infatti, le opere di glitch art non sono necessariamente create per essere portatrici di un significato, ma possono essere create anche per il puro piacere di creare e per la mera soddisfazione del risultato finale. Nonostante questa idea, emerge tra le righe un significato profondo che la glitch art può avere, soprattutto nel momento della sua fruizione. L'idea di perfezione associata alla tecnologia, nata dalla rivoluzione industriale e tramandata alla società odierna per quanto riguarda le tecnologie digitali, fa sì che le aspettative riguardo ai mezzi digitali siano associate a un perfetto funzionamento. Il profondo significato, sopra nominato, che la glitch art assume sta proprio nell'elemento di contrasto che si trova nell'atteggiamento di esaltare invece tutto ciò che è opposto a questa idea di perfezione, ovvero l'errore e l'imperfezione tecnologica. Secondo

³⁷ Ivi, p. 28 (traduzione mia).

Moradi la glitch art ha lo scopo di enfatizzare l'errore e ciò che è debole, di mettere in evidenza la capacità della tecnologia di creare un errore. A suo parere è proprio questa “ribellione” a essere uno dei motivi di apprezzamento della glitch art da parte del pubblico. Quest'ultimo, infatti, associa tali immagini ad un gusto retrò, ovvero a qualcosa di già vissuto ma non più presente nelle loro vite: un immaginario risalente agli anni Ottanta e Novanta, quando nei vecchi computer e nelle console che iniziavano ad assumere una certa popolarità, i malfunzionamenti di questi macchinari erano più che comuni, e non dovevano essere forzati o indotti. La teoria sull'apprezzamento della glitch art viene rafforzata proprio nel momento in cui Moradi, dopo aver presentato una carrellata di artisti e correnti d'avanguardia che secondo l'autore, come molti altri suoi colleghi, rappresentano un precedente della glitch art, trova in questo fattore un ulteriore motivo di apprezzamento di questo genere artistico: il fatto che l'immaginario che questa corrente propone è una rivisitazione di concetti e immaginari già conosciuti e presentati nei decenni passati.

Iman Moradi espone due modi con cui può essere visto il glitch, ovvero come un'estetica propria dell'arte digitale, oppure come una componente di un processo creativo. Secondo lui, sono questi possibili e diversi punti di vista, insieme ad altri fattori, a influenzare la percezione della glitch art. A enfatizzare questa convinzione è la questione che nonostante, come visto, esistano caratteristiche visive ricorrenti nelle opere glitch, non esiste invece una filosofia propria della glitch art. Questa considerazione non fa perno però su una base solida, dato che nel momento in cui Iman Moradi scrive questa tesi la glitch art è ancora ai suoi primordi, motivo per cui questo genere non è categorizzabile, oltre a non essere associabile ad un "padre". Moradi considera comunque la glitch art unica nel suo genere e destinata non solo a durare, ma anche a evolversi. L'autore vede anzi positivamente il fatto che al momento della sua ricerca non fosse ancora stato creato un manifesto della glitch art, il quale non tarderà però ad arrivare cinque anni più tardi per mano di Rosa Menkman, come vedremo in seguito.

Nelle sue conclusioni, Moradi definisce i glitch come *submedia*, ovvero non come dei media veri e propri, ma come elementi espressivi che si manifestano solo grazie alla presenza di un medium, diventano così dei sottomedia: «Essi esistono all'interno di altri media, ma le loro caratteristiche spesso fuori luogo hanno la capacità di trasmettere un messaggio, e questo è ciò che fa di loro un media efficace, un submedia, o un media di accompagnamento³⁸». Egli associa quindi al glitch lo scopo di trasmettere un messaggio o una narrazione, espressa da un'immagine

³⁸ Ivi, pp. 35-36 (traduzione mia).

e che senza la presenza di un medium non potrebbe essere visibile, ma che al tempo stesso è qualcosa a sé la cui natura è indipendente dal mezzo che trasmette questo messaggio. Per dimostrare questa tesi, Moradi fa riferimento a un caso specifico in cui il glitch è stato usato in modo notevolmente efficace proprio per un preciso scopo comunicativo. L'evento in questione è l'appello del 2003 del Telematic Channel del dipartimento statunitense di Arte e Tecnologia, dove il glitch è stato utilizzato per trasmettere un messaggio forte al fine di arrivare ad una riappropriazione del controllo sui mass media, dando così dimostrazione del potenziale del glitch come trasmettitore di un messaggio. Dopo aver dimostrato la capacità espressiva di un glitch, Iman Moradi conclude la sua tesi denunciando la scarsa considerazione di quest'ultimo, valutando però al tempo stesso, e in modo forse un po' contraddittorio, tale questione come positiva per far sì che la nicchia in cui si trova la glitch art in quel momento non venga macchiata da fattori esterni. Forte è la considerazione che ha Moradi degli artisti glitch, che definisce «l'avanguardia dell'estetica post digitale³⁹», le cui opere hanno a suo parere un forte potenziale comunicativo ed emotivo, dal momento che sostiene che gli errori sono necessari all'evoluzione non solo scientifica ma anche umana.

1.4.3 Il glitch come elemento imprevedibile e irrazionale

Olga Goriunova, teorica e curatrice di arti digitali, e Alexei Shulgin, artista e curatore online, già inseriti nel panorama net.art prima della nascita della glitch art, esprimono la propria teoria sulla glitch art con il saggio *Glitch*, inserito nel libro *Software Studies. A Lexicon* curato da Matthew Fuller (2008)⁴⁰. In questo testo viene spiegato come per natura il glitch nasca da un errore di hardware, ed è per questo imprevedibile, e come invece l'errore visivo e visibile nelle opere di glitch art non sia sempre tale: può essere pianificato e quindi nascere da un hardware che di base non presenta nessun tipo di malfunzionamento. Secondo Goriunova e Shulgin è fondamentale sapere l'origine del glitch visivo che ci troviamo davanti, ovvero essere consapevoli se esso sia causato intenzionalmente o se sia naturale, dato che a occhio nudo è tendenzialmente impossibile riconoscere la differenza tra i due tipi di glitch.

Oltre a questo, per l'esteriorizzazione di un glitch, sia esso causato o meno, è necessaria la presenza di un supporto materiale che ne permette la visibilità. Questo supporto, che nella

³⁹ Ivi, p. 78 (traduzione mia).

⁴⁰ Goriunova, Olga, Shulgin, Alexei, *Glitch*, cit.

maggior parte dei casi è una macchina, è caratterizzato dalla funzionalità così come dalla disfunzionalità. L'errore, e quindi il glitch, è espressione di quest'ultima e funziona come accesso alla "scatola nera" della tecnologia, permette ovvero di esplorare l'interno di un software o di un hardware, a dimostrazione del fatto che in una macchina funzionalità e disfunzionalità convivono. Oltre a questo, il glitch ha, secondo Goriunova e Shulgin, la capacità di plasmare nuove correnti nell'arte e nella musica, potenziale che sono convinti verrà sfruttato negli anni successivi alla stesura di questo testo per diverse necessità, anche, per esempio, per la promozione di prodotti commerciali. Secondo i due teorici il glitch viene infatti utilizzato in campo artistico come risposta a una situazione sociale, portando a nuovi canoni estetici non conformi alle tradizionali idee artistiche, e che i due associano ai concetti di irrazionalità, imprevedibilità, e liberazione dall'idea di perfezione associata alla tecnologia, socialmente accettata:

Il glitch è sorprendente. Esso appare come un temporaneo rimpiazzamento di noiosa facciata convenzionale, come un momento pazzo e pericoloso (il computer tornerà alla "normalità"? I dati verranno persi?) che interrompe il flusso previsto. Il glitch è una perdita di controllo. Quando il computer fa qualcosa di inaspettato e va oltre le barriere delle convenzioni, il contesto cambia, esso agisce come se fosse non logico ma profondamente irrazionale, non si comporta nel modo in cui la tecnologia dovrebbe comportarsi, rilascia la tensione e l'odio dell'utente nei confronti di una macchina sempre funzionale ma scomoda⁴¹.

1.4.4 *Glitchspeak*: il glitch come linguaggio per allontanarsi dalle convenzioni sociali e proporre una nuova visione del mondo

Tra le figure di spicco nella glitch art va menzionata Rosa Menkman, artista e curatrice olandese, che tra il 2009 e il 2010 propone ciò che qualche anno prima Iman Moradi, come visto, non disdegnava non esistesse: un manifesto glitch. Il *Glitch Studies Manifesto*⁴², impostato con un'estetica glitch, si presenta come un testo dove ogni pagina è introdotta e scandita da una frase a effetto, per un totale di dieci: questa impaginazione fa pensare al fatto che Menkman voglia proporre una serie di "comandamenti" sulla glitch art. Con il primo, «La dominante e continua ricerca di un canale silenzioso è stata, e sarà sempre, un dogma spiacevole e sfortunato⁴³», emerge fin da subito la volontà di enfatizzare il carattere positivo delle

⁴¹ Ivi, pp. 115-116 (traduzione mia).

⁴² Menkman, Rosa, *Glitch Studies Manifesto*, 2010, <http://rosa-menkman.blogspot.com/> (ultimo accesso 25/08/2023).

⁴³ Ivi, p. 2 (traduzione mia).

imperfezioni tecnologiche che sono invece sempre state viste come qualcosa di negativo. Oltre a questo, intende sdoganare l'idea secondo cui i moderni mezzi tecnologici di comunicazione siano caratterizzati da una inattaccabile perfezione. La questione risulta ancora più evidente quando, alla pagina successiva, con la dichiarazione «Contestate i modelli operativi delle pratiche creative abbattendo i generi e le aspettative!⁴⁴», l'artista puntualizza come sia necessario liberarsi dalla prigionia dettata dalle convenzioni sociali, allontanandosi nuovamente dall'idea che il sistema informatico debba essere necessariamente sinonimo di massima trasparenza. Questo punto del manifesto è una questione cruciale per la glitch art: come lei, infatti, altri artisti hanno cercato di abbattere le gerarchie e i binarismi e di mostrare al pubblico che la macchina può essere manipolata e quindi non sempre rappresenta un essere perfetto. Menkman prosegue proponendo la modalità con cui questo pensiero può essere messo in pratica: «Allontanatevi dalle azioni consolidate e unitevi all'avanguardia dell'ignoto. Diventate nomadi degli artefatti rumorosi!⁴⁵». Per interrompere la linearità delle informazioni è necessario creare rumore e confusione attraverso il glitch e la decodifica. Il rumore è abitualmente associato a qualcosa di spiacevole e avverso, ma in questo lo si intende con un'accezione positiva che permette di guardare al rumore e all'errore come qualcosa di necessario per definire il suo opposto. Rosa Menkman va quindi oltre l'accezione negativa mettendo in luce la qualità positiva di cui il rumore è portatore, invitando nuovamente ad aprire lo sguardo per allontanarsi dalla visione tradizionale che ruota attorno ai media digitali per osservare questi ultimi più a fondo, scoprendo appunto il suo rumore e le sue falle, che possono essere utili ai fini produttivi. Per l'autrice questo atteggiamento è vitale per l'accrescimento della considerazione della glitch art, tanto che dichiara con il quarto "comandamento" «Usate il glitch come un esoscheletro del progresso⁴⁶». La necessità non è infatti solo quella di aprire la propria mente verso altri orizzonti interpretativi, ma anche di farlo considerando il glitch come qualcosa che può condurre a una nuova visione del mondo. Una nuova opinione sulla macchina e sul suo funzionamento può di conseguenza portare, secondo Menkman, a una nuova personale esperienza creativa: «Come una celebrazione olistica più che come una particolare perfezione, il glitch può rivelare una nuova opportunità, una scintilla di energia creativa che indica che sta nascendo qualcosa di nuovo⁴⁷». Questo è ciò che deve vivere chi si avvicina alla glitch art.

⁴⁴ Ivi, p. 3 (traduzione mia).

⁴⁵ Ivi, p. 4 (traduzione mia).

⁴⁶ Ivi, p. 5 (traduzione mia).

⁴⁷ Ibidem (traduzione mia).

La questione dell'esperienza personale si ricollega alla seconda sezione del manifesto, dove Menkman parla di sé in quanto artista. Quando dichiara che «Il rumore nomade percorre il videoscape acusmatico⁴⁸», l'artista descrive il glitch come un purgatorio, ovvero come una via di mezzo tra la morte della tecnologia e una nuova possibilità per questa di rinascere sotto forma di videoscape acusmatico, ovvero un luogo in cui è possibile sperimentare la creazione di nuovi artefatti visivi, che sono, per esempio, un ibrido tra immagini e musica. Menkman spiega infatti come nelle sue opere mescoli suoni e immagini, e rivela la necessità di interpretare e conoscere la macchina e lo stato precario in cui si trova nel momento in cui apporta un glitch: è in questo momento che cerca di creare un videoscape acusmatico, usando il glitch come mezzo per portare a una dimensione utopica e non ben definita.

Quando, all'inizio di questa seconda parte del testo, Menkman dichiara «Utilizzate le curve e le rotture come una metafora per fare la differenza⁴⁹», intende introdurre una sua personale interpretazione di glitch art. L'autrice definisce questa forma d'arte una manipolazione e una rottura in grado di creare qualcosa di nuovo e originale, ed enfatizza ancora una volta la sua capacità di scontrarsi con regole e idee precedentemente stabilite attraverso il suo linguaggio del tutto originale. La glitch art è infatti «una nuova forma (d'arte)⁵⁰», una forma di espressione singolare, che prende vita dall'errore e la cui novità e imprevedibilità coinvolge non solo l'artista ma anche la macchina e la sfera della fruizione. La sua idea di glitch art prosegue due pagine più avanti quando propone ai lettori di «celebrare l'estetica critica transmediale degli artefatti glitch⁵¹». Qui ricorda come nell'atteggiamento di presentare a un pubblico dei mezzi digitali malfunzionanti sia racchiusa una critica, un messaggio che vuole condurre a una nuova percezione sia della macchina che del concetto di normalità. Questo atteggiamento, dove l'errore tecnico sembra voler far progredire gli avanzamenti tecnologici, mette in crisi quei teorici che cercano una continuità tra la cultura passata e quella presente. Per altri generi la soluzione alla definizione di questo continuum è stata parlare di “post-digitale”, termine però che, secondo l'autrice, non si addice alla glitch art. Quanto espresso da Menkman, infatti, è che una soluzione alla confusione che la glitch art può creare da questo punto di vista, è parlare di un processo che va contro la tecnologia, ma lo fa all'interno e attraverso questa. Il post-digitale, come la glitch art, porta infatti con sé il significato di opposizione all'idea di progresso digitale, ma lo fa con un atteggiamento a tratti nostalgico che porta ad un allontanamento dalle

⁴⁸ Ivi, p. 9 (traduzione mia).

⁴⁹ Ivi, p. 6 (traduzione mia).

⁵⁰ Ibidem (traduzione mia).

⁵¹ Ivi, p. 8 (traduzione mia).

tecnologie digitali a favore di un riutilizzo di ciò che è considerato analogico⁵². La stessa critica alla perfezione delle tecnologie digitali non consiste nella glitch art in un allontanamento, bensì nell'entrare in queste tecnologie, nel denunciare un elemento attraverso l'utilizzo di questo stesso mezzo. In questo senso, quello che assume un artista glitch è, secondo Cramer, un «comportamento da hacker post-digitale⁵³». Questo atteggiamento permette di attribuire alla glitch art un duplice ruolo: quello di mostrare la criticità dei mezzi tecnologici attraverso l'incidente e l'errore, ma di farlo proponendoli sotto una nuova forza, e portando a un'alterazione della percezione del fruitore.

Con il sesto comandamento, «Rendetevi conto che il vangelo della glitch art parla anche di nuove norme implementate dalla corruzione⁵⁴», Rosa Menkman introduce un nuovo aspetto, valido per ogni genere di arte virtuale, ovvero il problema della «glitch art conservatrice⁵⁵». L'artista vede nella possibilità di raggiungere continuamente risultati diversi l'essenza della glitch art. In questo senso, il continuo mutamento a cui questa è soggetta e l'importanza data al processo sono secondo Menkman in opposizione con la glitch art conservatrice, prodotta da coloro i quali sono interessati più al risultato finale che al significato del processo in sé, che lei considera invece fondamentale. La modalità conservativa e quindi la totale domesticazione del glitch in ambito artistico prevede una completa pianificazione del risultato finale che porta alla perdita dell'elemento dell'imprevedibilità. Questo è per Rosa Menkman un atteggiamento che porta al rischio dell'avvicinamento della glitch art alla mercificazione: il glitch deve essere libero, il suo vero significato sta nel processo e non nel risultato, non è un elemento statico ma sorprendente, e la sua capacità di stupire continuamente l'artista è una caratteristica fondamentale della produzione di glitch art. Più avanti infatti l'artista esprime la necessità di «parlare il linguaggio totalitario della disintegrazione⁵⁶», descrivendo il linguaggio del glitch in continuo mutamento, così come aveva detto essere la glitch art in sé, che vede come un movimento dipendente dai cambiamenti sociali e delle influenze che diversi attori hanno su di essa. La questione è proposta dall'autrice anche da un punto di vista fruitivo: l'immagine che risulta da un glitch addomesticato può essere interpretata dal pubblico allo stesso modo di un'opera che emerge da un glitch imprevedibile. Per far fronte a questo problema, il pubblico

⁵² Cramer, Florian, "WHAT IS 'POST-DIGITAL'?", in *APRJA*, vol. 3, n. 1, 2014, pp. 11-24, p. 9.

⁵³ Ivi, p. 18 (traduzione mia).

⁵⁴ Menkman, Rosa, *Glitch Studies Manifesto*, cit., p. 7 (traduzione mia).

⁵⁵ *Ibidem* (traduzione mia).

⁵⁶ Ivi, p. 10 (traduzione mia).

dovrebbe essere in grado di osservare più a fondo il fenomeno che trova davanti a sé, al fine di capire la natura del glitch che ha di fronte.

Un ulteriore fatto problematico emerge nella conclusione del manifesto, dove Rosa Menkman fa venire a galla il problema ricorrente della scarsità di studi fatti in merito alla glitch art. Quanto esprime è «Studiate ciò che esula dalla conoscenza, iniziate con gli studi glitch. Con la teoria glitch non potete che farla franca!⁵⁷»; Menkman richiama in questo modo la necessità di uno studio più approfondito di questa forma d'arte, ritenendo necessario per ciò l'unione e non la separazione dell'aspetto tecnologico della glitch art e del suo aspetto sociale.

Oltre a questo manifesto, Rosa Menkman pubblica nel 2011 *The Glitch Moment(um)*⁵⁸, un insieme di testi scritti negli ultimi cinque anni in cui ragiona sul significato, sulla percezione e sullo studio della glitch art. Qui riprende una serie di questioni già proposte in *Glitch Studies Manifesto*: tra queste il rischio della mercificazione della glitch art, e quindi l'erroneo utilizzo che alcuni fanno del glitch nel momento in cui sono interessati più al risultato finale che al processo. Menkman ribadisce come questo atteggiamento sia dissacrante nei confronti dell'originale concetto di glitch art, secondo cui il glitch non deve essere progettato ma imprevedibile e il cui risultato deve quindi essere inaspettato e scioccante. Per quanto riguarda l'autenticità della glitch art, un ulteriore tema su cui si sofferma l'autrice è quello della natura del glitch, che introduce facendo una distinzione fra due situazioni differenti: quella in cui si conosce il motivo del malfunzionamento della macchina, e quella in cui invece si è all'oscuro della causa dell'errore. È quest'ultima situazione che deve essere presa in considerazione da un artista e da cui possono aprirsi due ulteriori possibilità, quella di ignorare il fatto o quella invece di usufruire di questo errore come input per una riflessione artistica. In quest'ultimo caso, il glitch si carica di un significato che porta alla formazione di un pensiero che ruota attorno alle conseguenze e al risultato di questo processo "errato", portando talvolta alla formazione di un'opera di glitch art. Un ulteriore concetto che Menkman riprende, e già citato nel suo manifesto, è infatti l'importanza di pensare all'errore non solo come qualcosa di negativo e di sbagliato, ma anche come una possibilità di riflessione e critica riguardo ai concetti di bellezza e norma che si pongono come opposto dei concetti di rumore ed errore.

In merito a questo argomento, Rosa Menkman intende dimostrare come una situazione inaspettata e incomprensibile possa fornire all'essere umano molti più stimoli che una

⁵⁷ Ivi, p. 11 (traduzione mia).

⁵⁸ Menkman, Rosa, *The Glitch Moment(um)*, cit.

situazione di perfezione e trasparenza. L'autrice si trova di fatto d'accordo con quanto sostiene Ernst Gombrich, «la gioia si trova da qualche parte tra il piacere e la confusione⁵⁹», dal momento che è convinta che l'immaginario glitch possa essere in grado di creare confusione nello spettatore e al tempo stesso portarlo a nuove riflessioni. Il glitch stravolge le regole e mette in mostra le caratteristiche più nascoste della macchina, permettendo un'osservazione e un ragionamento sulla sua vera natura e sul concetto di perfezione e trasparenza spesso associato alla tecnologia. In questo senso la stessa glitch art rispecchia e denuncia l'idea convenzionale di perfezione e trasparenza. Essendo questa un tipo di arte che riflette sulle norme dettate dalla società, Menkman ricorda la necessità di inserire tutto questo in un contesto, ovvero di tenere in considerazione parametri quali il contesto sociale e culturale all'interno del quale un'opera glitch viene prodotta, al fine di una corretta percezione di un artefatto glitch. Per comprendere il suo significato più profondo, è infatti necessario che un'opera glitch non sia vista solo come il mero risultato di un errore tecnico, ma che siano invece considerati anche i fattori di influenza e il contesto da cui quest'opera è nata.

Rosa Menkman riporta infine una riflessione sul significato del termine glitch: ricordando il momento in cui questa parola è stata usata per la prima volta dall'astronauta John Glenn, ribadisce come quest'ultimo si riferisse al glitch non come un unico errore, ma come un insieme di diversi problemi che possono a loro volta avere esiti differenti. Questo si pone come un presupposto per l'autrice per parlare del concetto di dinamicità. Nel momento in cui il glitch viene considerato all'interno del contesto dei nuovi media e viene utilizzato per la produzione di glitch art, l'errore tecnico mantiene la sua caratteristica di molteplicità, che gli permette di portare alla realizzazione di risultati artistici diversi, rendendo questo genere artistico dinamico perché sempre capace di sorprendere e portare alla scoperta di nuovi risultati.

In questo testo Rosa Menkman si dimostra più propensa che in precedenza a dare un'interpretazione personale della glitch art da un punto di vista più teorico; riconosce la scarsità di informazioni riguardo al tema, così come riconosce che la difficoltà per gli studiosi di definire in modo chiaro le immagini glitch sia accresciuta dal fatto che gli artisti usano il termine glitch in senso metaforico e questo porta a una difficoltà ulteriore nella definizione degli artefatti glitch. Al contempo però, Rosa Menkman attribuisce alla glitch art lo status di genere d'arte riconoscibile, malgrado l'assenza di una specifica definizione ponga la necessità di un'analisi più attenta, che richiede, come detto, una considerazione del carattere politico e

⁵⁹ Ivi, p. 29 (traduzione mia).

sociale di questo genere d'arte, al fine di individuare le diverse declinazioni che il glitch può assumere nel contesto artistico.

In merito al discorso sugli studi proposti per la glitch art, l'autrice riprende lo schema di distinzione tra *pure glitch* e *glitch-alike* proposto da Iman Moradi al fine di evidenziarne contraddizioni e problemi. Innanzitutto, ritiene un controsenso fare una distinzione binaria all'interno di un genere artistico cui il scopo è quello di abbattere le barriere e le distinzioni; considera inoltre questa distinzione banale in quanto non tiene in considerazione la soggettività dell'artista e il contesto, dove diverse situazioni e relazioni possono portare a risultati differenti, questione che secondo l'autrice è necessario considerare. Le diverse declinazioni del glitch che Rosa Menkman individua all'interno della glitch art sono quindi più articolate rispetto alla divisione binaria proposta da Moradi, e provano a dare conto di numerose tipologie di risultati a cui differenti processi possono portare. Le tre macro categorie riconosciute da Menkman sono l'appropriazione dei glitch generati da un processo tecnico, gli errori inerzialmente prodotti dall'artista, e la manipolazione dei circuiti di una macchina che porta ad un risultato glitch. Il glitch è in questo senso considerato come un vero e proprio linguaggio, nuovo e diverso da qualsiasi altro, tanto da parlare di *Glitchspeak*: un nuovo modo di comunicare che dà spazio all'errore. Questo linguaggio si articola a sua volta, come visto, in diverse tipologie di risultati e utilizzi del glitch che portano alla necessità, secondo Rosa Menkman, di racchiudere la glitch art sotto la definizione di genere artistico.

1.4.5 L'importanza del ruolo dell'artista: la ricerca dell'errore perfetto per dimostrare la fallibilità della macchina

Hugh Manon, professore associato e direttore degli studi cinematografici presso la Clark University di Worcester, e l'artista Daniel Temkin pubblicano nel 2011 *Notes on Glitch*⁶⁰, una serie di riflessioni prodotte nell'arco di un anno e riassunte in cinquantasei note che toccano diversi aspetti della glitch art, con un importante focus sul ruolo che l'artista ha nella produzione di questo genere artistico.

Attraverso queste note e con la citazione «la glitch art punta a risultati drastici, che derivano da alterazioni apparentemente insignificanti. Uno fa quasi niente, e voilà!⁶¹» i due autori fanno

⁶⁰ Manon, Hugh, Temkin, Daniel, "Notes on Glitch", cit.

⁶¹ Ivi, p. 1 (traduzione mia).

trasparire l'idea che in un artefatto glitch una buona dose sia data dal caso più che dalla manodopera e dal controllo dell'artista. Nonostante ciò, il ruolo dell'artista è fondamentale per la buona riuscita dell'opera in quanto le modifiche apportate rendono quest'ultima apprezzabile e fanno sì che la glitch art non sia un'arte per tutti. Riguardo a questo, Manon e Temkin notano un atteggiamento di serialità in alcuni artisti che tendono a pubblicare una molteplicità di immagini prodotte attraverso lo stesso errore, come a voler enfatizzare l'essere riusciti a trovare «l'errore perfetto⁶²». Quest'ultimo procedimento è possibile grazie alla modalità di salvataggio di una copia dell'immagine a cui viene successivamente apportato un glitch. I due dichiarano inoltre che, per un artista, il fatto che il glitch sia intenzionale o accidentale non si pone come la questione più importante dell'opera. Di notevole importanza è invece il processo, più del risultato, tanto che i due autori definiscono la glitch art come *process art*. Il risultato non perde però totalmente il suo significato, è anzi importante per l'effetto sorpresa che è in grado di generare: il risultato di un glitch non è prevedibile e non segue una logica, quindi è sorprendente non solo per lo spettatore, ma anche per lo stesso artista che vede la sua opera per la prima volta. Riguardo al prodotto finale, e quindi all'estetica della glitch art, la frammentazione è ciò che i due autori di *Notes on Glitch* dicono essere il risultato a cui gli artisti glitch mirano. Più nello specifico, questa frammentazione non deve essere una rottura totale, ma qualcosa che sta nel mezzo: i due parlano infatti di un comportamento di "quasi, ma non proprio" insito nella glitch art: «Questa logica del "quasi, ma non proprio" pervade la glitch art, sia nelle modalità produttive che nella sua estetica dominante⁶³». Il perseguimento di questa logica richiede all'artista la capacità di assecondare il glitch e di permettere anche all'errore di assumere una posizione nella realizzazione di un'opera glitch: questo atteggiamento, che richiede all'artista un controllo solo parziale della situazione, risulta decisamente più complicato rispetto all'addomesticare totalmente il glitch, dove non viene lasciato spazio alla casualità e dove, quindi, l'artista è in grado di decidere la direzione che prende l'errore.

Questo atteggiamento tipico della glitch art, che non raggiunge la totale distruzione, conduce alla curiosità dell'artista; inoltre, il fatto di decidere quale risultato si voglia ottenere richiede a sua volta la capacità dell'artista glitch di controllare l'errore, dimostrando ancora una volta quanto il suo ruolo sia fondamentale per la creazione di un'opera glitch. L'idea che sembra i due autori vogliano trasmettere è che la consapevolezza della capacità di addomesticare un glitch porti a una sensazione di tranquillità e familiarità: questo permette di pensare all'errore come

⁶² Ivi, p. 4 (traduzione mia).

⁶³ Ivi, pp. 7-8 (traduzione mia).

un elemento prodotto e nato da una macchina, ma comunque controllabile, in parte, dall'essere umano. Questo è il messaggio che gli artisti glitch, con la loro estetica "quasi, ma non proprio" vogliono trasmettere. Sempre in riferimento all'atteggiamento dell'artista glitch, Manon e Temkin lo descrivono come un comportamento non conformista in quanto racchiude la volontà di utilizzare la tecnologia in modo "sbagliato" rispetto a quello che sarebbe il suo originario utilizzo; questo riporta ancora una volta all'idea della capacità dell'artista di addomesticare e quindi dirigere un errore dimostrando la precarietà di cui una macchina apparentemente perfetta può essere portatrice.

Questo ragionamento sugli artisti di glitch art porta Hugh Manon e Daniel Temkin a riprendere anche il concetto di *glitch-alike* proposto da Iman Moradi e già riportato più volte nelle pagine precedenti, che si pone come un pretesto per dimostrare come, all'interno della glitch art, artisti diversi abbiano interessi diversi. Alcuni sono infatti più interessati a osservare il procedimento compiersi da sé, lasciando alla macchina la responsabilità della creazione dell'immagine glitch; altri sono invece interessati ad addomesticare il glitch il più possibile. Quanto sostengono i due autori è che per alcuni produttori di glitch art, la modalità artistica che prevede l'addomesticamento del glitch non è autentica, in quanto solo un glitch puro, nato dal caso, ha il diritto di essere utilizzato per una credibile opera d'arte glitch. Questo fatto sembra essere una questione importante per gli artisti glitch e che porta a una situazione di «ansia riguardo all'autenticità e la politica di fondo del glitch⁶⁴»; un'ansia che è causata anche dal fatto che spesso la natura del glitch che viene utilizzato per la realizzazione di un'immagine non è resa esplicita dagli artisti.

In una breve considerazione sul rischio della mercificazione, Manon e Temkin sembrano avere un'ottica diversa da quella degli autori precedentemente citati: i due rassicurano infatti il lettore in quanto considerano la riproducibilità infinita di cui le opere glitch sono potenzialmente capaci come un aspetto che permette a questo genere di evitare la banalizzazione. È proprio la possibilità di poter produrre glitch all'infinito che, a loro parere, garantisce alla glitch art un futuro fiorente e le permette di continuare a essere un genere a sé stante e in grado di non farsi influenzare da fattori esterni quali, appunto, il rischio della banalizzazione e della mercificazione. Il fatto che da diversi anni ci sia una compulsiva e costante produzione di glitch

⁶⁴ Ivi, p. 12 (traduzione mia).

art, e che questa non abbia perso il «senso della sua natura⁶⁵» ne è, secondo Manon e Temkin, la dimostrazione.

1.4.6 Il rischio della banalizzazione e della mercificazione

Il tema della banalizzazione e della mercificazione del glitch è stato affrontato in maniera specifica Jura McKay con la sua ricerca *The Value of glitch art*⁶⁶, pubblicata nel 2015. Un'importante domanda che l'autore della tesi pone è se esista un valore intrinseco nella glitch art, dicendo nello specifico che a questo genere artistico «manca un posto solido nell'attuale clima socio-politico⁶⁷». Jura McKay denuncia inoltre la mancanza di una teoria abbastanza solida che permetta di inserire la glitch art in un contesto culturale, problema che lui stesso è consapevole di non poter risolvere.

Riprendendo la distinzione di Iman Moradi tra *pure glitch* e *glitch-alike* e la critica di Rosa Menkman a questa teoria, McKay propone un suo personale schema cercando di categorizzare gli artefatti glitch in tre grandi categorie (Fig. 4): *pure*, dove il glitch appare spontaneamente, *provoked*, ovvero un glitch ricercato ed elaborato dall'artista con un intento creativo, ma che presenta ancora il carattere della casualità, e *designed*, che a differenza del precedente è interamente progettato e consiste, per esempio, in un'immagine dall'estetica glitch non ottenuta dalla distorsione di dati o dall'apparizione casuale di un glitch; quest'ultimo, secondo l'autore della tesi, non presenta la pura caratteristica di un'opera glitch in quanto è generato per profitto, ai fini quindi della mercificazione.

⁶⁵ Ivi, p. 13 (traduzione mia).

⁶⁶ Jura McKay, *The Value of glitch art*, tesi di laurea, Edinburgh Napier University, dicembre 2014, https://www.academia.edu/34124005/The_Value_of_Glitch_Art (ultimo accesso 11/09/2023).

⁶⁷ Ivi, p. 6. (traduzione mia)

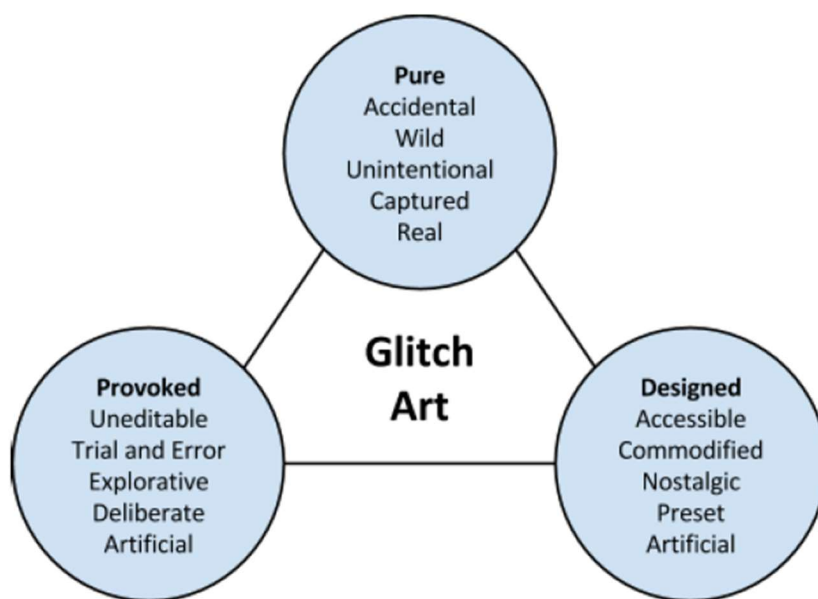


Fig. 4: *Traits within glitch art*, Jura McKay, 2014

Proprio partendo dalla categoria *designed*, McKay tocca il problema della banalizzazione e della mercificazione, fattori che intaccano la purezza della glitch art. Per spiegare questo problema, propone due casi in particolare. Il primo è un evento risalente al 2014 in cui, in occasione di un appello pubblico a produttori di glitch art, la Tate Britain aveva riportato nel proprio sito una descrizione molto breve e sfuggente di questa modalità artistica; oltre a questo, ad accompagnare una definizione superficiale della glitch art era un elenco di applicazioni e software utili per la creazione di opere glitch, abbassando così questo genere artistico alla portata di tutti e determinando, di conseguenza, una sua forte banalizzazione. Il secondo episodio in cui è riscontrabile un comportamento di banalizzazione nei confronti della glitch art è l'utilizzo dell'immaginario glitch nel video musicale *Welcome to Heartbreak* del 2008 di Kanye West e Kid Cudi⁶⁸ (Fig. 5). Questi e altri atteggiamenti, come la proposta di strumenti alla portata di tutti quali app per creare immagini glitch, sono secondo McKay rischiosi perché permettono un uso accessibile e superficiale del glitch e portano quindi a una perdita di valore della glitch art. Jura McKay sembra associare questi problemi ad una immeritata scarsa considerazione della glitch art, che grazie alla sua modalità produttiva avrebbe una possibilità illimitata di creazione di opere autentiche.

⁶⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=wMH0e8kIZtE> (ultimo accesso 26/01/2023).



Fig. 5: *Welcome to Heartbreak*, still da video, min. 00:42

Questa banalizzazione e la mercificazione della glitch art sono ritenuti da Jura McKay una delle cause della scarsità della teoria sulla glitch art, in quanto distolgono l'attenzione dalle vere opere glitch per celebrare invece i *designed glitch*, maggiormente in grado di ottenere visibilità e di sfruttare logiche di marketing, e quindi di attirare un pubblico maggiore. Un ulteriore problema che porta a una non chiara contestualizzazione della glitch art, è un'incomprensione tra artisti e teorici, dove il significato che vogliono trovare i primi è più personale rispetto a quello che perseguono i secondi, i quali si muovono all'interno di un contesto culturale più ampio. L'autore ritiene importante il ruolo degli artisti, ma critica il loro atteggiamento spesso disinteressato che è causa della banalizzazione della glitch art. In seguito a queste considerazioni, ciò che emerge nuovamente è la necessità di dare alla glitch art un maggiore valore, studiandola all'interno di un contesto più specifico per evitare la sua banalizzazione e capire il vero significato di cui può essere portatrice. Nonostante questo, però, Jura McKay dimostra un'attitudine molto pessimista nel momento in cui vede come unica e possibile visione futura la sparizione di un interesse artistico nei confronti del glitch e del messaggio di cui può essere veicolatore, a favore di un puro interesse estetico.

1.4.7 Il glitch come critica all'idealizzazione del digitale

Con la sua opera *glitch art in Theory and Practice. Critical Failures and Post-Digital Aesthetics*⁶⁹ pubblicata nel 2017, Michael Betancourt, teorico, storico ed artista, fornisce un'importante base per studiare il concetto di glitch all'interno del panorama digitale

⁶⁹ Betancourt, Michael, *glitch art in Theory and Practice. Critical Failures and Post-Digital Aesthetic*, cit.

contemporaneo. Egli apre la propria riflessione descrivendo la glitch art come una «pratica mediale critica⁷⁰», e si pone la seguente domanda di ricerca: «A che punto un'estetica interventista o hacker diventa un gesto politico o una critica istituzionale anziché essere riconosciuta come una tecnica formalista alla moda?⁷¹». Betancourt cerca di rispondere a questa domanda basandosi sul concetto di capitalismo digitale.

L'autore parla della glitch art come un cyberspazio attraversato da errori dove i glitch potrebbero essere descritti come «disastri che corteggiano⁷²» e dove la loro trasgressione dell'ordine stabilito dalle macchine porta a un atteggiamento diverso nei confronti dei malfunzionamenti, solitamente non considerati ma qui diventati il centro dell'attenzione. Betancourt introduce l'importante concetto di *digital capitalism*⁷³, associato alla sostituzione del lavoro umano da quello delle macchine, e identificando nel glitch un potenziale critico di contrasto nei confronti dell'autonomia delle macchine stesse. Qui torna il concetto secondo cui nelle opere glitch è insita una componente critica: il tema che queste ultime vogliono affrontare è proprio la situazione nata dal capitalismo digitale, dove l'azione del software sostituisce quella dell'uomo. Questo discorso sul capitalismo digitale porta Betancourt a considerare il glitch come elemento critico in quanto momento di interruzione. Considerando l'interruzione come critica al capitalismo, l'utilizzo del glitch viene identificato come unificatore di tutte quelle azioni che puntano il dito contro l'idealizzazione del digitale e la promozione dell'immagine della macchina come pura e senza difetti. La critica insita nella glitch art sta proprio nella contraddizione di questa idea attraverso il reimpiego del malfunzionamento tecnico come elemento di produzione artistica. Il glitch permette infatti di esplorare la macchina e ciò che di questa rimane invisibile all'occhio umano, ovvero i suoi difetti: è in questo senso che l'errore tecnico distrugge l'aura del digitale e rappresenta un momento di ritorno alla normalità.

Betancourt prosegue nella considerazione del glitch come mezzo artistico: a suo parere le immagini glitch esistono già, sono incorporate nel sistema, logica secondo cui il compito dell'artista e dell'intervento umano sarebbe solo quello di farle emergere. Ciò che puntualizza è però la questione secondo cui un errore fatto emergere nello stesso punto produrrà sempre lo stesso risultato, e delinea così una libertà limitata nelle opere di glitch art. Queste ultime vengono qui descritte come imprevedibili nel momento in cui l'interruzione viene apportata per

⁷⁰ Ivi, p. 1. (traduzione mia)

⁷¹ Ibidem (traduzione mia).

⁷² Ivi, p. 3 (traduzione mia).

⁷³ Ivi, p. 8.

la prima volta, ma al tempo stesso prevedibili se questa azione viene ripetuta più volte. Nonostante questa limitatezza insita nell'utilizzo del glitch per la creazione di immagini, l'autore descrive questo atteggiamento come un processo, definendo infatti la creazione di glitch come un momento dinamico, in grado di portare a diversi risultati attraverso azioni differenti. Ciò che è visibile è il risultato, ma quello che viene prima è un'elaborazione dell'errore, un processo, ed è proprio quest'ultimo a essere, secondo Betancourt, il glitch autentico, mentre l'immagine che vediamo è solo la sua prova tangibile, la registrazione e la testimonianza di questo processo, ovvero ciò che l'autore definisce come *glitch-as-record*⁷⁴. Il glitch assume quindi una natura ambivalente: è processo ma è anche risultato, senza il quale il processo non sarebbe visibile e non potrebbe essere messa a nudo la natura della macchina non sempre perfetta.

Anche Betancourt sembra considerare importante la natura dei glitch utilizzati all'interno della glitch art, e riporta il dibattito già affrontato da molti teorici, rispetto alla distinzione tra glitch nati in modo spontaneo e glitch creati appositamente. Ciò che permette di diversificare queste tipologie è l'associazione della parola "art" al termine "glitch", così come l'inserimento di opere glitch in contesti artistici come gallerie e musei. Questa distinzione non risulta però essere veramente valida in quanto è difficile distinguere i due tipi di glitch, dal momento che non è mai evidente quale sia la sua origine: ciò che è visibile è infatti solo il risultato, mentre ciò che resta invisibile è il processo che consentirebbe di stabilire la topologia di glitch. In entrambi i casi l'immagine risultante rappresenta un guasto tecnico, ma questa situazione risulta ambigua proprio perché il risultato finale può essere uguale, sia che il glitch sia indotto o casuale. Anche l'interpretazione dello spettatore non cambia a causa della scarsa conoscenza del processo che ha portato all'immagine che sta osservando: per suo conto, infatti, potrebbe considerare autentica ogni immagine glitch che gli si pone davanti.

Questa situazione di ambiguità e altre problematiche che la glitch art porta con sé conducono Betancourt ad affermare che c'è bisogno di una ricodificazione dell'interpretazione: è necessario un approccio che consideri non solo il contesto di produzione, ma anche il ruolo del pubblico nella fruizione della glitch art.

⁷⁴ Ivi, p. 55.

1.4.8 Femminismo glitch: la metafora del malfunzionamento come ribellione alle categorizzazioni

*Glitch Feminism*⁷⁵, scritto da Legacy Russel e pubblicato nel 2020, è il più recente tra i testi considerati e consiste in un manifesto femminista basato sul concetto di glitch. A differenza degli altri studi già citati, in questa riflessione non si incontra una teoria sulla glitch art, ma viene messo in luce il significato che il glitch può assumere come metafora in contesti diversi da quello artistico. La scrittrice e curatrice Legacy Russell propone un manifesto dove il glitch è uno strumento per indagare il rapporto tra corpo, tecnologia, genere e identità. L'autrice dichiara infatti fin da subito:

Un corpo che respinge l'assegnazione di pronomi, che rimane indecifrabile per i criteri del binarismo è un corpo che nega questo spartito. Questa trasgressione è un glitch. Questo glitch è un rifiuto. Nel nostro femminismo, il glitch è celebrato come un rifiuto, una strategia di disobbedienza. [...]. Nel femminismo glitch, ci concentriamo sulla nozione di "glitch come errore" e sulla sua genesi nel regno delle macchine e del digitale, quindi ragioniamo su come il concetto può essere riutilizzato per modificare la nostra visione del mondo AFK (Away From Keyboard) e per parteciparvi con una maggiore capacità di azione⁷⁶.

Si nota fin dall'introduzione un parallelismo tra femminismo glitch e glitch art: il mondo digitale viene scelto come campo d'azione in quanto Internet si presenta come uno spazio adatto a esercitare il rifiuto dell'ordine sociale. Inoltre, essi sono accomunati dall'atto della disobbedienza, nei confronti degli schemi di genere imposti dalla società per le femministe glitch, e nei confronti della macchina nel caso degli artisti glitch. Questa disobbedienza è secondo Legacy Russell un remix, ovvero un prendere qualcosa di già esistente su cui creare qualcos'altro di nuovo.

La struttura del testo ricorda il manifesto glitch di Rosa Menkman in quanto consiste nella suddivisione in dodici sezioni, ognuna delle quali inizia con una dichiarazione: *Il glitch rifiuta, Il glitch è cosmico, Il glitch offende, Il glitch fa ghosting, Il glitch è errore, Il glitch cripta, Il glitch è anti-corpo, Il glitch è pelle, Il glitch è virus, Il glitch mobilita, Il glitch è remix, Il glitch sopravvive*. Tra le diverse sezioni si trova un filo conduttore nella volontà di abbattere i confini del binarismo, ulteriore elemento che ricorda le teorie di Menkman, e nel farlo attraverso il fallimento e il virus, elementi esaltati dal femminismo glitch così come dalla glitch art in quanto strumenti creativi e non solo distruttivi. Il femminismo glitch vuole fallire perché «l'errore è un

⁷⁵ Russell, Legacy, *Glitch Feminism*, cit.

⁷⁶ Russell, Legacy, *Glitch Feminism*, cit. p. 21.

varco⁷⁷» per la creazione di nuovi mondi; l'essere glitch, e la considerazione dell'errore come un elemento con una forza creatrice, è secondo l'autrice un elemento fondamentale che permette alle femministe glitch di creare un proprio universo.

Legacy Russell descrive i glitch come «incidenti che scatenano una qualche forma di caos⁷⁸» e che portano quindi a una fuga dal controllo. Questo atteggiamento permette la creazione di un nuovo linguaggio e di nuovi significati sia per le femministe che per gli artisti glitch, che si presentano come «una grossa minaccia per l'ordine sociale: sono criptati e quindi incomprensibili per una visione del mondo profondamente genderizzata, resistono alla programmazione normativa⁷⁹». I corpi glitch sono fluidi, sfuggono alle categorizzazioni per abbracciare una continua trasformazione e movimento, sono in grado di viaggiare oltre i confini grazie a questo rifiuto: è in questo senso che il fallimento non distrugge, ma crea e porta alla scoperta di nuovi mondi. Questo concetto è ritrovabile nell'essenza della glitch art.

La molteplicità è un altro fattore che ritorna spesso fra le pagine della sua riflessione: questa è infatti una caratteristica che si contraddice agli schemi e all'ordine, e la sua esaltazione attraverso il glitch si presenta come uno strumento valido per corrompere l'ordinario. Se per le femministe glitch la molteplicità e la complessità sono una modalità con cui combattere il binarismo a cui vogliono opporsi, per la glitch art si presentano come un espediente per creare un tipo di arte che critica la schematica idea di una tecnologia apparentemente trasparente e incapace di sbagliare.

Anche l'idea del movimento ritorna spesso, associata a un'azione che distrugge l'ordinario per portare però alla creazione di qualcosa di totalmente nuovo: Legacy Russell ci dice infatti che il glitch «ci aiuta ad esaltare il fallimento come una forza generatrice, è un nuovo modo di affrontare il mondo⁸⁰» sia online che offline. Secondo l'autrice il glitch tecnico che rivela la fallibilità e la debolezza nascoste della macchina è associabile a un errore di sistema nel mondo fisico, dove la debolezza consiste invece nell'imposizione di schemi binari. Queste debolezze sono paragonate a delle crepe che si mostrano ancora una volta non come un totale fallimento ma come la possibilità di un nuovo inizio e della creazione di nuovi mondi. Infatti, non solo nel mondo digitale ma anche nel mondo fisico il corpo è strumento che come il glitch tecnico può muoversi e portare alla costruzione di una nuova realtà; il corpo può essere in grado, come il

⁷⁷ Ivi, p. 113.

⁷⁸ Ivi, p. 79.

⁷⁹ Ivi, p. 89.

⁸⁰ Ivi, p. 41.

glitch, di ribellarsi per oltrepassare i limiti imposti e dimostrare la precarietà di questi ultimi. Più che il mondo in cui ci troviamo a vivere fisicamente con il nostro corpo, però, è il mondo digitale lo spazio elogiato da Legacy Russell come un'arena dove tutto è possibile, dove la creazione di nuove realtà non trova limiti e dove i corpi che vogliono mutare, moltiplicarsi, modificarsi possono agire e far sentire la propria voce, e "fare ghosting" al corpo binario. Inserendosi in un campo digitale, il corpo diventa avatar con una pelle digitale in un mondo dove può essere libero dagli schemi e presentare non una ma molteplici identità. Il digitale diventa così un campo dove tutto è possibile: permette di abbattere le barriere del binarismo e della perfezione, rendendosi un luogo ideale dove possono esprimersi femministe e artisti glitch.

1.5 Caratteristiche principali e significato politico della glitch art

Ciò che emerge da quanto detto finora sono un insieme di concetti che caratterizzano l'intera produzione di glitch art, e una serie di questioni ricorrenti tra le teorie analizzate. È evidente come gli studi considerati siano frutto di personalità con background e pensieri diversi; alcuni, infatti, si interessano prevalentemente agli aspetti estetici, mentre altri considerano con più attenzione il contesto, il significato della glitch art, o i problemi di cui questa è portatrice. Da alcune teorie emergono posizioni pessimistiche, e da altre affiorano giudizi più ottimisti che vedono nella glitch art un futuro fiorente.

Nonostante i diversi punti di vista degli studiosi, quanto detto finora fa affiorare una serie di questioni ricorrenti: innanzitutto, ritorna spesso la convinzione che non sia ancora stato creato un repertorio teorico abbastanza ampio e concreto riguardo a questo tema. I teorici sopra riportati denunciano infatti la mancanza di una solida categorizzazione della glitch art e richiedono una maggiore attenzione al suo potenziale espressivo; è quindi necessaria, secondo loro, una soluzione al problema della scarsità di teorie riguardanti la glitch art. In merito a questa situazione, una considerazione a mio parere interessante da fare è la provenienza geografica dei teorici che si dedicano allo studio della glitch art: risulta evidente una concentrazione nei paesi anglofoni a scapito di altre aree geografiche, fattore che enfatizza la necessità di ampliare gli studi di questo genere artistico. Questa e altre problematiche, come il rischio di mercificazione a cui l'utilizzo del glitch è soggetto, e che emerge soprattutto dagli studi più recenti, apportano alla glitch art il carattere della fragilità e il rischio della banalizzazione.

Oltre a questi evidenti problemi, ciò che emerge sono un insieme di concetti e questioni ricorrenti che possono essere associati all'intera produzione di glitch art. Innanzitutto, è indubbio che in questo genere artistico sia insito un processo creativo originale e l'utilizzo di un linguaggio del tutto nuovo. Pur assumendo un atteggiamento ormai consolidato negli artisti fin dal secolo scorso, ovvero la volontà di ribellarsi alle norme sociali, i produttori di glitch art esprimono la necessità di contrastare idee e pensieri convenzionali attraverso nuovi mezzi. La novità consiste anche nelle caratteristiche di questo tipo di produzione artistica, una fra tutte la fluidità, intesa come la capacità del glitch di aprire a molteplici strade e interpretazioni. L'utilizzo dell'errore, inoltre, è in grado di portare a diversi risultati per la caratteristica del glitch di essere un elemento imprevedibile.

L'imprevedibilità del malfunzionamento tecnico apre una riflessione sul significato politico dell'impiego dell'errore come mezzo espressivo, concetto che sta alla base della produzione di glitch art. L'utilizzo che gli artisti fanno del glitch sembra infatti essere la metafora della necessità comune di ribellarsi all'idealizzazione del digitale. Compito degli artisti è quello di smontare, attraverso il malfunzionamento e quindi con un linguaggio forte e contrastante, la fallibilità della macchina, una convinzione sociale a favore di un pensiero anti convenzionale che vede nell'errore un carattere positivo in grado di proporre una nuova visione del mondo. In questo senso il glitch, più che per il risultato estetico a cui può condurre, viene utilizzato per il significato metaforico di cui è portatore. Non è un caso che diversi studiosi della glitch art considerino il processo più importante del risultato, proprio per il forte significato di rottura degli schemi che il malfunzionamento tecnico vuole trasmettere.

1.5.1 Dal concetto di autenticità al concetto di originalità

Vale la pena fare un ragionamento più approfondito su una questione che emerge ripetutamente, anche se non sempre in modo esplicito: il problema dell'autenticità, che ha a che fare con la natura del glitch, e quindi con la scelta dell'artista di realizzare un'opera partendo da un glitch puro o da un glitch innescato. Un'opera glitch, infatti, può essere frutto di una casualità così come della volontà dell'artista. La questione dell'autenticità è precedentemente apparsa nel momento in cui Manon e Temkin parlano di ansia nei confronti dell'autenticità del glitch, o in occasione dello studio dell'opera *The Glitch Moment(um)* di Rosa Menkman. In quest'ultima, l'autrice mette in evidenza due diverse situazioni: la prima è quella in cui si è al corrente, o addirittura si induce, un errore tecnico; la seconda situazione possibile è invece l'apparizione di

un errore la cui natura è sconosciuta, che viene visto dall'artista come un'occasione per costruire una riflessione artistica. La differenziazione tra *pure glitch* e *glitch alike* è stata riportata per la prima volta da Iman Moradi⁸¹, schematizzazione considerata da alcuni troppo banalizzante, e che ha portato ad una riflessione intorno al concetto di autenticità.

Parlare di autenticità in riferimento alla glitch art risulta però inappropriato, in quanto è un termine più adatto alla discussione su arti materiali, e quindi riproducibili tecnicamente. Prendendo come base il testo *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, è bene ricordare come Benjamin attribuisce al concetto di riproduzione tecnica quello di non autenticità⁸². Secondo l'autore, infatti, i caratteri di unicità e di autenticità di un'opera d'arte stanno nel suo uso originale. Risulta evidente come questo pensiero non possa essere trasposto ad un fenomeno artistico contemporaneo come la glitch art: innanzitutto, le opere glitch assumono il carattere dell'immaterialità in quanto prodotte digitalmente, e sono di conseguenza, secondo la loro natura, riproducibili digitalmente e non tecnicamente. In secondo luogo, ciò che è autentico ed originale in un'opera d'arte glitch è l'errore stesso, il glitch prodotto dalla macchina. Seguendo il ragionamento di Benjamin sull'autenticità, l'aura del glitch non dovrebbe essere minimamente intaccata dalla riproducibilità per mantenere il suo carattere autentico: nel caso della glitch art, però, senza l'intervento dell'artista, e quindi senza l'appropriazione e la riproduzione del glitch, non sarebbe possibile la stessa produzione dell'opera d'arte.

Parlando di glitch art, quindi, risulta più corretto parlare di originalità che di autenticità. Come emerso dallo studio delle teorie sopra riportate, alcuni sostengono come un'opera d'arte glitch può essere considerata tale solo nel caso in cui l'errore emerge spontaneamente, altri invece nel caso in cui questo è innescato ed elaborato dall'artista. È quindi evidente come si tratti di una questione di origine del glitch, più che di autenticità di quest'ultimo, e di intenzionalità dell'artista, quindi del significato artistico che questo vuole dare al glitch e del grado di intervento che intende apportare per la realizzazione di un'opera.

1.5.2 Riproducibilità digitale e immagine glitch come immagine povera

Come appurato poco sopra, la riproducibilità risulta essere un passaggio necessario e fondamentale per la realizzazione di un'opera d'arte glitch, ma non si tratta in questo caso di

⁸¹ rif. p. x

⁸² Benjamin, Walter, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* [1936], tr. it. *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 2011.

riproducibilità tecnica, bensì di una reproducibilità digitale. Quest'ultima è una caratteristica inevitabile della glitch art, essendo essa un fenomeno virtuale, e che in quanto tale potrebbe potenzialmente essere soggetta ad una riproduzione infinita, senza mai perdere le sue caratteristiche originali. La capacità di un'immagine glitch di essere riprodotta senza limite ricorda l'imprescindibile caratteristica delle opere d'arte virtuali di essere prodotte e distribuite attraverso una rete che permette la loro fruizione in diversi luoghi contemporaneamente. Questa proprietà delle immagini glitch si sposa perfettamente con la definizione di Hito Steyerl che, parlando di immagini riproducibili, comprimibili e modificabili digitalmente, le definisce come «immagini povere trascinate in giro per il mondo⁸³». Il concetto di "immagine povera" si rifà a quelle immagini che grazie all'utilizzo di Internet e alla veloce distribuzione di immagini che questo permette, possono essere alla portata dell'osservazione, nonché dell'appropriazione, di chiunque lo desideri. Le immagini povere, soggette ad una costante circolazione, sono in grado di muoversi velocemente e di costruire intorno ad essere un'aura che non ha più a che fare con il concetto di autenticità, ma proprio con il loro carattere transitorio⁸⁴. La reproducibilità digitale a cui le immagini glitch sono soggette, la conseguente possibilità della loro appropriazione da parte di un utente che può apportare ad esse modifiche, condividerle, tagliarle, connota le stesse immagini di una bassa definizione che è esplicativa, a mio parere, del messaggio di cui la glitch art è portatrice. Un'immagine a bassa definizione si pone infatti in contrasto con «un'alta definizione a cui viene associato il prestigio della tecnologia avanzata⁸⁵», così come le opere d'arte glitch consistono in un allontanamento dalla convenzionale idea della perfezione associata alle nuove tecnologie digitali. Un'ulteriore proprietà che caratterizza le immagini povere è quella di

rinvviare a uno stadio dello sviluppo tecnologico anteriore rispetto a quello attuale. La bassa definizione viene considerata come un sintomo di imperfezione e con il suo aspetto sfocato granulare rinvia un passato che il marketing tecnologico cerca di presentarci come obsoleto, ma che visto secondo altre prospettive può diventare oggetto di nostalgia⁸⁶.

Come per le immagini a bassa definizione, le produzioni di glitch art sono determinate dal carattere dell'imperfezione tecnologica e portano con sé un carattere nostalgico di quanto è antecedente alle contemporanee tecnologie digitali. Questa definizione permette quindi una

⁸³ Steyerl, Hito, "In Defense of the Poor Image", in *E-flux journal*, n. 10, 2009, <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/> (ultimo accesso 25/08/2023).

⁸⁴ Ivi, p. 11.

⁸⁵ Pinotti, Andrea, Somaini, Antonio, *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi*, Einaudi, Torino 2016, p. 212.

⁸⁶ Ivi, p. 213.

chiara comprensione del fatto che le opere glitch possono essere inserite nella categoria delle immagini povere, e quindi delle immagini a bassa definizione soggette ad un'incessante circolazione e riproduzione digitale.

L'attribuzione alla glitch art di una necessaria riproduzione digitale, l'origine del glitch e l'intenzionalità dell'artista, risultano quindi concetti e termini più adatti ad un discorso che ruota attorno alla glitch art. Essendo infatti la glitch art un fenomeno contemporaneo, è necessario discuterne con un linguaggio altrettanto attuale, cosa che è mia intenzione fare in questo elaborato. Le prossime sezioni partiranno infatti da queste considerazioni per studiare il fenomeno della glitch art con un occhio diverso, partendo dallo studio delle opere e dal punto di vista degli artisti. Per quanto riguarda i concetti di originalità e intenzionalità, saranno poi considerati il ruolo dell'artista e la sua posizione in merito, questione a mio parere molto importante per una più approfondita comprensione di questo genere artistico.

ANALISI DELLE OPERE E IL RUOLO DELL'ARTISTA

2.1 Metodologia di ricerca

Dalla prima fase di studio storico-artistico sono emerse diverse problematiche che caratterizzano la glitch art, e sono stati delineati i concetti ricorrenti nella produzione di questo genere artistico. La seconda parte di questo elaborato intende prendere in considerazione questi ultimi al fine di testarne la validità e di arrivare a tracciare un panorama contemporaneo della glitch art. Per poterlo fare, ho selezionato un campione di artisti le cui opere verranno analizzate al fine di dimostrare come le tematiche e le questioni emerse dalle teorie studiate vengono comunicate ed espresse visivamente. Vista la natura virtuale delle opere glitch, la parte di ricerca e studio di queste avverrà prevalentemente attraverso due diverse tipologie di fonti. La prima consiste in siti web, blog, o pagine personali degli artisti, tramite i quali è possibile ricavare buona parte delle informazioni utili allo studio delle opere glitch. Le restanti informazioni sono ottenute da una serie di interviste da me ideate e condotte via mail con gli artisti. Un approfondimento su queste interviste e la loro traccia verranno riportati più avanti.

Gli artisti sono stati selezionati attraverso un criterio geografico, in modo da ottenere un gruppo di personalità di provenienza globale: il fenomeno della glitch art, infatti, interessa aree molto diverse e si può a buon diritto definire globale. Questo tipo di selezione è anche frutto del desiderio di capire se la collocazione geografica degli artisti sia un fattore influente sul risultato e sul significato della loro produzione artistica. Jura McKay, autore di una delle teorie approfondite nella prima parte di elaborato, afferma infatti che la relazione tra l'artista e la sua posizione geografica è un ambito di studio che potrebbe richiedere un maggiore approfondimento⁸⁷. A partire da queste premesse, gli artisti presi in considerazione sono: Ant Scott (UK), Azamat Akhmadbaev (Russia), Cleber Gazana (Brasile), David Szauder (Germania) Mathieu St-Pierre (Corea del Sud), Nick Briz (USA), Paul B Davis (USA/UK), Rosa Menkman (Olanda), SPIME.IM (Italia), UCNV (Giappone). Oltre a rinvenire dunque le categorie di analisi precedentemente esposte, è mia intenzione tentare di comprendere quale sia la posizione che questi artisti assumono nello svolgimento del processo creativo e quindi, più in generale, nella produzione di glitch art. Questa analisi mi permetterà di fare un ulteriore passo all'interno di questo lavoro, ovvero cercare di capire quale sia il rapporto degli artisti con la

⁸⁷ McKay, Jura, *The Value of Glitch Art*, cit., p. 37.

macchina e con il glitch stesso, considerando anche le loro preferenze e le loro idee nei confronti del dibattito "*pure glitch vs glitch-alike*", di cui si è già discusso nel primo capitolo.

Questa parte di approfondimento sulle opere, e sulle idee con esse trasmesse dagli artisti, sarà utile per tracciare una mappatura della contemporaneità, al fine di una maggiore chiarezza sullo sviluppo e sull'attuale situazione della glitch art. Un percorso di questo tipo permetterà anche di rispondere alla domanda di ricerca da cui prende le mosse questo elaborato: qual è il significato storico artistico della glitch art? C'è una critica o una volontà di protesta comune tra gli artisti nell'utilizzo dell'errore come espressione artistica? Per rispondere a questa domanda, è mia intenzione provare a proporre una categorizzazione della glitch art, questione che, come visto, rappresenta una lacuna all'interno degli studi di questo genere artistico.

Per lo studio delle opere, del ruolo degli artisti e della situazione contemporanea della Glitch Art usufruirò delle interviste sopra citate, le quali consistono in una serie di domande inviate agli artisti tramite e-mail ad eccezione di due soli artisti, David Szauder e Nick Briz, con i quali ho avuto un colloquio online dove gli argomenti trattati sono stati gli stessi toccati dal questionario somministrato agli altri artisti, e le cui risposte sono state poi trascritte. Le domande poste attraverso le interviste vertono su tre diverse categorie: l'inserimento della persona intervistata nel panorama della glitch art, la sua visione della situazione contemporanea e del futuro di questo genere artistico, e un approfondimento sulla sua produzione artistica, in alcuni casi con un focus su una o più opere specifiche. La suddivisione delle domande con questo criterio mi permetterà quindi di avere a disposizione del materiale valido per diverse sezioni dell'elaborato: per lo studio delle opere, per la comprensione dello studio dell'artista e per la mappatura della contemporaneità e del futuro della glitch art. Le risposte singolari ricevute agli artisti, che hanno fatto emergere il loro personale pensiero riguardo a diverse tematiche, mi permetteranno di rilevare informazioni alquanto utili, dal momento che molte di queste non sono riscontrabili attraverso altre fonti di informazioni da me utilizzate, come testi e siti web.

La traccia dell'intervista consiste in una prima parte di domande in comune per tutti gli artisti, che riporto di seguito:

1. No doubt glitch art is more developed in some areas than others. How do you see the reception and the situation of glitch art in the country where you currently live and work?

2. Why did you decide to produce glitch art, and how has your approach to glitch art changed over the years and why?
3. Which is your personal vision of the future of glitch art and which are, in your opinion, its points of strength and weakness?
4. One of the biggest problems I see in glitch art is authenticity: it is hard to understand when a glitched image or video is made with an artistic purpose and when it is just the result of a lucky case. Some consider true works of art those in which pure glitch is used, others consider glitch-like the most authentic way to create glitch artworks. Where do you stand on this and why? How much do you think is important the intervention of the artist and the control of the error for a successful result?
5. Which one do you think is the best project or work you did since you started producing glitch art, that most of all represents the ideas you want to convey with glitch art, and why?

La seconda parte dell'intervista, invece, consiste in due o più domande personali riguardanti la produzione artistica di ogni intervistato. Ant Scott, per esempio, è stato interrogato sulle motivazioni della semplicità della sua estetica, Azamat Akhmadbaev in merito ad una serie di opere che verranno riportate più avanti, Cleber Gazana su temi che verranno ripresi nel terzo capitolo, come la mostra online di cui è curatore e il suo pensiero in merito alla comunità di artisti glitch. Mathieu St-Pierre è stato interrogato sui diversi procedimenti che utilizza per le sue opere, mentre Nick Briz sulle due sue opere più note, che verranno analizzate nel corso di questo capitolo. Anche a SPIME.IM e UCNV sono state poste delle domande in riferimento a delle opere in particolare da loro realizzate. L'intervista personalizzata per Rosa Menkman contiene una richiesta di un punto di vista contemporaneo in merito alle sue previsioni fatte nelle teorie già analizzate nel primo capitolo, mentre la conversazione tenuta con David Szauder ha avuto un focus sull'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale per la produzione di opere glitch, ulteriore argomento che verrà trattato nella prossima parte di elaborato.

2.2 La resa dei concetti attraverso le opere

Quanto emerso dal primo capitolo sono una serie di idee e concetti estrapolati dalle teorie pubblicate sulla glitch art, che accomunano le diverse produzioni realizzate in questo

ambito, e che sono in qualche modo intrecciati tra loro. Al di là delle osservazioni critiche, pur fondamentali, l'elemento chiave è che questi aspetti sono resi visibili attraverso le opere: le seguenti pagine ne prenderanno in considerazione un campione al fine di dimostrarlo.

Uno degli aspetti che mette d'accordo ogni teorico, e che a mio parere si pone come una delle questioni più importanti a cui la glitch art si dedica, è il potenziale critico del glitch, un carattere molto importante che non va dimenticato o sottovalutato a favore dell'aspetto più estetico di queste opere d'arte. L'utilizzo critico dell'errore può prendere direzioni, forme e significati differenti, ed essere utilizzato sia per denunciare diversi tipi di situazioni, che in senso più metaforico per comunicare un messaggio o proporre una nuova visione del mondo.

2.2.1 Il glitch come denuncia sociale

Un primo significato che può assumere il glitch in ambito artistico è la denuncia dell'eccessivo utilizzo di Internet e della saturazione di informazioni che vengono trasmesse dalla rete. Ne è un buon esempio la serie di opere *Clickbait* (2016) (Fig. 6) realizzata da Mathieu St-Pierre, artista canadese ora situato in Sud Corea.

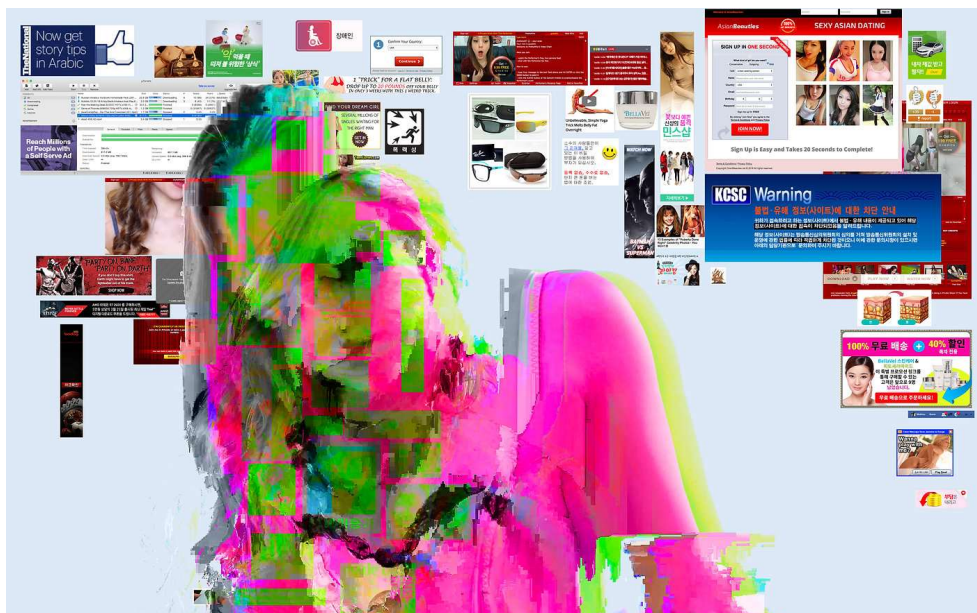


Fig. 6: Mathieu St-Pierre, *Clickbait*, 2016

L'artista ha definito questa serie di opere come il momento in cui si è allontanato dalla precedente produzione in cui utilizzava glitch tradizionali, per interessarsi maggiormente alla composizione delle sue opere e all'idea che con queste voleva trasmettere: quella, appunto, di una denuncia sociale. Le opere di questa serie consistono in un fitto agglomerato di immagini

derivanti da Internet quali annunci pubblicitari, spam, e immagini pornografiche, accostate in modo disordinato e quasi disturbante. L'artista ha categorizzato queste opere sotto il nome di *Splich art*⁸⁸, termine inventato dall'autore per descrivere le produzioni artistiche in cui, per ottenere il risultato pensato, fa uso sia di immagini glitch, sia di ritagli di annunci spam.

Il collage che compone quest'opera, nella cui parte superiore un insieme di finestre dell'interfaccia grafica sembrano essere state disposte senza un apparente senso logico, trasmette l'idea dell'enorme quantità di questo tipo di immagini e informazioni che, contro la nostra volontà, appaiono sui nostri schermi ogni volta che navighiamo in rete. St-Pierre giustifica l'utilizzo degli spam e gli annunci pubblicitari facendo un paragone con opere del Dadaismo e della Pop Art, all'interno delle quali venivano inserite immagini di prodotti di uso quotidiano, e definendo quindi la sua opera come una critica al consumismo⁸⁹.

Il messaggio trasmesso dall'artista risulta ancora più evidente se si considera il significato del termine spam: l'acronimo deriva da uno sketch comico del 1970 in cui Spam, abbreviazione di *spiced ham*, viene insistentemente proposto ai frequentatori di un locale. Da quel momento la parola *spam* viene utilizzata per indicare qualcosa di onnipresente nelle nostre vite⁹⁰. In *Clickbait*, l'onnipresenza dello spam e il sovraccarico di questo tipo di informazioni causa una rottura del sistema, resa evidente dall'utilizzo del glitch, che appare quindi come una denuncia al lato più indesiderato e perverso di Internet, e all'inevitabile e costante presenza di annunci pubblicitari e spam che l'utente che naviga in rete deve subire.

L'utilizzo del glitch per dare voce ad una denuncia sociale è osservabile anche nelle opere del collettivo italiano SPIME.IM, i quali dichiarano:

Nei nostri lavori il glitch è spesso usato per restituire l'idea di sovraccarico di informazioni sonore e visive, un susseguirsi di input con un ritmo umanamente impossibile da tollerare. Ad un tratto quindi si crea una crepa nel flusso di informazioni, si rompe qualcosa e si genera il glitch⁹¹.

L'opera *ZERO19* (2020) consiste in un video composto da un susseguirsi di immagini, ognuna delle quali è accompagnata dalla sua "versione glitch", che ne propone una resa pixellata (Fig. 7 e 8).

⁸⁸ <https://www.mathieustpierre.com/clickbait> (ultimo accesso 22/07/2023).

⁸⁹ Intervista con M. S. P.

⁹⁰ https://it.wikipedia.org/wiki/Spam#Origine_del_termine (ultimo accesso 27/07/2023).

⁹¹ Intervista con SPIME.IM.

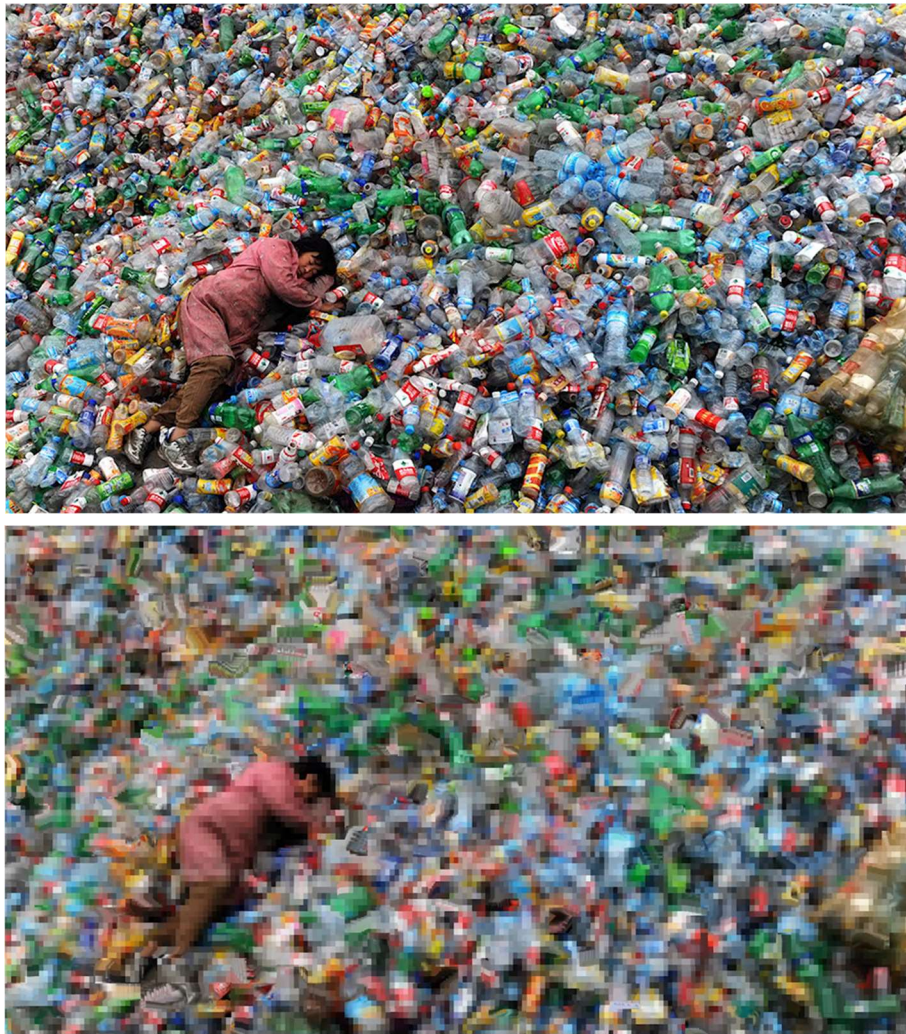


Fig. 7 e 8: SPIME.IM, *ZERO19*, 2020, still da video, minuti 00:05 e 00:06

Le immagini rappresentano problematiche quali l'accumulo di plastica nei mari, lo spreco di cibo, e molte altre, la cui drammaticità è enfatizzata dal tipo di suono cupo e assimilabile alla perdita di segnale, che accompagna le immagini per tutto il video. In questa opera la perdita di segnale assume lo stesso significato di cui sopra: le immagini e le informazioni che queste vogliono veicolare sono talmente tante che il loro accumulo causa una perdita di controllo, resa visibile in questo video dall'utilizzo del glitch. Il tipo di immagini utilizzate permette, in questo caso, di portare ad una duplice denuncia sociale: oltre a quella del sovraccarico di informazioni, questo video rappresenta anche una denuncia ecologica, e lo fa attraverso la metafora della perdita di memoria. Il glitch, infatti, rappresenta in quest'opera il carattere precario della memoria e quindi il fatto che certe informazioni vengono, nel tempo, eliminate dalla nostra memoria. La sfocatura delle immagini è sinonimo proprio di questo fatto: così come queste sbiadiscono, anche la nostra memoria, con il tempo, elimina certe immagini e informazioni. SPIME.IM vuole dimostrare la pericolosità di questa condizione: il tipo di immaginario

proposto in *ZERO19* rappresenta infatti situazioni che, una volta fotografate e visualizzate, non andrebbero dimenticate, bensì denunciate.

Fra i tanti possibili, un ultimo esempio di denuncia sociale che viene comunicata tramite i glitch è quello ai canoni estetici imposti dalla società. In questo caso è emblematica l'opera di Rosa Menkman *THE i.R.D. 365 PERFECT DE/CALIBRATION ARMY* (2019). In questo breve video viene utilizzata *365 Perfect*, un'applicazione per telefoni Apple che permette di modificare la propria immagine al fine di renderla "perfetta". La domanda che si pone l'artista è la seguente: perfetta rispetto a cosa, e per chi? La critica che avviene attraverso quest'opera è proprio rivolta all'assurdità del canone di bellezza estetico imposto dalla società, e alla necessità di molti e molte di seguirlo. Menkman propone quindi, attraverso *THE i.R.D. 365 PERFECT DE/CALIBRATION ARMY*, una forte denuncia all'idea di perfezione socialmente trasmessa e accettata, che porta a situazioni inquietanti come la creazione di questa applicazione dove, per rendere più "bella" la propria immagine, si può scegliere di ingrandire gli occhi, ingrossare le labbra, rendere la propria pelle più chiara ma non più scura. Il video in questione vede un'immagine femminile distorta (Fig. 9): è il ritratto dell'artista che lei stessa ha modificato attraverso questa applicazione «non una, non due, ma centinaia di volte⁹²» fino a renderlo ridicolo, così come ridicolo è lo scopo di questo strumento.



Fig. 9: Rosa Menkman, *THE i.R.D. 365 PERFECT DE/CALIBRATION ARMY*, 2019, still da video, minuto 00:05

L'utilizzo di questa applicazione viene portato all'estremo, fino a un'esagerazione delle modifiche e dei filtri applicati, causando così una sorta di rottura di sistema. È in questo momento che appare il glitch, il quale, incorporando l'errore, enfatizza il messaggio di denuncia che Menkman vuole trasmettere: l'errore non sta in quelli che pensiamo essere i nostri difetti,

⁹² <https://vimeo.com/r00s> (ultimo accesso 26/07/2023).

ma nell'imposizione di canoni estetici che portano alla convinzione di dover modificare, o addirittura eliminare, certe caratteristiche fisiche.

2.2.2 Il glitch come decostruzione dell'idealizzazione del digitale

Le opere finora osservate dimostrano come l'utilizzo critico del glitch possa prendere direzioni diverse, ed essere quindi veicolo di critiche che attaccano ambiti differenti. L'errore tecnico, quindi, permette agli artisti di denunciare determinate situazioni sociali, ma può anche essere utilizzato per attaccare la sfera della stessa tecnologia che lo rende possibile. È infatti molto comune tra gli artisti glitch appropriarsi del malfunzionamento tecnico per proporre un uso "meta-tecnologico" e criticare la macchina per dimostrarne la fallibilità. Nella grande maggioranza dei casi, questo tipo di lavori nascono dalla necessità degli artisti di decostruire l'idea secondo cui l'avanzamento tecnologico è tutto ciò che ha a che fare con il digitale siano sinonimo di perfezione, contestando una concezione di tecnologia come esito di un costante progresso e, in senso più ampio, di storia della tecnologia come traiettoria singola e lineare.

Questo tipo di critica può essere osservato nelle opere *Binary Quotes* (2008) e *A New Ecology for the Citizen of a Digital Age* (2009) realizzate da Nick Briz, artista della scena glitch di Chicago. In questi due video, la denuncia all'idealizzazione del digitale avviene attraverso l'immagine dell'artista che viene gradualmente eliminato dal malfunzionamento tecnico. In *Binary Quotes* si osserva il primo piano di Nick Briz che recita un codice binario a cui cambia i numeri in modo casuale, immagine che viene ripetutamente interrotta da un malfunzionamento tecnico (Fig. 10). Mentre i secondi scorrono, il protagonista dell'opera procede imperturbato con la sua recita, ma la mancanza di segnale, che appare dal primo secondo del video, sovrasta sempre di più la sua immagine fino a eliminarla completamente alla fine del video. Questa rottura di sistema sembra voler significare una sorta di lotta tra l'uomo, che cerca di decomporre il codice binario del computer, e quest'ultimo, che da parte sua cerca invece di difendersi annullando l'immagine del proprio rivale.



Fig. 10: Nick Briz, *Binary Quotes*, 2008, still da video, minuto 1:12

Nel secondo video, *A New Ecology for the Citizen of a Digital Age* (Fig. 11), l'immagine dell'artista è invece alternata ad altri elementi quali voci di notiziari e brani musicali. In questo caso non si tratta più di un primo piano, ma di una figura a mezzo busto, che in silenzio osserva chi gli sta di fronte, e di tanto in tanto si copre gli occhi come a non voler vedere ciò che invece lo spettatore sta osservando. Anche se con un ruolo diverso, quindi, la figura dell'artista permane come elemento centrale delle due opere, e in entrambi i casi è vittima di una graduale decadenza causata dall'errore tecnico.

Il messaggio che Nick Briz vuole lanciare sembra essere quello che l'introduzione delle tecnologie digitali nelle nostre vite è stata accompagnata da un'eccessiva fiducia nei loro confronti, quando invece la macchina è destinata a eliminare la nostra immagine. In accordo con quanto detto dallo stesso artista, «i glitch rivelano le politiche del mondo digitale⁹³», e questi lavori consistono quindi in «una battaglia degli uomini contro i media⁹⁴». La riflessione a cui porta l'osservazione di quest'opera pertiene dunque il rapporto uomo-tecnologia o uomo-media. Questa relazione è spesso idealizzata e accompagnata dalla convenzionale idea secondo cui il digitale e la macchina portino esclusivamente miglioramenti nella vita dell'uomo, una convinzione che non considera però quali potrebbero essere gli aspetti negativi della sempre

⁹³ Intervista con N. B. (traduzione mia).

⁹⁴ <https://nickbriz.work/?portfolio=A-New-Ecology-for-the-Citizen-of-a-Digital-Age> (ultimo accesso 22/07/2023).

più massiva introduzione della tecnologia nella vita dell'uomo, ovvero la sostituzione delle capacità di quest'ultimo.



Fig.11: Nick Briz, *A New Ecology for the Citizen of a Digital Age*, 2009, still da video, minuto 03:40

Posto il problema dell'idealizzazione del digitale e la critica all'influenza che quest'ultimo ha nelle nostre vite, un ulteriore interesse degli artisti glitch è quello di proporre un punto di vista differente di questa situazione. Il loro scopo è infatti quello di dimostrare come non tutto ciò che ha a che fare con la tecnologia sia visibile all'occhio umano: la macchina nasconde un lato vulnerabile, e compito degli artisti è in questo caso quello di farlo emergere al fine di dimostrare la fallibilità della macchina e smontare, di conseguenza, la sua mitizzazione. Il modo più efficace per poterlo fare è, chiaramente, l'utilizzo del glitch come mezzo artistico. Il lavoro che deve fare un artista per far emergere il glitch è addentrarsi nel cuore della macchina, manipolarla e comportarsi come una sorta di hacker.

Per dimostrare la necessità degli artisti di dare prova della caducità della macchina, prenderò in considerazione la serie *Chroma* (2006) dell'artista britannico Ant Scott, il cui scopo è quello di far emergere l'errore attraverso la visualizzazione della memoria interna del computer. L'opera consiste in un insieme di immagini dove l'unico elemento visibile è la mancanza di segnale: questo effetto visivo è stato ottenuto tramite la visualizzazione di un codice con un vecchio computer, nel quale era stata inserita una carta di memoria non compatibile con questo

tipo di dispositivo⁹⁵. Questa serie di opere, quindi, a cui Scott si è dimostrato essere particolarmente affezionato, presenta il movimento di un segnale che è stato interrotto: a differenza delle opere sopra riportate non sono presenti collage di immagini o altre figure dal web, ma l'intero spazio dell'opera è riempito da strisce bianche e nere e pixel colorati (Fig. 12), ovvero dal *pure glitch* così come si è presentato all'artista.

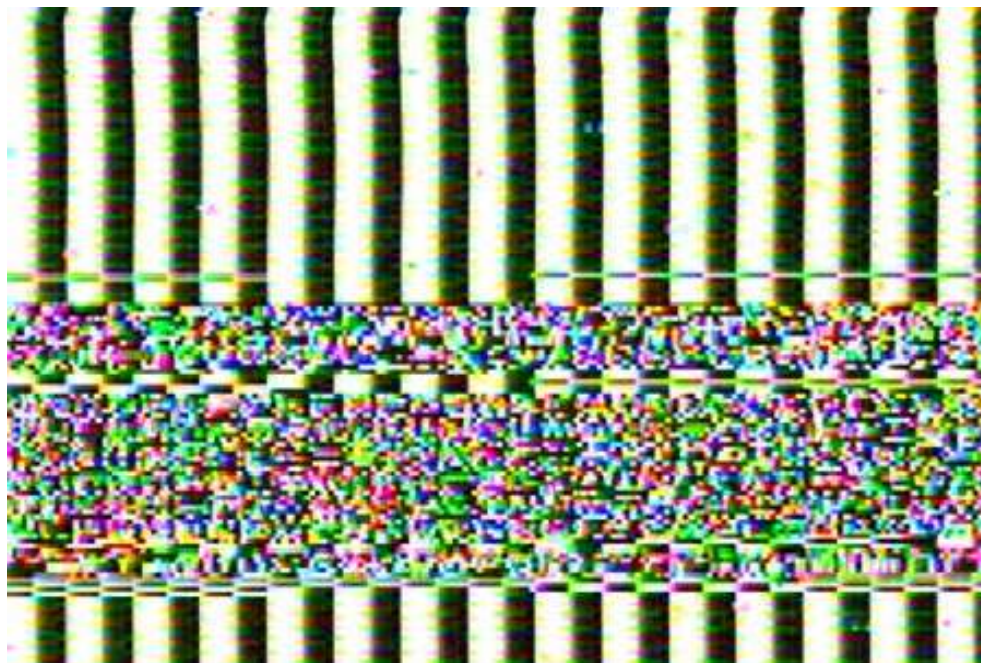


Fig. 12: Ant Scott, *Chroma#01*, 2006

La semplice composizione estetica ottenuta da Scott non giustifica però un'altrettanta banalità nel significato e nell'impegno che l'artista ha dedicato all'opera. Con il suo lavoro Ant Scott cerca infatti di immergersi e immergere lo spettatore il più possibile all'interno del malfunzionamento tecnico: non sono date dal caso le dimensioni delle sue opere, le quali solitamente imitano le dimensioni di un tradizionale computer, in modo da riempire lo schermo di chi osserva queste immagini⁹⁶.

In *Chroma* viene mostrato un errore fino a quel momento intrappolato nella memoria del computer, e reso in seguito visibile grazie all'intervento dell'artista. Per ottenere questo risultato, Ant Scott ha inserito un codice che aveva scritto per un computer degli anni Ottanta in un processore moderno. In questo modo, il segnale della scheda di memoria del computer che stava attualmente utilizzando è stato depotenziato, e quanto ne è risultato è uno schermo in cui appaiono frange colorate che rappresentano la mancanza di segnale. L'apparizione del glitch

⁹⁵ <http://www.beflix.com/works/chroma/> (ultimo accesso 28/07/2023).

⁹⁶ Jackson, Rebecca, *The Glitch Aesthetic*, cit., p. 65.

vuole così dare prova della fallibilità e dell'imperfezione della macchina, e dimostrare che, anche se non si vede, l'errore è presente. L'azione che fa l'artista, e la sua volontà di portare alla luce il lato più precario della macchina, è dettata dall'urgenza di trasmettere un messaggio, ovvero la necessità di decostruire l'idea secondo cui la macchina è sinonimo di perfezione, frutto delle convenzioni sociali.

2.2.3 Il glitch come mezzo per trasmettere un messaggio

Quanto visto dimostra il carattere positivo del glitch, elemento di natura considerato inutile, ma reso utile nel momento in cui viene diventa uno strumento artistico. Una volta estrapolato dal suo contesto originario, il glitch è infatti in grado di comunicare qualcosa, e di diventare così un mezzo per trasmettere un messaggio. Per rafforzare questo concetto possiamo osservare *The Collapse of PAL* (2010), opera di Rosa Menkman che consiste in un video sottotitolato che ha come protagonista l'*Angelo della Storia*⁹⁷, il quale fa senz'altro riferimento al concetto che Walter Benjamin propone nel suo *Angelus Novus*⁹⁸. L'angelo della storia ha secondo l'autore l'aspetto della figura rappresentata nel dipinto *Angelus Novus* di Paul Klee, che Benjamin interpreta come un angelo della storia che viene trascinato verso il futuro. Trovandosi nel mezzo di una tempesta che cancella tutto ciò che riguarda il passato, l'angelo è impossibilitato a guardare indietro e non riesce a fermarsi per porre rimedio agli errori commessi. La tempesta, sinonimo del progresso, costringe l'angelo a guardare avanti e prendere parte, così, ad un divenire che è impossibile fermare. Nell'opera *The Collapse of PAL*, l'angelo della storia assume le sembianze del volto dell'artista modificato dal glitch e prende il nome di PAL (Fig. 13).

⁹⁷ <http://www.digiart21.org/art/the-collapse-of-pal> (traduzione mia).

⁹⁸ Benjamin, Walter, *Angelus Novus* [1962], tr.it. *Angelus Novus. Saggi e frammenti*, Einaudi, Torino 2014.



Fig. 13: Rosa Menkman, *The Collapse of Pal*, 2010, still da video, min. 01:34.

L'atmosfera del video è cupa a causa dei colori scuri e dal rumore in sottofondo che ricorda la mancanza di segnale, ma trasmette anche un sentimento di nostalgia. A enfatizzare l'effetto sono i primi piani dell'angelo su uno sfondo nero, i quali si alternano a immagini distorte di paesaggi in movimento che sembrano essere soggetti a una forte tempesta. Il video è costantemente accompagnato dal glitch come elemento di disturbo, il quale si infittisce alla fine del video: qui la mancanza di segnale si fa più intensa, espediente che trasmette in modo concreto l'idea di un viaggio verso il collasso di PAL. Il conflitto rappresentato da quest'opera vede infatti come protagonisti il vecchio, quindi l'analogico che è minacciato dal rischio di essere dimenticato, e il nuovo, in questo caso i nuovi media. Così come l'angelo della storia di Benjamin, anche il segnale PAL rappresenta un evento in divenire a cui è impossibile porre fine, ovvero la morte di un segnale analogico, metafora delle vecchie tecnologie ormai sovrastate e "uccise" dai nuovi media⁹⁹. La forza insita nel nuovo che determina la vittoria delle nuove tecnologie ricorda la potenza della macchina e il sopravvento che può avere anche nella vita dell'uomo, tematica già espressa nelle opere sopra analizzate come *Binary Quotes* e *A New Ecology for the Citizen of a Digital Era*.

⁹⁹ Blumenkranz, Anna, *Instrumentalising the Accident. Critical Methodologies in Glitch Art*, MA Thesis, University of London, 2012.

Grazie all'uso sapiente che Rosa Menkman fa dell'errore tecnico come espressione artistica, *The Collapse of PAL* dimostra la capacità del glitch di essere portatore di un forte messaggio, quello del degrado dell'analogico causato dall'avvento delle nuove tecnologie e dell'apparente progresso a loro attribuito. In quest'opera le parole del monologo dell'Angelo della Storia scorrono nella parte inferiore del video (Fig. 14), un accorgimento artistico che rafforza l'idea della forza comunicatrice del glitch.



Fig. 14: Rosa Menkman, *The Collapse of Pal*, 2010. still da video, min. 07:15

Anche nelle opere dell'artista Paul B. Davis viene dato valore all'utilità dell'errore:

Paul B. Davis [...] ha coinvolto nel suo lavoro l'estetizzazione dei glitch che emergono comunemente dalla compressione di video digitali, portando in primo piano un elemento precedentemente considerato un difetto, ora usato come dispositivo per fondere e far emergere immagini e narrazioni¹⁰⁰.

La serie *Compression Study* (2007) dell'artista, composta da quattro video diversi, incorpora l'idea dell'utilità e della proprietà positiva del glitch, che una volta estetizzato diventa narrazione. L'artista stesso, infatti, parla nella sua intervista del difetto tecnico come linguaggio estetico e dichiara che il gesto di guardare sotto la superficie di un oggetto digitale assume, all'interno della glitch art, un significato artistico, e quindi la valenza di atto creativo.

¹⁰⁰ <https://www.gold.ac.uk/art/research/staff/pd/01/> (ultimo accesso 24/07/2023).

Il primo e il terzo video della serie *Compression Study* consistono nella manipolazione di video che presentano immaginari parecchio conosciuti: due video musicali, *Umbrella* di Rihanna (dove il lavoro artistico di Paul B. Davis è accompagnato dalla collaborazione dell'artista Jacob Ciocci) e *Super Freak* di Rick James; il quarto video vede invece la distorsione di un'opera dell'artista Matthew Barney. La decisione di prendere questi video come base per le proprie opere deriva da una scelta specifica dell'artista, ovvero la sensazione che manipolare opere visive di un certo spessore portasse a sua volta alla realizzazione di difetti di un certo livello¹⁰¹. La seconda opera della serie consiste invece nella manipolazione di un video che proietta un match di wrestling. L'attenzione data dall'artista a questo genere di sequenze, e la successiva distorsione di queste ultime, fa pensare inoltre alla già menzionata questione dell'utilizzo del glitch come denuncia sociale: con la serie *Compression Study*, infatti, emergono nuovamente le tematiche sopra citate come la saturazione di informazioni e l'eccessiva influenza che i media hanno nelle nostre vite.

Considerando con più attenzione *Compression Study #2* (Fig. 15 e 16), si può notare un particolare utilizzo del glitch. Quest'ultimo, infatti, non appare in modo graduale ma all'improvviso: l'audio del video iniziale continua a fare da sottofondo all'opera, ma le immagini sono sovrastate da forme fluide e colorate in movimento che eliminano completamente le figure apparse inizialmente, e che ricompaiono solo alla fine del video. L'introduzione repentina del glitch sembra avere un duplice scopo: in primo luogo quello di lanciare un segnale d'allarme allo spettatore, il quale si rende conto della sua impotenza di fronte a tale difetto; in secondo luogo, l'apparizione inaspettata dell'errore sembra voler dire allo spettatore di evitare la visione di immagini violente, come possono essere quelle di un match di wrestling. Ancora una volta, il glitch diventa messaggio: ciò che *Compression Study #2* vuole probabilmente comunicare è la necessità di una maggiore attenzione e consapevolezza di ciò che tramite i media consumiamo ogni giorno.

¹⁰¹ Ibid.



Fig. 15 e 16: Paul B. Davis, *Compression Study #2 (Untitled)*, 2007, still da video, minuti 00:02 e 00:03

2.2.4 La possibilità di scoprire nuovi mondi attraverso il glitch

Le opere finora riportate dimostrano che l'utilizzo del glitch come mezzo di produzione artistica può condurre a risultati differenti e alla trasmissione di diversi messaggi. Dopo aver interpretato il glitch come strumento di denuncia, come messaggio e come critica al digitale, un'ulteriore possibilità di cui va dato conto è la capacità del glitch di proporre una nuova visione del mondo e di creare spazi lontani dalla realtà. L'errore infatti, può essere interpretato e utilizzato anche in modo più metaforico, come dimostrato dalle opere seguenti.

Si può comprendere meglio questo aspetto analizzando l'opera *Bite tongue, deep breaths* (2020) dell'artista russo Azamat Akhmadbaev. L'opera, che fa parte di una serie di immagini digitali, trasforma, attraverso il glitch, la melodia e il testo del brano musicale *I'm God* dei Clams Casino in un'immagine. L'opera è stata realizzata in un periodo in cui l'artista sentiva la necessità di scappare dalla situazione di caos e disagio che stava vivendo. In quel momento, l'ascolto del brano *I'm God* ha permesso ad Azamat Akhmadbaev di visualizzare più chiaramente i sentimenti che stava provando in quella fase della propria vita¹⁰², per poi provare a rendere visivamente questa esperienza, trasformando le parole della canzone in un'immagine, e riproducendo sulla "tela virtuale" i propri sentimenti attraverso i colori. *Bite tongue, deep breaths* riproduce la sensazione di manipolazione e di mescolanza di sentimenti, all'artista trasmessa dalla canzone, e viene tradotta attraverso la sovrapposizione di più di dieci immagini glitch, fino a ottenere il risultato di una superficie in cui macchie colorate sono disposte lasciando spazio a dei vuoti di colore bianco (Fig. 17).

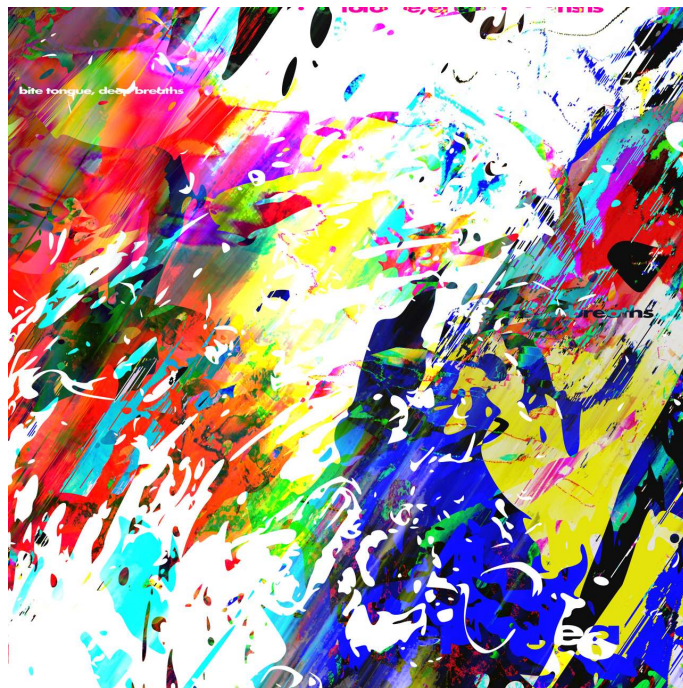


Fig. 17: Azamat Akhmadbaev, *Bite tongue, deep breaths*, 2020

Quest'opera ha lo scopo di creare una sorta di dualismo tra il mondo virtuale, raffigurato dall'immagine realizzata, e il mondo reale, rappresentato invece dal brano scelto dall'artista¹⁰³: questo dualismo simboleggia la via di fuga che Azamat Akhmadbaev stava cercando nel momento di realizzazione dell'opera. Considerato questo, e facendo fede a quanto dichiarato

¹⁰² Intervista con A. A.

¹⁰³ <https://designcollector.net/likes/azamat-akhmadbaev-glitchart> (ultimo accesso 24/07/2023)

dall'artista, l'utilizzo del glitch in questo caso può essere letto, quindi, come la rappresentazione di un'evasione dalla realtà. La potenzialità del glitch sta infatti nella capacità di distorcere la realtà, permettendo un distacco dal mondo fisico attraverso l'arte. *Bite tongue, deep breaths* si dimostra così essere un perfetto esempio di produzione artistica in cui il glitch viene utilizzato come mezzo per allontanarsi metaforicamente dalla realtà e costruire una propria personale visione del mondo.

Un'ulteriore rappresentazione del concetto di evasione dalla realtà espresso nelle opere glitch è riscontrabile nella serie *Passing By* (2021) in cui lo stesso autore, Azamat Akhmadbaev, crea tre diverse dimensioni sperimentali che definisce come *phygital spaces*¹⁰⁴, ovvero spazi ibridi tra reale e digitale, che si inseriscono perfettamente in un'epoca post-digitale in cui fisico e digitale esistono insieme e sono visti in un'accezione di continuità¹⁰⁵. L'opera *Passing By* consiste in tre video della durata di circa un minuto accompagnati da una musica nostalgica, rispettivamente intitolati *ИСКРА* (La scintilla), *ПАЛЬМЫ* (Le palme) e *РУБИНОВЫЙ* (Rubino). Le tre diverse realtà sono rappresentate da tre video in loop, la cui velocità diminuisce gradualmente dal primo al terzo video.



Fig. 18: Azamat Akhmadbaev, *ИСКРА*, 2021, still da video, minuto 00:14

La prima sezione dell'opera, *ИСКРА* (Fig.18), consiste nella riproduzione in loop dello scorrimento di un'immagine i cui contorni netti ed ondulati accentuano l'idea di velocità trasmessa dal video; lo scopo di questa parte dell'opera è infatti quello di riflettere sul concetto

¹⁰⁴ <https://akhmadbaev.tumblr.com/post/667497430952083457/%D0%B8%D1%81%D0%BA%D1%80%D0%B0-this-video-work-is-part-of-the-passing-by> (ultimo accesso 27/07/2023).

¹⁰⁵ Cramer, Florian, "WHAT IS 'POST-DIGITAL'?", cit., p. 16.

dello scorrere del tempo, e attraverso i ricordi portare lo spettatore a investigare questa nuova dimensione "figitale" proposta dall'artista¹⁰⁶.

Con il secondo video, *ПАЛЪМБИ* (Fig. 19), l'artista intende focalizzarsi su un altro tipo di riflessione, che si avvicina maggiormente alla ricostruzione di un ricordo. Anche in questo caso l'estetica del video è resa dallo scorrimento dell'immagine, seppur con un andamento più lento della precedente. Le immagini manipolate di un paesaggio abitato da palme portano alla sensazione infantile di provare contemporaneamente felicità e nostalgia nel momento in cui un viaggio volge al termine, sensazione che riporta l'artista ad un ricordo infantile. In questa parte dell'opera, infatti, l'elemento del glitch che modifica le immagini riprodotte facendo scomparire la loro forma originale ha un duplice significato. In primo luogo, il movimento riporta a un ricordo concreto, quello della strada che scorre, osservabile dal finestrino dell'automobile al ritorno dalle vacanze; in secondo luogo, e con un'accezione più metaforica, l'immagine che scorre senza mai fermarsi riporta al concetto di un ricordo che con il passare del tempo viene modificato dalla memoria e diventa sempre più sfocato. Questa considerazione può essere letta anche come una diversa interpretazione visiva dello stesso concetto espresso dall'opera *ZERO/19* sopra riportata.



Fig. 19: Azamat Akhmadbaev, *ПАЛЪМБИ*, 2021, still da video, minuto 00:28

L'ultima sezione dell'opera è il loop di una forma indefinita di colore rosso, dove, rispetto ai due video precedenti, la velocità è diminuita e il senso di tranquillità è aumentato. La sensazione trasmessa dalla parte finale dell'opera conduce al rafforzamento del sentimento di nostalgia.

¹⁰⁶<https://akhmadbaev.tumblr.com/post/667497430952083457/%D0%B8%D1%81%D0%BA%D1%80%D0%B0-this-video-work-is-part-of-the-passing-by> (ultimo accesso 27/07/2023)

РУБИНОВЫЙ (Fig. 20) rappresenta la fine di un viaggio iniziato con una riflessione e proseguito con un ricordo infantile. In questo momento lo spettatore/viaggiatore è invitato a esplorare questo spazio per allontanarsi, nuovamente, da ciò che lo circonda nel mondo reale¹⁰⁷.

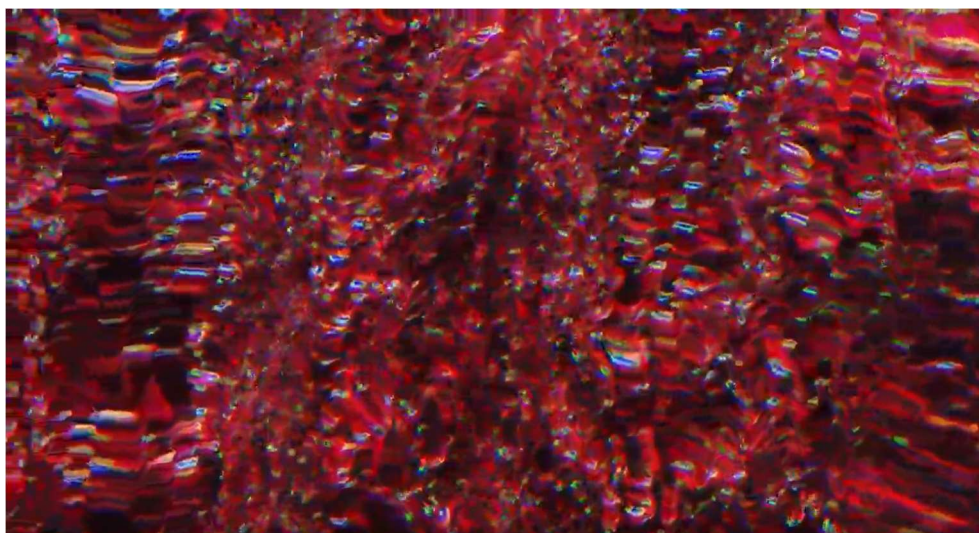


Fig. 20: Azamat Akhmadbaev, *РУБИНОВЫЙ*, 2021, still da video, minuto 00:31

Il malfunzionamento e i glitch utilizzati da Akhmadbaev in questa serie di opere creano così un universo alternativo che permette allo spettatore un'immersione in una dimensione ibrida e alternativa, dove le immagini in movimento lo inducono a riflettere sul concetto di tempo e di memoria. Anche l'effetto che causano le immagini che scorrono è significativo per l'idea che vuole essere trasmessa con quest'opera: l'effetto quasi ipnotizzante del loop conduce a uno spazio lontano dalla realtà. Questo permette di esplorare un mondo che sta tra il fisico e il virtuale, assecondando così il desiderio dell'artista e riportando nuovamente all'idea del post-digitale secondo cui è impossibile fare una distinzione tra fisico e digitale dal momento che tutto ciò che è estetico, e quindi visibile, è considerato analogico: pur trattandosi di immagini virtuali, anche le opere di Akhmadbaev sono riconducibili al concetto della materialità, non solo a livello di sensazione, ma anche per la loro necessità di un supporto fisico di visualizzazione¹⁰⁸.

Il concetto dell'apertura a nuovi mondi attraverso il glitch, e quindi delle dimensioni alternative a cui può portare l'utilizzo dell'errore, ritorna anche in opere come *The BLOB of Im/Possible*

¹⁰⁷ <https://akhmadbaev.tumblr.com/post/667497980923887616/%D1%80%D1%83%D0%B1%D0%B8%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D0%B9-%D1%80%D1%83%D0%B1%D0%B8%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D0%B9-is-the-third-video-work-in-the> (ultimo accesso 27/07/2023).

¹⁰⁸ Cramer, Florian, "WHAT IS 'POST-DIGITAL'?", cit., p. 20.

Images (2021-2023), la quale può essere descritta come uno spazio indefinito. Con quest'opera Rosa Menkman ambisce alla creazione di immagini "Im/Possibili", dove il termine "impossibile" è sinonimo di "senza limiti"; questo concetto nasce in seguito a un episodio in cui l'artista si è chiesta che tipo di scenario creerebbe se potesse pensare di ottenere un'immagine impossibile di un oggetto o un fenomeno¹⁰⁹. L'opera consiste dunque in uno spazio virtuale costellato da un fitto glitch bianco e nero (Fig. 21), dove di tanto in tanto appaiono immagini dalla forma indefinita o segni più concreti come foto di una pagina di diario.



Fig. 21: Rosa Menkman, *The BLOB of Im/Possible Images*, 2021-2023

In questo spazio si può navigare a 360 gradi senza mai capire quale sia il suo inizio e la sua fine. Questa distesa illimitata di pixel è un mondo virtuale dove si può viaggiare all'infinito, e all'interno del quale nascono e si muovono immagini senza confini né limiti spaziali e temporali: la creazione di spazi "im/possibili" è proprio lo scopo dell'opera.

Una domanda nell'intervista dedicata a Rosa Menkman faceva riferimento proprio a questo progetto: le è stato chiesto come cambiasse la percezione di quest'opera una volta esposta in uno spazio virtuale, quindi in occasione, per esempio, di una mostra. In risposta l'artista afferma che una volta trasportato questo spazio immaginario dal virtuale al fisico, è necessario fare diversi esperimenti per avere una resa efficace dell'essenza dell'opera, che talvolta non vanno a buon fine¹¹⁰. Tra i vari tentativi c'è stato quello di stampare i motivi di *The BLOB of Im/Possible Images* su un unico sfondo, esibito poi al centro di uno spazio espositivo, distorcendo però sia la sua percezione che la sua (non) forma originariamente pensata per non avere limiti spaziali.

¹⁰⁹ <https://www.flickr.com/photos/r00s/51895986943/in/album-72177720297658508/> (ultimo accesso 24/07/2023).

¹¹⁰ Intervista con R. M.

Questa situazione causa, a mio parere, una totale perdita dell'essenza di quest'opera, la quale è pensata per essere distribuita in primis attraverso un canale digitale. La visualizzazione di quest'opera tramite la pagina web dell'artista, infatti, permette di godere della carattere fondante di *The BLOB of Im/Possible Images*, ovvero l'opportunità di navigare in uno spazio impossibile, e quindi illimitato, di passare del tempo a scoprire i singoli spazi che lo compongono trovandone sempre di nuovi, e percependo quindi l'opera come uno spazio infinito. È chiaro come la trasposizione di questo spazio illimitato in un ambiente fisico non sia possibile: è ammissibile la sola presentazione di un'immagine o di un video che lo ricordi, la cui sensazione trasmessa non può però essere la stessa di quella percepita attraverso la fruizione virtuale. La presentazione di quest'opera in uno spazio fisico, quindi, conferisce all'opera non solo un significato diverso, ma anche una possibilità di fruizione più limitata, causando una sua perdita di valore.

L'impossibilità come concetto base dell'opera che si trasforma nell'impossibilità della fruizione nello spazio fisico risulta emblematica: in *The BLOB of Im/Possible Images* il glitch ha lo scopo di creare un mondo alternativo, lontano dagli spazi reali, e che si propone come uno spazio in cui ci si può rifugiare allontanandosi dalla realtà. Il fatto che l'esposizione di uno spazio immaginato in uno spazio fisico sia fallimentare, dà valore al significato e alla natura di quest'opera: il glitch è in grado di portare alla generazione di nuovi mondi possibili, ma lo può fare solo in una nuova dimensione che si allontana da quella fisica.

2.3 Dallo studio delle opere alla considerazione del ruolo dell'artista

Le immagini e i video finora considerati dimostrano come gli argomenti emersi dallo studio delle teorie formulate attorno alla glitch art, e considerate nel primo capitolo dell'elaborato, si ritrovino nei messaggi che gli artisti vogliono comunicare attraverso le loro opere.

Quello che si può notare studiando e interpretando le opere glitch, è che attraverso le immagini questi temi vengono accuratamente approfonditi e assumono diverse sfaccettature. Per esempio, è stato ribadito più volte come, all'interno della glitch art, il malfunzionamento abbia il compito di impersonare una critica all'idea di perfezione associata alla macchina. Opere come *Clickbait*, però, ci dimostrano come alla glitch art non venga dato l'incarico di denunciare solo l'idealizzazione di tutto ciò che ha a che fare con il digitale, ma anche altre questioni a questa

correlata che caratterizzano le più ampie culture visuali contemporanee in cui siamo immersi, quali il sovraccarico di informazioni veicolate dalla rete, l'avvento repentino dei media nella società, e il soffocamento che questi ultimi possono causare nelle nostre vite portando a una sorta di battaglia per la sopravvivenza che vede come protagonisti l'uomo e la tecnologia. È inoltre stato dimostrato come la denuncia veicolata dal glitch, nel momento in cui questo viene usato come strumento artistico, non ha necessariamente a che fare solo con l'aspetto tecnologico. Di fatto, opere come *ZERO19* e *THE i.R.D. 365 PERFECT DE/CALIBRATION ARMY* esprimono una denuncia a questioni sociali quali la crisi climatica e l'assurdità dei canoni di bellezza socialmente imposti. Si può dunque affermare che il glitch utilizzato in ambito artistico abbia effettivamente la capacità di prendere strade e direzioni diverse, di essere critica, denuncia, ma al contempo anche metafora, come è già stato reso evidente attraverso lo studio del manifesto femminista di Russell. In seguito a queste considerazioni, riflettere sul ruolo che l'artista ha nella produzione di glitch art può essere utile per approfondire le ragioni e le strategie di utilizzo del glitch nella produzione simbolica contemporanea.

2.4 Il ruolo dell'artista

È ormai appurato come l'errore tecnico possa trasformarsi in un elemento utile per trasmettere un messaggio attraverso un'opera artistica, ma come viene indotto un malfunzionamento? Il glitch è un elemento interno al sistema, che per essere reso visibile deve essere estrapolato. Per farlo, gli artisti utilizzano diverse tecniche, ma assumono soprattutto posizioni e pensieri differenti riguardo al proprio grado di coinvolgimento e in merito alla questione già menzionata dell'originalità del glitch, ovvero della differenza tra l'utilizzo di un *pure glitch* o di un *glitch alike*. Il ruolo dell'artista e il tipo di intervento che questo deve apporre per rendere il glitch un fattore espressivo diventano allora una tematica che merita un'attenzione particolare, sia da un punto di vista tecnico, che da un punto di vista concettuale. Questo approfondimento verrà strutturato avvalendosi del punto di vista degli stessi artisti, raccolto tramite le interviste.

2.4.1 Il processo di cattura del glitch

Da un punto di vista tecnico, la produzione di un glitch avviene attraverso diverse modalità, che può essere utile osservare al fine di comprendere meglio l'intera logica che si cela dietro un'opera che fa uso di questa strategia espressiva. Così come sono tanti i concetti che possono essere espressi tramite un'opera glitch, numerose sono anche le modalità che gli artisti glitch utilizzano per ottenere il risultato desiderato. Alcuni, per esempio, manipolano la memoria interna del computer, altri utilizzano strumenti quali lo scanner, altri ancora partono da file pdf o da documenti di vario tipo per poi modificarli. C'è poi chi utilizza immagini già esistenti e le modifica rendendole *glitched*, e chi, invece, realizza appositamente delle immagini digitali a questo scopo. Infine, alcuni preferiscono attendere l'apparizione naturale del glitch generato fortuitamente dal sistema per catturarlo nella sua più pura essenza.

Come visto e come verrà ripreso più avanti, il tipo di procedimento seguito è da molti considerato l'aspetto più cruciale nella produzione di glitch art. Una prima considerazione può infatti essere fatta proprio in riferimento al processo, che vede il coinvolgimento di strumenti e approcci diversi. Non solo le modalità, però, possono essere differenti, ma anche l'approccio, che può prendere due strade diverse: la prima è quella "ingegneristica", e la seconda quella critica. Nel primo caso, l'autore dell'opera è interessato al solo risultato visivo, mentre nel secondo caso, con un atteggiamento critico, l'artista intende dare importanza al processo che lo genera, cercando in ogni fase di questo una riflessione e la possibilità di nuovi punti di vista¹¹¹.

Per quanto riguarda il risultato, essendo il glitch un elemento imprevedibile, gli esiti del processo di manipolazione possono essere molteplici e inaspettati. Inoltre, i file corrompibili per ottenere un'immagine glitch possono essere di diverso tipo, e portare quindi a esiti differenti. Ad accrescere questo fatto è il continuo aumento dell'invenzione di nuove tipologie di file a cui il mondo digitale è soggetto: una sempre maggiore quantità di tipologie di file è sinonimo di una crescente possibilità di risultati artistici diversi¹¹².

Per quanto riguarda il processo, invece, le azioni eseguite dagli artisti posso prendere, come detto, diverse direzioni. Il glitch può essere innescato a livello di hardware, e consiste quindi in una manipolazione della memoria del computer, oppure a livello di software, modalità più

¹¹¹ Blumenkrank, Anna, *Instrumentalising The Accident. Critical Methodologies in Glitch Art*, cit., p.2.

¹¹² Austin, Matthew, Perin, Gavin, *Drawing The Glitch*. conference paper: Proceedings - Drawing Futures: Speculations in Contemporary Drawing for Art and Architecture, Sydney novembre 2016, <https://www.semanticscholar.org/paper/Drawing-the-Glitch-Austin-Perin/63c01cdb76f45d19640e97806cc93ef1783d756a> (ultimo accesso 30/08/2023).

utilizzata dagli artisti. In merito al procedimento di innesco del glitch nell'hardware, è emblematico il procedimento utilizzato da Paul Davis per la manipolazione di una vecchia console Nintendo, all'interno della quale vanno inseriti due chip per la funzionalità del videogioco *Mario Bros*¹¹³. Il primo chip contiene le informazioni sui movimenti che il protagonista del gioco deve eseguire, mentre nel secondo sono inseriti i dati grafici del gioco, come il colore degli elementi che vengono visualizzati nel corso di una partita. Quest'ultimo chip viene sostituito da Paul Davis con una cartuccia da lui programmata con delle informazioni diverse. Quanto risulta da questo procedimento, una volta che il videogioco viene visualizzato sullo schermo, è una manipolazione dei personaggi e dei diversi elementi visivi: *Mario Bros*, per esempio, è diventato un parallelepipedo rosso. Si tratta, quindi, di suscitare un glitch a livello di hardware, al fine di ottenere un video costellato di glitch. Un'ulteriore modalità, più analogica, che permette di realizzare un'opera glitch grazie ad un malfunzionamento dell'hardware, può essere l'utilizzo di una macchina fotografica all'interno della quale è inserita una scheda di memoria guasta o manipolata: ciò che ne risulta saranno delle immagini che presentano degli errori, risultando così essere delle opere glitch.

Nel secondo caso, si tratta invece di fare un utilizzo inappropriato di un determinato software. Tra le tante possibilità di estrapolazione del glitch a livello di software, una è quella della manipolazione dei dati RAW di un'immagine, quindi le sue informazioni principali, il suo lato più grezzo. Una volta che si chiede al computer di aprire questa immagine manipolata, la macchina non riesce a leggere le sue informazioni precedente deformate e a ricostruire l'immagine originale, e restituisce quindi un'immagine distorta, dove il glitch reso visibile è il risultato della manipolazione di quell'immagine. In modo differente il glitch viene reso visibile attraverso il processo di *datamoshing* (distruzione dei dati), ovvero un processo di compressione in cui vengono volontariamente eliminati alcuni dati di un file, al fine di trasformare un'immagine in una versione di sé stessa a bassa risoluzione, o rendere lento e pixelato un video. Un ulteriore processo comune tra gli artisti è quello di aprire i file con software non adatti alla loro lettura, o di aprire immagini con applicazioni non destinate alla loro visualizzazione: per esempio, cercando di aprire di una fotografia con Microsoft Wordpad, quest'ultimo la leggerà come file di testo, risconterà un problema, e causerà così un errore, reso visibile dal glitch, e quindi da un'immagine scomposta e rovinata¹¹⁴. Molto comune tra gli artisti glitch è anche il processo di *databending* (flessione dei dati), che consiste in un procedimento

¹¹³ <https://www.youtube.com/watch?v=uw1G49d2yPs> (ultimo accesso 10/09/2023).

¹¹⁴ <https://beyonddresolution.info/A-Vernacular-of-File-Formats> (ultimo accesso 17/07/2023).

che comprende un passaggio ulteriore rispetto a quello appena descritto. In questo caso, infatti, avviene come sopra la deformazione dei dati di un'immagine all'interno di un software non destinato alla sua lettura, ma lo stesso file viene poi riaperto attraverso l'applicazione predefinita per la sua corretta visualizzazione, la quale non riconosce più le sue informazioni, come avrebbe potuto fare con il file originale, causando dei risultati inaspettati e la versione distorta dell'immagine originale¹¹⁵. Simile a questa procedura è quella chiamata *sonification*¹¹⁶ (sonificazione): in questo caso, strumenti nati per modificare tracce audio vengono utilizzati per visualizzare file visivi e apportare a questi delle modifiche pensate invece per generi di file diversi, come un brano musicale, causando così distorsioni nell'immagine che non riconosce questo tipo di azioni.

2.4.2 L'intervento artistico in relazione ai glitch di diversa natura

I processi per catturare un glitch sono molteplici, ma è utile puntualizzare che per ogni modalità che l'artista decide di utilizzare, per quanto il glitch sia manipolabile, il risultato alla fine del processo non è mai del tutto prevedibile. Infatti, anche se è l'artista ad innescare il processo, è in ultima istanza la macchina a sorprenderlo con un esito inaspettato: questo fattore rivela come, nella produzione di glitch art, sia l'uomo che la macchina assumono un ruolo importante per l'ottenimento di un dato risultato¹¹⁷. Come sostengono Goriunova e Shulgin nella loro teoria riportata nel primo capitolo, il risultato visibile causato dal glitch è sempre inaspettato. Per quanto l'artista possa apportare il massimo del suo impegno, quindi, il prodotto finale non può mai essere completamente programmato. Nonostante questo dato di fatto, il ruolo che svolge l'artista è molto importante per il risultato ottenuto: il suo compito è infatti quello di utilizzare il corretto procedimento e di veicolare l'errore nella giusta direzione per trasmettere il messaggio che intende comunicare con le sue opere. L'artista deve quindi essere in grado di rendere un malfunzionamento arte, e attraverso la manipolazione di questo trasmettere la sua idea e il valore che ha per lui, in quel momento, l'aver dato a un errore non solo un valore estetico ma anche un significato diverso da quello originariamente attribuitogli.

¹¹⁵ <http://nickbriz.com/thoughtsonglitchart/> (ultimo accesso 17/07/2023).

¹¹⁶ <https://nooart.org/post/73353953758/temkin-glitchhumancomputerinteraction> (ultimo accesso 17/07/2023).

¹¹⁷ Germen, Murat, *Inadvertent - Ars Accidentalis*, conference paper, Computational Aesthetics 2008: Eurographics Workshop on Computational Aesthetics, Lisbona gennaio 2008, https://www.researchgate.net/publication/220795255_Inadvertent_-_Ars_Accidentalis (ultimo accesso 30/08/2023).

La posizione dell'artista nella produzione di glitch art è uno dei temi emersi dalle conclusioni della prima parte dell'elaborato, insieme ad altri come l'utilizzo del glitch come denuncia sociale e come decostruzione dell'idealizzazione del digitale, come mezzo per trasmettere un messaggio e per scoprire nuovi mondi, che sono stati dimostrati e resi visibili attraverso le opere analizzate nella prima parte di questa sezione di lavoro. Le questioni del ruolo dell'artista, della sua posizione nel processo creativo, e del rapporto che ha con il carattere imprevedibile del glitch, saranno considerate a partire dalle interviste. Una domanda in particolare è stata stilata partendo dalla questione dell'intenzionalità dell'artista, che emerge nel momento in cui per il risultato artistico si fa uso di un *glitch-alike*, e che si scontra invece con il carattere della casualità, preferito da coloro che invece considerano il *pure glitch* l'elemento adatto per una buona riuscita dell'opera. Dalle risposte in merito a questo dibattito sarà possibile analizzare la posizione dei diversi artisti intervistati al fine di un ragionamento sull'importanza del processo e sul ruolo dell'artista nella produzione di glitch art.

Un interessante punto di partenza in merito è offerto da una considerazione fatta da Cleber Gazana, artista e curatore portoghese, a mio parere perfettamente esplicativa di quello che è il ruolo dell'artista all'interno della glitch art:

La glitch art non riguarda solo gli errori tecnici o tecnologici... può non essere intenzionale, oppure può essere simulata, indotta, metaforica... si tratta del concetto di cui l'errore è portatore, non solo dell'errore in sé. La glitch art può incorporare e fare riferimento al fallimento e all'errore, o può essere basata su idee e concetti che non hanno a che fare con l'errore in sé, eppure questo tipo di opera d'arte può essere ancora considerata glitch art. In entrambi i casi, sia nel caso dell'appropriazione che in quello dell'induzione, non c'è passività; la mano dell'artista e le sue decisioni sono sempre presenti. C'è sempre l'intervento dell'artista. L'atto di scegliere quale immagine, video o suono glitch mostrare fa parte dell'intervento¹¹⁸.

In una diversa parte della risposta alla domanda sopra riportata, Gazana accentua questo fatto dicendo che per diventare arte, il glitch ha bisogno di uno scopo artistico, necessita di una manipolazione dell'artista che faccia emergere le proprie idee e i propri criteri estetici¹¹⁹. Sia nel caso in cui il glitch è causato da una manipolazione, che nel caso in cui la sua apparizione avviene nel giusto momento per essere catturato, l'errore viene poi personalizzato. L'artista, con le sue intenzioni, è quindi sempre presente e il suo ruolo non è mai passivo: a prescindere dalla

¹¹⁸ Intervista con C. G. (traduzione mia).

¹¹⁹ Ibid.

modalità e dal processo preferiti, il suo compito è fondamentale per rendere l'errore un messaggio artistico.

Questo ben si lega con quanto sostenuto dal musicista Sean Booth e ricordato da Ant Scott nell'intervista a lui rivolta: «Perché un artista (musicale o visivo) dovrebbe arrendersi alla casualità, senza editare, curare, guidare, e generalmente imporre la propria volontà sul lavoro?¹²⁰». Il ruolo dell'artista dunque non è mai passivo: per essere reso arte, il glitch deve essere maneggiato dall'artista, che gli dà una sua personale interpretazione. In ogni situazione, quindi, anche quando il glitch visibile in un'opera è un *pure glitch*, è fondamentale l'intervento che l'artista fa per imporre, appunto, la propria volontà sul lavoro che sta realizzando.

Appurato come quello dell'artista non sia mai un ruolo passivo all'interno della glitch art, è interessante capire l'approccio dei produttori di questo genere artistico, ovvero "da che parte stanno" quando si trovano di fronte alla decisione di stimolare un errore o di attendere la sua comparsa. Ciò che si può notare dalle risposte degli artisti intervistati è che tutti loro sono interessati al processo di innesco del glitch. Alcuni vanno addirittura oltre alla ricerca del glitch: è il caso dello stesso Ant Scott, che una volta estrapolato l'errore lo modifica, lo ritaglia, lo manipola fino ad ottenere l'immagine che preferisce. Come Scott anche Azamat Akhmadbaev segue un lungo processo, attraverso strumenti diversi, per ottenere l'effetto desiderato e per assecondare la necessità non solo di far emergere l'errore e dargli un significato, ma anche di comporre un'idea attraverso questo errore. Spesso, quindi, il compito dell'artista non è solo quello di estrapolare il glitch, ma anche, a sua volta, di estrapolare da questo un significato.

Altri artisti, come Cleber Gazana e Mathieu St-Pierre si sono mostrati interessati ai glitch più puri, quelli che appaiono senza una forzatura, ma per motivi diversi si sono trovati a rinunciarvi: il primo per la difficoltà e la pazienza richiesta da questo tipo di procedura, il secondo perché con l'avanzare del tempo ha iniziato a considerare sempre meno importante la differenza tra i diversi tipi di glitch utilizzati, e quindi la "purezza" dell'errore catturato. All'inizio della sua carriera, infatti, l'attenzione di St-Pierre era posta sul cercare di modificare il meno possibile i glitch che riusciva a catturare, per paura di intaccarne la purezza¹²¹. Superato questo periodo e maturato il suo pensiero artistico, egli si rende però conto di come questo non fosse l'aspetto più importante del produrre glitch art. Il percorso di St-Pierre dimostra un fatto a mio parere

¹²⁰ Intervista con A. S. (traduzione mia).

¹²¹ Intervista con M. S. P.

interessante: a prescindere dalla preferenza del *pure glitch* o del *glitch alike*, più che la modalità con cui viene procurato un glitch, è rilevante la capacità dell'artista di saperlo rendere arte.

Dello stesso avviso è Paul B. Davis, che considera il glitch in sé qualcosa di banale e non diverso da qualsiasi altra azione del computer. L'errore in quanto tale non ha un'estetica perché è nascosto sotto la superficie del monitor, pertanto di cruciale importanza è il compito dell'artista, che consiste nel farlo emergere in superficie. La facciata perfetta deve essere frantumata, secondo Davis, con un'azione volontaria dell'artista, e quindi con la provocazione di questo errore al fine di renderlo uno strumento espressivo e di attribuirgli una certa importanza¹²². Nel momento in cui viene reso visibile, quindi, ciò che assume valore non è il tipo di glitch che è stato utilizzato, bensì il fatto che l'intervento dell'artista gli abbia conferito un valore artistico.

2.4.3 L'imprevedibilità del glitch e l'importanza del processo

In questa sezione viene ripresa la questione dell'imprevedibilità del glitch e dell'impossibilità dell'artista di programmare totalmente il risultato di un'opera, e il rapporto che ha l'artista con questa inevitabile proprietà del glitch. In relazione a questo viene dimostrata l'importanza che assume il processo nella produzione di glitch art rispetto al risultato.

Si rivela interessante appurare come, per gli artisti, non solo l'apparizione dell'errore, ma anche la sua capacità di stupirli sia uno degli aspetti più stimolanti della glitch art. Questo concetto è emerso molto chiaramente dalla conversazione con Nick Briz. Parlando della sua produzione artistica, l'artista ha esposto con un notevole entusiasmo il fatto che istigare un errore nella macchina sia sempre stato e continui a essere per lui un evento emozionante. Questo perché l'interesse di Briz è rivolto al processo più che al risultato, conseguenza anche della caratteristica del glitch di essere un elemento imprevedibile, e quindi la sua estetica, il suo modo di apparire e il significato ad esso attribuibile cambiano continuamente. I continui avanzamenti tecnologici, infatti, sono sinonimo di frequenti cambiamenti nei gusti estetici, un aspetto che però non assume importanza per Briz, essendo egli maggiormente interessato al processo e alla capacità dell'errore tecnico di stupirlo, più che al risultato in sé e all'aspetto estetico del glitch.

¹²² Intervista con P. D.

L'artista attribuisce quindi aspetti estetici diversi alle sue opere glitch, senza che questo si ponga come un problema per lui, ma anzi come una condizione stimolante.

Sempre in merito alla variabilità dell'estetica delle opere glitch, Briz amplia il discorso facendo riferimento all'intera produzione di glitch art, spiegando come ogni artista attribuisca un significato diverso all'errore e come ogni glitch catturato o provocato acquisisca una sua unicità e un significato differente da tutti gli altri. Ciò che accomuna tutti gli artisti, nonostante le differenze del caso, è che ognuno di loro abbraccia con entusiasmo e sempre con stupore il momento in cui il glitch appare¹²³. Con questa dichiarazione, Briz dimostra ancora come, nella maggioranza dei casi, gli artisti attribuiscono una maggiore importanza al processo rispetto al risultato.

Quanto emerso dalle interviste permette inoltre di comprendere un ulteriore aspetto importante della posizione assunta dall'artista glitch. Non appare mai, per quest'ultimo, la necessità di avere il controllo totale sul glitch, ma si può anzi leggere tra le righe un certo rispetto che i produttori di glitch art portano nei confronti della casualità e della capacità del glitch di generare un risultato inaspettato. Risulta quindi esserci una percentuale di sorpresa che non vuole, anzi non deve, essere sovrastata dal controllo dell'artista e una non totale conoscenza di quest'ultimo del mezzo utilizzato: come espresso da Cleber Gazana, sono proprio l'estraneità che porta al momento della sorpresa, e il carattere imprevedibile dell'errore, i fattori che rappresentano una delle caratteristiche più importanti della glitch art¹²⁴.

Questo aspetto della glitch art, emerso dalle risposte all'intervista, consente di fare un ulteriore ragionamento e di vedere dunque il ruolo dell'artista come una sorta di collaborazione con l'errore più che come una gestione di quest'ultimo, dal momento che, come si è appena detto, c'è un grado di apertura e incontrollabilità che viene accettata di default dall'artista glitch come elemento costituente e caratterizzante questa forma d'arte. Il dispositivo utilizzato dall'artista per creare un'opera, allora, assume una posizione importante se considerato da questo punto di vista: senza questo elemento il glitch non potrebbe essere visualizzato, così come senza l'artista il glitch non potrebbe essere reso visibile. In questa relazione tra uomo e macchina, l'uno è necessario all'altra per l'esistenza della glitch art.

¹²³ Intervista con N. B.

¹²⁴ Intervista con C. G.

2.4.4 Provenienza geografica: un fattore di influenza?

Una volta compreso qual è il ruolo degli artisti glitch nel processo di produzione di opere glitch, è interessante capire se la provenienza di questi influisca o meno sul loro lavoro. Dallo studio delle opere è emerso che tutti gli artisti, a prescindere dalla propria provenienza o attuale collocazione geografica, sono accomunati dall'interesse per gli stessi temi, e che quindi è più il background comune a determinare eventualmente una tendenza piuttosto che l'effettiva anagrafica geografica. Questo è anche quanto emerge dalle risposte che gli intervistati hanno dato a riguardo; la prima domanda dell'intervista chiedeva proprio agli artisti come percepissero la ricezione della glitch art nel paese in cui attualmente vivono e lavorano. Considerando il fatto che qualcuno ha direttamente ignorato la domanda e altri hanno affermato di non conoscere la situazione della glitch art nel loro paese, quanto emerge dalle risposte permette di sostenere che la provenienza geografica non è il primo fattore di influenza nella produzione di glitch art. Un solo artista, Nick Briz, si discosta da questa generale situazione. Egli dichiara di aver lasciato la Florida, dove il suo lavoro non veniva compreso, per trasferirsi a Chicago nel 2009, città in cui si trova una comunità più formata di artisti glitch¹²⁵. Al fine di questa considerazione, è necessario valutare il fatto che Briz dimostra un forte interesse per i lavori di altri artisti, e che oltre a produrre opere glitch è inserito nella scena di organizzazione di festival ed eventi glitch.

A rendere evidente quanto detto sopra è l'affermazione di Rosa Menkman, secondo cui la glitch art non va pensata da un punto di vista geografico e spaziale, perché la maggior parte delle opere glitch sono «disperse su Internet¹²⁶». La glitch art è infatti un genere artistico virtuale, le cui opere vengono prodotte attraverso una macchina e in primo luogo proiettate in rete. I canali di distribuzione utilizzati dagli artisti sono i loro blog, siti web, piattaforme online e canali social come Flickr e Tumblr. I luoghi virtuali di fruizione non hanno dunque una collocazione spaziale, e per questo motivo una potenziale opera glitch può essere fruita contemporaneamente da diverse persone che si trovano in diverse parti del mondo. Considerando quindi il mero aspetto virtuale della produzione e della distribuzione, si può affermare che ragionevolmente l'interesse di un artista nella realizzazione dei suoi lavori non dipenda dal luogo in cui si trova o dalla sua provenienza geografica, ma dal suo personale interesse di produrre questo genere di opere e di renderle visibili tramite piattaforme dove la collocazione geografica non ha alcun tipo di influenza.

¹²⁵ Intervista con N. B.

¹²⁶ Intervista con R. M.

TRA PRESENTE E FUTURO: DIREZIONI E PREVISIONI PER LA GLITCH ART

«Per me la glitch art sarà sempre presente.

Io voglio vedere il diavolo nella composizione, voglio vedere l'errore e i piccoli fallimenti.»

David Szauder

L'analisi delle opere e le considerazioni emerse da questa hanno portato all'individuazione di una serie di concetti chiave ricorrenti nella produzione di glitch art. Tra questi spiccano la denuncia sociale, le diverse procedure di innesco del glitch, la scarsa rilevanza della provenienza geografica degli artisti, l'imprevedibilità del risultato e quindi la collaborazione tra artista ed errore, l'importanza del risultato artistico rispetto alla natura del glitch utilizzato per ottenerlo, le diverse interpretazioni che possono portare ad opere molto diverse tra di loro nel ventaglio produttivo della glitch art. In seguito a queste riflessioni il presente capitolo intende portare ad una mappatura della situazione attuale della glitch art e delle sue possibilità future. Per farlo, sarà considerata una parte delle risposte alle domande fatte agli artisti nell'intervista, riguardanti il loro pensiero sul futuro e sui punti di forza e di debolezza di questo genere artistico. L'osservazione della situazione contemporanea permetterà di capire quali direzioni ha preso nel tempo la glitch art, e se le previsioni inserite nelle teorie considerate nel primo capitolo si siano effettivamente avverate o meno.

Come preannunciato all'inizio di questo elaborato, lo studio della glitch art è meritevole di una considerazione che non si basi esclusivamente su concetti proposti ormai tempo addietro, ma che sia consapevole degli avanzamenti e dei cambiamenti che sono avvenuti nel contesto storico e artistico all'interno del quale è inserita e si è diffusa, al fine di poterne parlare con un linguaggio contemporaneo. La visione degli artisti è infatti utile non solo per comprendere come la glitch art abbia subito negli anni una sempre maggiore considerazione, ma soprattutto perché il loro pensiero riguardo all'andamento della glitch consiste in punto di vista diverso, ovvero attuale e più concreto rispetto a quello degli studiosi che, diversi anni fa, hanno semplicemente preannunciato quello che sarebbe potuto succedere. L'osservazione di questo genere artistico nella sua forma contemporanea necessita inoltre di tenere in considerazione i cambiamenti nel campo delle innovazioni tecnologiche e il pensiero degli stessi artisti che sono i protagonisti di questa situazione. Riprendendo il pensiero di Rosa Menkman e di altri teorici già menzionati come Betancourt e McKay, uno studio attento della glitch art non può infatti esulare da una valutazione più attuale sia del suo aspetto tecnologico che del suo aspetto sociale.

3.1 L'utilizzo metaforico del glitch come "sviluppo meraviglioso"

Per osservare i progressi a cui la glitch art è stata soggetta, è interessante prendere come punto di partenza il pensiero, già presentato, di alcuni teorici sul futuro della glitch art. Nel suo primo studio sulla glitch art nel 2004, Iman Moradi dimostrava una fiducia nei confronti di questo genere artistico, tanto da definirlo «l'avanguardia estetica del post digitale»¹²⁷; la sua visione sul futuro della glitch art prevedeva, di conseguenza, non solo una continua produzione di opere d'arte di questo genere, ma una sua evoluzione. Allo stesso modo, Manon e Temkin affermavano la possibilità di un futuro fiorente per la glitch art, così come Rosa Menkman vedeva in questo movimento artistico una nuova opportunità per gli artisti.

Considerando queste supposizioni a diversi anni di distanza si può effettivamente affermare che il genere della glitch art non si è fermato sul nascere. Diversi artisti hanno anzi permesso un suo avanzamento grazie alla loro inesauribile curiosità per le modalità di innesco del glitch e nei confronti dell'errore tecnico come mezzo artistico. Il messaggio di cui è portatrice la glitch art, inoltre, è stato soggetto a un interesse permanente non solo da parte degli artisti, ma anche da coloro che usufruiscono del glitch sotto forma di metafora. Un esempio emblematico di questo è il manifesto *Glitch feminism* analizzato nella prima parte dell'elaborato, dove Russell attribuisce al glitch il significato di errore in grado di abbattere le barriere, al fine di denunciare certi costrutti sociali e dare voce alla lotta femminista dove il glitch diventa una guida metaforica che permette di esplorare nuovi mondi. Non solo Russell ma anche altre scrittrici hanno proposto teorie femministe servendosi del concetto di glitch. Ne è esempio il testo presentato nel catalogo della scorsa edizione di *glitch.art.br*, esposizione internazionale online di glitch art, dove la studentessa Rafaela Lazzari e la ricercatrice Venise de Melo riflettono sulla necessità di decostruire il modello di bellezza femminile imposto nella società odierna e proposto quotidianamente con le immagini postate nei social media. Convinte che il digitale sia un mezzo capace di portare ad una riflessione in merito a queste tematiche, le due autrici propongono una critica a questo costrutto sociale attraverso immagini di donne al naturale, senza filtri o modifiche, le cui caratteristiche fisiche sono lontane dai ridicoli standard di bellezza. L'azione di presentare ad un pubblico digitale abituato ad un certo tipo di immagini un corpo socialmente etichettato come inaccettabile viene associato al significato della glitch art di dare importanza ad un elemento originariamente considerato inaccettabile. Vedendo la glitch art come una forma di rifiuto delle regole, le autrici arrivano così alla conclusione

¹²⁷ Moradi, Iman, *Glitch Aesthetic*, cit., p. 78.

secondo cui critica femminista e glitch art sono accomunate dalla necessità di decostruire stereotipi ed etichette¹²⁸.

Quello che Menkman vede in questo utilizzo metaforico e concettuale del glitch è uno «sviluppo meraviglioso¹²⁹» della glitch art, perché dimostra come non solo nel contesto artistico ma anche in altri campi sia stata data piena fiducia all'elemento del glitch come veicolo comunicativo. Il fatto che movimenti non artistici facciano uso del glitch come strumento per potenziare le proprie idee, quindi, dimostra come la glitch art sia stata soggetta ad un sempre maggiore considerazione, in linea con quanto Menkman sperava accadesse considerandola una nuova opportunità che meritava di essere sfruttata e considerata sotto diversi punti di vista.

3.2 La diffusione della glitch art attraverso community ed esibizioni

Nonostante l'indiscutibile visibilità che l'utilizzo del glitch ha avuto nell'arco di tempo che va dalle sue origini ad oggi, considerando il percorso di evoluzione della glitch art si può far fede alla dichiarazione di Nick Briz secondo cui questa non sia stata regolare, quanto invece soggetta ad alti e bassi, a momenti più fiorenti di altri. Nonostante questo, la glitch art ha subito negli anni una sempre maggiore considerazione da parte di artisti, critici, pubblico e istituzioni: a dimostrazione di questo possono essere analizzate due diverse circostanze, la creazione di comunità di artisti glitch e la realizzazione di esposizioni artistiche e festival su questo tema.

Per un discorso sulle comunità di artisti glitch è necessaria la premessa secondo cui la formazione di gruppi di artisti e individui inseriti nel contesto della glitch art è avvenuta prevalentemente online. Questo è avvenuto sia per la natura intrinseca della glitch art di essere un genere artistico distribuito, fruito e discusso tramite la rete, sia per il fatto che alcune aree geografiche hanno dimostrato una scarsa considerazione nei confronti di questo fenomeno, rendendo così più immediato, a chi si trova in detti luoghi, un inserimento nel campo della glitch art in via virtuale piuttosto che fisica. La possibilità che le comunità glitch si formassero anche in uno spazio fisico è stato possibile solo in alcune grandi città come New York o Chicago.

¹²⁸ Lazzari, Rafaela, De Melo, Venise, *Arte E Feminismo: Desconstrução Do Patriarcado Por Intermédio Do Conceito Da Glitch Art*, in Gazana, Cleber (a cura di), *Glitch Art Br 2022*, Câmara Brasileira do Livro, São Paulo 2023, <https://www.calameo.com/books/007316657c7a92b2351df> (ultimo accesso 08/09/2023).

¹²⁹ Intervista con R. M.

È già stata menzionata la necessità di Nick Briz, da lui raccontata nel corso dell'intervista, di allontanarsi dalla Florida dove non c'era un forte interesse nei confronti della glitch art, per trasferirsi invece nel 2009 Chicago, città di cui l'artista parla nominando la presenza di una «strong community¹³⁰». La situazione che l'artista ha trovato in questa città era quella di un notevole coinvolgimento degli artisti nella scena dei Dirty New Media¹³¹, oltre alla frequente presenza di eventi e incontri, condizioni che si pongono come la premessa adatta per la formazione di una forte comunità. A dimostrazione della fiorente scena glitch a Chicago a partire dai primi anni Dieci del Duemila è il GLI.TC/H festival, dove la glitch art, così come la sua condivisione, è stata portata per la prima volta al di fuori dello spazio virtuale. Questo evento è stato organizzato da un gruppo di artisti della scena glitch tra cui lo stesso Nick Briz e Rosa Menkman, i quali hanno permesso la realizzazione di tre edizioni del festival nel 2010, nel 2011 (quando si è espanso anche ad Amsterdam e Birmingham), e nel 2012. GLI.TC/H è un evento ibrido in cui vengono esposte opere, presentate dal vivo performance glitch, e dove si tengono conferenze sull'argomento (Fig. 22 e 23); è un momento di condivisione aperto ad artisti, studiosi, e appassionati della scena glitch, che si ritrovano a condividere idee e progetti, oltre a vedere nel festival un'occasione per incoraggiare la collaborazione e lo sviluppo di una comunità della glitch art¹³².



Fig. 22: performance live al GLI.TC/H festival di Chicago, 2010

¹³⁰ Intervista con N. B.

¹³¹ Il termine "Dirty New Media" è sinonimo di glitch art per l'utilizzo dell'errore in quanto elemento tendenzialmente inderiderato (dirty), <https://joncates.medium.com/glitch-art-and-dirty-new-media-an-interview-with-joncates-2013-dac2113ac06d>. (ultimo accesso 26/08/2023).

¹³² <https://gli.tc/h/faq/> (ultimo accesso 27/08/2023).



Fig. 23: mostra di glitch art al GLI.TC/H festival di Chicago, 2010

Situazioni diverse da quella raccontata da Nick Briz si trovano in altre aree geografiche; in Brasile, per esempio, la ricezione della glitch art è ancora scarsa e non è riuscita a raggiungere l'interesse delle istituzioni¹³³, mentre in Giappone, secondo l'artista UCNV, l'utilizzo del glitch non è stato accettato come fenomeno artistico nemmeno dai professionisti dell'ambito artistico¹³⁴. In merito all'interesse nei confronti di questo genere artistico, nella sua intervista David Szauder, artista situato a Berlino, dichiara che oggi la community di artisti glitch si è sgretolata, a differenza del decennio precedente dove l'interesse per gli incontri e i progetti in comune era notevolmente maggiore¹³⁵. Uno scenario ancora diverso si presenta invece con il disinteresse degli stessi artisti all'inserimento in una community: è il caso di Paul David, che dichiara di non conoscere la situazione e la ricezione della glitch art nel Regno Unito in quanto non si è mai interessato a questo aspetto.

La creazione di gruppi accomunati dallo stesso interesse artistico, in questo caso nei confronti della glitch art, non è quindi risultato possibile in alcune aree geografiche per motivi diversi tra loro. A discapito di questo bisogna però ricordare che quanto emerso in una sezione di questo elaborato è che la collocazione geografica non risulta essere un fattore di forte influenza sulla produzione artistica degli artisti glitch. Oltre a questo, è bene appurare che è invece possibile e fortemente funzionale la formazione e la presenza delle comunità online, questione che risulta perfettamente coerente con il fatto che la glitch art è un genere artistico prodotto virtualmente e la cui prima piattaforma di distribuzione è Internet. La più grande community online esistente è *Glitch Artists Collective*, creata da Mathieu St-Pierre nel 2014 su Facebook per la

¹³³ Intervista con C. B.

¹³⁴ Intervista con UCNV.

¹³⁵ Intervista con D. S.

condivisione non solo di opere ma anche di pensieri e possibilità di progetti condivisi¹³⁶; *Glitch Artists Collective* è stata soggetta, negli anni, ad una sempre maggiore espansione, fino ad arrivare a contare oggi 87.693 membri¹³⁷.

Un seconda prova del fatto che negli anni la glitch art ha subito un interesse sempre maggiore è la realizzazione di mostre, sia online che fisiche, in cui sono state esibite opere glitch. Per quanto riguarda le mostre in spazi fisici, questo è risultato possibile solo in alcune parti del mondo dal momento che, come visto, in alcuni paesi non c'è stato e non c'è tuttora un forte interesse da parte delle istituzioni artistiche nei confronti della glitch art. Un discorso diverso va invece fatto per le mostre online e accessibili quindi virtualmente, che in quanto tali permettono una fruizione senza limiti spaziali e temporali, nonché una distribuzione in qualsiasi area geografica.

Un esempio di esibizione curata in uno spazio fisico può essere fatto risalendo al 2015, quando al Teatru Barakah di Cracovia è stata realizzata una mostra con opere selezionate di artisti provenienti proprio dal *Glitch Artists Collective*, al fine di dar loro una maggiore visibilità e di portare a una riflessione sulla diffusione dell'arte virtuale anche negli spazi fisici. Alla mostra sono state esposte opere selezionate da Aleksandra Pieńkosz e Zoe Stawska, realizzate da artisti provenienti da diverse parti del mondo e prodotte con diversi tipi di tecniche artistiche¹³⁸. Immagini e video glitch sono stati presentati anche in diverse esposizioni artistiche curate in numerose città della Germania negli ultimi anni, come la mostra *GAME UP*, tenutasi nel giugno del 2022 presso il Transmediale Studio a Berlino e curata da Green On Red Gallery; per l'occasione sono state selezionate opere di sei diversi artisti, tra cui Rosa Menkman, al fine di indagare le regole del mondo digitale e proporre uno sguardo sul futuro di un mondo sempre più connesso con la realtà virtuale¹³⁹.

Non sempre, però, questo tipo di eventi presenta una componente unicamente fisica: spesso, infatti, in occasione di mostre come quelle appena presentate, ne viene realizzata una versione collaterale online. È quanto avvenuto anche in occasione del GLI.TC/H festival menzionato poco sopra, dove la componente virtuale dell'evento consisteva in una sorta di galleria online: questa presentava una caratteristica particolare in quanto la fruizione non avveniva direttamente

¹³⁶ Pieńkosz, Aleksandra, Stawska, Zoe, *Glitch art is dead*, catalogo della mostra, Cracovia 2016, https://archive.org/details/GLITCH_ART_IS_DEAD/page/n3/mode/2up (ultimo accesso 27/08/2023).

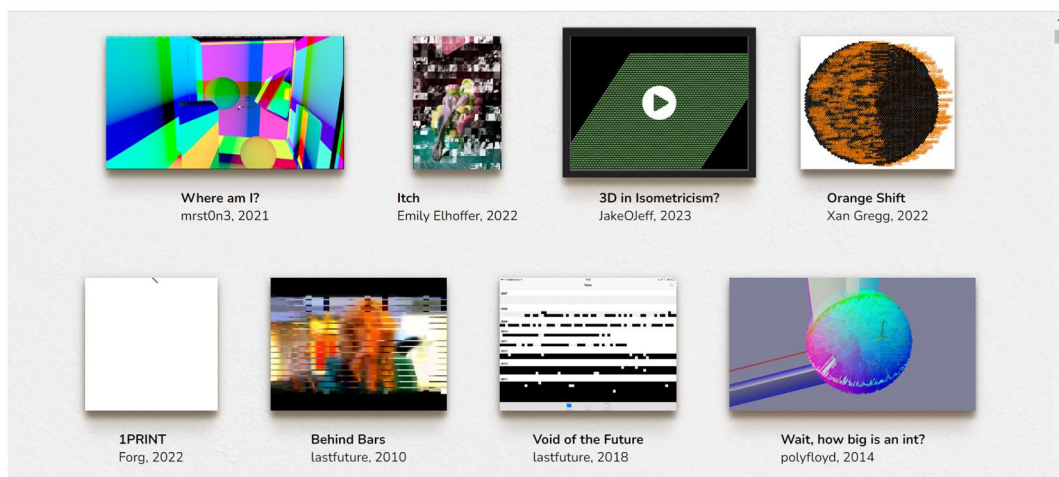
¹³⁷ Dato risalente al 26/08/2023.

¹³⁸ Pieńkosz, Aleksandra, Stawska, Zoe, *Glitch art is dead*, cit., p. 10.

¹³⁹ <https://www.greenonredgallery.com/update-news/2022/5/24/gameup-opening-june-in-berlin> (ultimo accesso 27/08/2023).

all'interno di questa galleria, ma attraverso un raggruppamento di link che reindirizzavano ai diversi siti degli artisti o alle piattaforme dove le opere in questione erano state originariamente distribuite¹⁴⁰. Si può forse dire che questo aspetto è sintomo della necessità della glitch art di mantenere una connessione con il mondo digitale anche quando viene trascinata nel mondo fisico, e del fatto che è difficile riuscire a distaccare completamente questo genere artistico dalla sua natura virtuale, questione già emersa in merito alla difficoltà della fruizione dell'opera *The BLOB of Im/Possible Images* di Rosa Menkman nello spazio fisico.

Per quanto riguarda invece le esibizioni di opere glitch curate esclusivamente online, un esempio di rilievo è *glitch.art.br*, un evento annuale di portata mondiale curato dal brasiliano Cleber Gazana. L'esposizione online, che quest'anno è arrivata alla sua quarta edizione, si pone come scopo quello di «presentare opere che esplorano l'uso critico, artistico e libero della tecnologia¹⁴¹», e consiste nella selezione di un notevole numero non solo di opere visive e musicali, ma anche di saggi e articoli sull'argomento, resi poi visibili attraverso il sito ufficiale della mostra¹⁴². Un altro genere di esposizione di opere glitch online si riscontra anche in piattaforme come *The Glitch Gallery*¹⁴³, un vero e proprio "museo online", dove opere realizzate da numerosi artisti sono state raggruppate e rese visibili dal 2012 ad oggi. In questo museo virtuale le opere sono permanenti, e fruibili quindi in qualsiasi momento; cliccando su ogni immagine esposta è inoltre possibile leggere una descrizione dell'opera fornita dall'autore di questa (Fig 24 e 25).



¹⁴⁰ <https://www.vice.com/en/article/jpdnvp/chicagos-glitch-fest-disrupts-the-traditional-gallery-space> (ultimo accesso 27/03/2023).

¹⁴¹ Gazana, Cleber, *Glitch art br 2021*, catalogo della mostra, Câmara Brasileira do Livro, San Paolo 2021.

¹⁴² <https://www.glitch.art.br/en/index.html> (ultimo accesso 27/08/2023).

¹⁴³ <https://glitchgallery.org/> (ultimo accesso 27/08/2023).

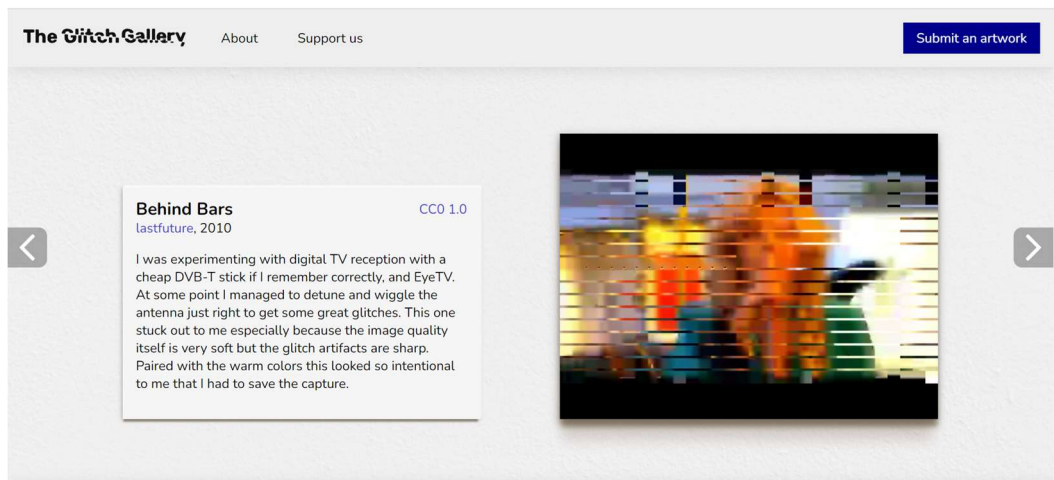


Fig. 24 e 25: schermate da *The Glitch Gallery*

Il fatto che la nascita di questa galleria online risalga al 2012, che la *Glitch Artists Collective* abbia ottenuto popolarità a partire dal 2014, e che un festival di grande portata quale è stato GLI.TC/H risalga ai primi anni Dieci del Duemila, è coerente con il pensiero di David Szauder secondo cui gli anni di maggiore successo della glitch art risalgono ai primi anni dello scorso decennio, in particolare dal 2013 al 2015, periodo in cui questo genere artistico aveva assunto un carattere, secondo l'artista, "trendy" e popolare¹⁴⁴. La teoria di Szauder può essere confermata osservando le pagine online oppure i blog personali degli artisti glitch, con un particolare riferimento al ventaglio di artisti selezionati per la mia ricerca, dove è effettivamente appurabile che la produzione artistica più cospicua di questi soggetti risale all'arco temporale che comprende il decennio scorso. Questo, però, non significa un degrado della glitch art o un suo lento declino: denota invece il fatto che gli artisti possono prendere direzioni diverse, interessarsi con il tempo a questioni più teoriche che pratiche, o "passare il testimone" ad una generazione di artisti glitch più giovani. Quanto verrà proposto con questo capitolo, infatti, sono le diverse motivazioni che non solo mantengono in vita questo genere artistico, ma che gli permettono di avere ancora davanti a sé un futuro fiorente.

3.3 Altri direzioni possibili: banalizzazione, mercificazione ed estetizzazione della glitch art

Quanto riportato finora è una dimostrazione del fatto che la glitch art sia stata fino ad oggi fonte di interesse da parte degli artisti e non solo. Questo genere artistico, infatti, si è

¹⁴⁴ Intervista con D. S.

sviluppato, è stato utilizzato per diversi scopi anche non artistici, ed ha in generale seguito un percorso al passo con i cambiamenti avvenuti nel contesto in cui è inserita. Come spesso succede per un ogni fenomeno che allarga le sue radici, inoltre, le direzioni che ha preso la glitch art sono state differenti. Parlando di glitch art è necessario considerare non solo i suoi aspetti positivi, quali le ottimistiche previsioni future fatte dai teorici e poi effettivamente avverate, o la crescente visibilità a cui, come visto, questo genere artistico è stato soggetto negli anni passati. Come pronosticato da Iman Moradi, infatti, un'evoluzione della glitch art c'è effettivamente stata, ma questa non presenta un esclusivo stampo ottimista: è necessario prendere in considerazione anche gli aspetti negativi della diffusione della glitch art e dell'immaginario glitch, che possono essere raggruppati sotto gli aspetti della banalizzazione e della mercificazione. Per discutere di queste problematiche prenderò di nuovo brevemente in considerazione quei teorici che, a differenza di Moradi o di Manon e Temkin, presagivano delle difficoltà per l'ambiente in cui la glitch art sarebbe andata sviluppandosi.

Goriunova e Shulgin avevano intuito la capacità del glitch di plasmare nuove correnti nell'arte e nella musica: questo fenomeno si è effettivamente avverato, soprattutto se si considera quanto detto da Cleber Gazana nella sua intervista, ovvero che l'estetica glitch non ha influenzato solo il contesto musicale e artistico, ma anche il campo del design. Goriunova e Shulgin sostenevano, però, che la capacità del glitch di portare nuovi canoni estetici sarebbe stata sfruttata anche per fini non artistici, come per la promozione di prodotti commerciali. Questo è effettivamente successo. Anche Jura McKay nella sua tesi proponeva un approccio alquanto pessimista, secondo cui nel futuro non ci sarebbe più stato interesse nei confronti del significato artistico della glitch art, a favore di un esclusivo interesse per il suo aspetto estetico. La visione di McKay risulta leggermente drastica, ma la mancanza di interesse per il procedimento artistico e l'utilizzo dell'estetica glitch in contesti lontani da quello artistico è una delle deviazioni che ha seguito la glitch art e che ha causato parte della sua banalizzazione e mercificazione.

Osservando più attentamente le supposizioni proposte da McKay in merito alla mercificazione della glitch art, si può ricordare come egli avesse previsto la possibilità di un utilizzo erraneo, nel senso di lontano dalla sfera artistica, del glitch. L'autore proponeva infatti nella sua tesi il termine *designed* per parlare di quelle immagini in cui il glitch non è stato provocato intenzionalmente da un artista o emerso a causa di un malfunzionamento tecnico, ma risulta essere solo un effetto visivo applicato su un'immagine. Questo oggi è possibile anche grazie all'invenzione di diverse app, come vedremo più avanti. L'inserimento dell'errore in campi

come quello pubblicitario, e l'utilizzo superficiale dell'estetica glitch, elimina l'essenza dell'errore tecnico, che da qualcosa di nascosto che deve essere estrapolato, diventa un elemento «virtualmente innescato sopra le immagini¹⁴⁵». Secondo la teoria del *Surface Glitch*¹⁴⁶, il glitch diventa quindi un mero effetto speciale, un filtro da applicazione, un fenomeno successivo alla divulgazione della glitch art su Internet, che ha scaturito l'interesse per un'estetica del malfunzionamento anche da parte di coloro che nell'utilizzo del glitch non riportano alcun interesse artistico.

Quanto emerge dalle opinioni degli artisti sull'attuale, e anche sulla futura, situazione della glitch art, è una preoccupazione proprio nei confronti della sua mercificazione e della banale estetizzazione dell'errore tecnico. In risposta alla domande sul futuro della glitch art e sulla sua ricezione nel loro paese, infatti, uno degli aspetti a cui hanno fatto riferimento gli artisti intervistati è l'uso commerciale che al giorno d'oggi ne viene fatto. Il gruppo SPIME.IM sostiene, per esempio, che rispetto ai primi anni di diffusione della glitch art, questa abbia attualmente assunto un carattere popolare¹⁴⁷. Diventando la glitch art un elemento popolare, e quindi a disposizione "del popolo", non risulta più essere qualcosa ad uso esclusivo degli artisti, ma di cui invece chiunque voglia può usufruire. SPIME.IM fanno riferimento in questo senso all'utilizzo di filtri su Instagram che simulano l'errore tecnico, o ai video «iperglitchati¹⁴⁸» prodotti nel campo della musica trap, dimostrando come, effettivamente, l'estetica glitch sia in grado di spaziare in diversi ambiti. Anche l'artista Azamat Akhmadbaev la vede allo stesso modo: la glitch art è diventata secondo lui un «mezzo per tutti¹⁴⁹» che permette di pubblicare ogni giorno e in ogni momento sul web immagini glitch. Il fatto che la glitch art sia diventata uno strumento a disposizione di tutti non è secondo Akhmadbaev un fattore negativo di per sé, ma ciò che intende dire è che la sua diffusione quotidiana e poco attenta ne può causare una forte banalizzazione e un uso esclusivamente commerciale¹⁵⁰. Come vedremo nei seguenti paragrafi, però, l'utilizzo banale dell'estetica glitch, che si pone come una delle maggiori

¹⁴⁵ Delatorre, Gisele, Ferreira Emmanoel, "Glitch de Superficie: Da emersão de modos de ser da Glitch Art", in *Revista Eco-Pós - Apropriações e ressignificações na arte e no pensamento*, v. 24, n. 3, 2021, pp. 246-266, https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco_pos/issue/view/1293 (ultimo accesso 09/09/2023).

¹⁴⁶ Ibid.

¹⁴⁷ Intervista con SPIME.IM.

¹⁴⁸ Ibid.

¹⁴⁹ Intervista con A. A.

¹⁵⁰ Il termine commerciale viene utilizzato in questa parte del lavoro nella sua accezione negativa. Facendo fede alla definizione che ne dà Treccani: «Riferito a prodotti dell'industria, di qualità ordinaria, non pregiata, andante [...]. In senso più spreg., di opera dell'ingegno prodotta o realizzata soprattutto a fini di diffusione e di guadagno, priva perciò di pregi intrinseci e di qualità artistiche o di valore scientifico», <https://www.treccani.it/vocabolario/commerciale> (ultimo accesso 28/08/2023).

preoccupazioni in merito alla situazione non solo attuale ma anche futura della glitch art, non è una sfaccettatura che questo genere artistico ha subito solo nella contemporaneità, ma diversi casi in cui è stato fatto un uso improprio del glitch sono osservabili in situazioni che risalgono a molto tempo fa.

3.3.1 L'estetica glitch nell'ambito televisivo

Proseguendo con le opinioni degli artisti che si inseriscono in questa linea di pensiero, riferendosi all'utilizzo che ne viene fatto in Sud Corea, Mathieu St-Pierre parla di commercializzazione del glitch e di un suo utilizzo nell'ambito televisivo e in spot pubblicitari. Ne è esempio la serie televisiva sudcoreana *Geullich* (*Glitch*, Gin Han-sai, Netflix 2022-), il cui trailer recita «C'è uno strano fenomeno di persone che scompaiono quando appaiono errori nei dispositivi elettronici¹⁵¹» (Fig. 26). In un mondo dove umani e alieni si incontrano, il glitch diventa un elemento narrativo con un ruolo fondamentale nei momenti salienti delle puntate della serie. L'apparizione del glitch causa infatti eventi paranormali, venendo così associato ad una narrazione lontana da quella che assume nell'ambito della glitch art. L'utilizzo dell'estetica glitch in un contesto commerciale contemporaneo, quello delle serie televisive visionabili su Netflix, può essere visto sotto un certo punto di vista come un suo impiego originale. Ciò non toglie, però, che questo ne causa una banalizzazione per l'utilizzo che ne viene fatto, il quale si allontana decisamente dal momento in cui il glitch viene utilizzato per uno scopo artistico.

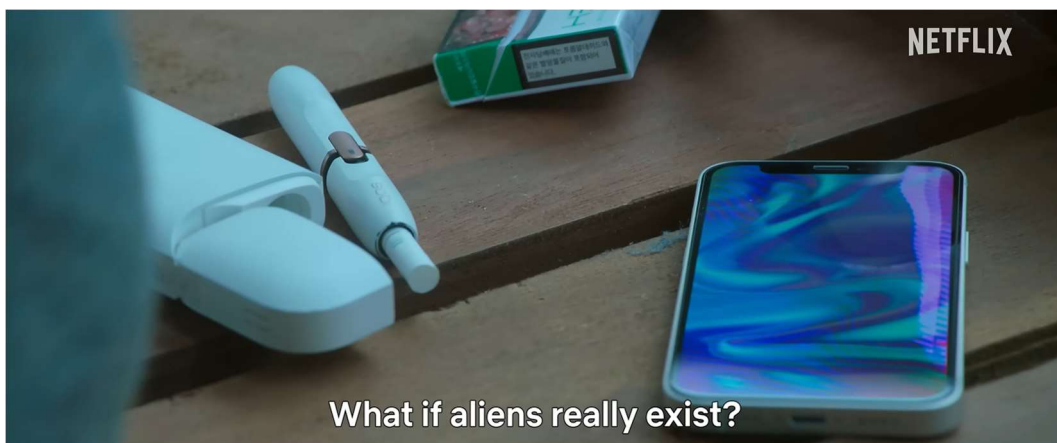


Fig. 26: Trailer della serie tv *GLITCH* (2022), still da video

¹⁵¹ <https://www.youtube.com/watch?v=inGM8RB6H00> (ultimo accesso 30/08/2023), (traduzione mia).

Un antecedente dell'utilizzo dell'estetica glitch in ambito televisivo, e quindi della banalizzazione di questo elemento e dell'extrapolazione dal contesto artistico, si riscontra nel film *Ralph Spaccatutto* (*Wreck-It Ralph*, Rich Moore, 2012). Un premessa va fatta riguardo all'anno di produzione di questa opera cinematografica, che risale a più di dieci anni fa, questione che dimostra come la banalizzazione del glitch non sia un fenomeno attuale ma ben presente da tempo. La realizzazione della previsione riguardo alla mercificazione fatta da autori come Menkman sarebbe quindi stata più che prossima, se non già avvenuta se si considera che le opinioni di McKay a riguardo sono state espresse nel 2015.

Tra i protagonisti di *Ralph Spaccatutto* spicca Vanellope von Schweetz, un personaggio che è stato escluso dal videogioco per il quale è stato originariamente pensato, a causa di una manomissione di quest'ultimo che l'ha resa un algoritmo difettoso, e quindi un glitch¹⁵² (Fig. 27). L'essere glitch di Vanellope si rileva però essere un superpotere, che porterà la piccola protagonista alla vittoria finale. Questo caso può essere considerato un'appropriazione commerciale del glitch che, seppure ne determini un adattamento mainstream¹⁵³ è a mio parere interpretabile come metafora dell'utilizzo dell'errore tecnico nella glitch art. Vanellope è emarginata in quanto errore tecnico e per il suo essere diventata un glitch, ma nel corso del film assume comunque un ruolo fondamentale. Allo stesso modo, l'errore tecnico è originariamente considerato in ambito tecnologico come qualcosa di emarginato ed inutile, ma il suo inserimento nel contesto artistico gli conferisce un significato diverso, che lo rende il mezzo artistico necessario per la produzione della glitch art.



Fig. 27: il personaggio di Vanellope in *Ralph Spaccatutto* (2012) still da video

¹⁵² https://disney.fandom.com/it/wiki/Vanellope_von_Schweetz#Apparizioni (ultimo accesso 30/08/2023)

¹⁵³ Mihilewicz, Jacob, *Glitch is dead*, in Pieńkosz, Aleksandra, Stawska, Zoe, *Glitch art is dead*, cit., p. 136.

Per quanto riguarda l'ambito televisivo, il glitch e la sua estetica non sono stati utilizzati solo nel caso di film o serie televisive, ma anche per la realizzazione di spot pubblicitari. È il caso di brand non poco conosciuti come Denny's e Burger King, dove il glitch è stato reso addirittura come una sorta di gioco. Nel 2022, in Brasile, viene infatti lanciata una campagna pubblicitaria da Burger King, che consisteva nel glitchare le immagini dei prodotti all'interno della loro app ufficiale, e conferire un premio, in questo caso uno sconto sul successivo ordine, a coloro che avessero trovato i codici sconto nascosti dalle immagini dall'estetica glitch. L'anno precedente anche Denny's aveva utilizzato il glitch per uno spot pubblicitario (Fig. 28) nel quale, a causa di un ipotetico errore di sistema, per un intero mese la spedizione di qualsiasi ordine sarebbe stata gratis. Questa si rivela essere una scelta di marketing sicuramente efficace, nella quale però il glitch viene associato al mondo del fast food, e di conseguenza ad un'idea di consumismo di massa, quando invece l'utilizzo artistico del glitch è originariamente fedele ad un atteggiamento anticonvenzionale rispetto ai comportamenti della società. L'estetizzazione del glitch nel campo pubblicitario è probabilmente una delle modalità più banalizzanti di appropriazione di questo immaginario: il suo utilizzo è associato al solo scopo di marketing e di comunicazione di un prodotto, togliendo al glitch sia la sua funzione originale che il profondo significato che può invece assumere nella produzione di glitch art.



Fig. 28: spot pubblicitario di *Denny's* (2022), still da video, min. 00:05

3.3.2 L'estetizzazione del glitch nel contesto musicale

Come è già visto, SPIME.IM esprimono il loro disappunto nei confronti dell'estetizzazione del glitch in ambito musicale, facendo un particolare riferimento alla produzione di video "iperglitchati" nella scena della musica trap. Per procedere con questo discorso è necessario fare una precisazione: come è risaputo, l'utilizzo del glitch, ancora prima di essere adottato da artisti come quelli considerati in questo elaborato, è stato utilizzato come mezzo espressivo anche in un contesto musicale, dove l'errore tecnico viene utilizzato per la sperimentazione di nuovi suoni. La banalizzazione a cui si dà voce in questo paragrafo è attinente al campo musicale, ma in riferimento in questo caso all'utilizzo del glitch da un punto di vista estetico, e non produttivo.

L'appropriazione dell'estetica glitch nel campo della musica ricorda subito quello che può essere definito come uno dei primi esempi di banalizzazione e mercificazione del glitch, già citato nel primo capitolo in merito alla teoria di McKay sulla banalizzazione, ovvero il video musicale di *Welcome To Heartbrake* risalente al 2008 (Fig. 5). Questo dimostra ancora una volta come l'estetizzazione del glitch e il suo utilizzo esterno all'ambito artistico non sia un fenomeno prettamente contemporaneo, ma possa invece risalire a più di un decennio fa. Sono numerosi i musicisti e cantanti che, ad egual modo, hanno commesso un'appropriazione dell'estetica glitch per la realizzazione di copertine di album musicali, come logo per la propria pagina su YouTube, o per gli stessi video musicali. Un elenco non esaustivo di altri casi in cui il glitch è stato invece utilizzato non solo per il titolo di una canzone, ma anche per la realizzazione di video musicali, si trova in brani come *Guillotine (It goes Yah)* (2011) del gruppo statunitense DeathGrips, *Yamborghini High* di (2016) A\$AP Mob ft. Juicy J (Fig. 29), *Glitch* (2018) di Martin Garrix ft. Julian Jordan, *Glitch* (2022) di Taylor Swift, *Glitches* (2022) di SleazyWorld Go ft. G Herbo. Gli anni di realizzazione di questi brani dimostrano come, a partire dal 2008 con *Welcome To Heartbrak*, l'utilizzo dell'estetica glitch nei video musicali di diversi generi sia diventata una tendenza che è stata mantenuta in vita fino ad oggi.



Fig. 29: video musicale *Yamborghini High*, 2016, still da video, min. 00:28

Un ulteriore esempio di banalizzazione della glitch art in ambito musicale è a mio parere visibile nel progetto musicale *Glitch Society* realizzato da un duo trapper nel 2018, dove l'elemento del glitch è stato usato in modo ancora diverso dagli esempi riportati precedentemente. In questo caso i video musicali realizzati non presentano alcun elemento che ricordi l'estetica glitch; l'errore tecnico viene rimandato dal solo nome di questo progetto musicale e dal logo di quest'ultimo (Fig. 30). Non è presente, quindi, alcuna continuità tra l'estetica utilizzata per il logo e l'estetica dei video musicali. L'unico elemento a mio parere coerente con l'utilizzo artistico del glitch è l'idea di fondo di questo progetto musicale, ovvero la volontà di far emergere la parte oscura del trap, necessità che ha portato probabilmente alla scelta del nome *Glitch Society*. Come la glitch art rende evidente il malfunzionamento e quindi la parte nascosta della macchina, così *Glitch Society* dà visibilità al lato meno conosciuto della musica trap. Se è vero, però, che in questo può essere vista una similitudine con l'atteggiamento della glitch art di fare emergere la parte oscura della tecnologia, tale inserimento del glitch nel contesto musicale rimane comunque banalizzante; questo perché il significato del glitch non viene approfondito, ma il suo utilizzo risulta anzi superficiale, una questione di facciata.



GLITCH SOCIETY CORP.

@glitchsocietycorp.2541 424 iscritti 38 video

TRAP HARDCORE >

[instagram.com/saor_staypunx](https://www.instagram.com/saor_staypunx) e 1 altro link

HOME

VIDEO

PLAYLIST

COMMUNITY

CANALI

INFORMAZIONI



Video ▶ Riproduci tutti



SAOR_LA DRXGX PROD.
GI.SUONOGREVE
18.511 visualizzazioni · 4 anni fa



NUHELL - Senza Elica (Prod.
by Dbackinyahead)
2429 visualizzazioni · 4 anni fa



SAOR _ Vieni Qui
(prod.SPINHELL)
4931 visualizzazioni · 4 anni fa



SAOR _ m4 N Ga (prod. G
SuonoGreve)
2426 visualizzazioni · 4 anni fa

Fig. 30: Pagina ufficiale di *Glitch Society* su YouTube con logo

Nell'ambito musicale l'estetica del malfunzionamento tecnico è stata impiegata non solo con le modalità appena descritte, ma anche nelle immagini che costituiscono le copertine di brani o di album musicali; è curioso notare come questo specifico utilizzo del glitch per le immagini di copertina fosse un fenomeno già in voga negli anni Settanta, decenni prima dell'avvento della glitch art. Esempi di copertine musicali glitch ante litteram sono gli album *Mirage* (1974) del gruppo musicale progressive rock Camel, e *Pyramid* (1978) (Fig. 31) della band The Alan Parsons Project.

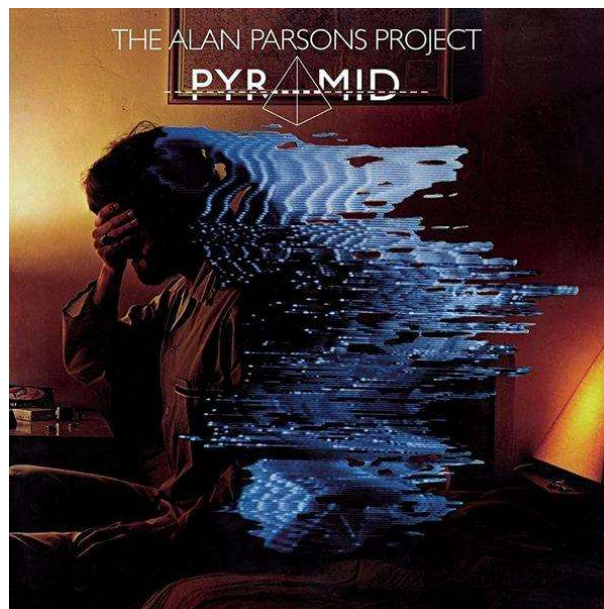


Fig. 31: copertina dell'album *Pyramid*, The Alan Parsons Project, 1978

Considerando quanto appena detto, si può appurare come l'utilizzo estetico del glitch in ambito musicale assuma un aspetto meramente commerciale. Quando, infatti, video o album musicali presentano un immaginario glitch, si tratta nella maggioranza dei casi di immagini realizzate

senza un processo creativo, e quindi con un'appropriazione superficiale dell'estetica glitch. Questo genere di immagini possono in questo senso essere categorizzate sotto il nome di *designed glitch* o di *surface glitch*, ovvero essere etichettate come figure dove il glitch è causato da un banale effetto visivo per un fine commerciale.

3.3.3 Post-Glitch: banalizzazione della glitch art attraverso app e trailer

Quanto detto finora dimostra come l'utilizzo banale del glitch sia un atteggiamento ricorrente in diversi ambiti che esulano dal contesto artistico, come quello televisivo e quello musicale. L'appropriazione di questo immaginario, però, può avvenire anche in altre direzioni, ad un livello ancora più "popolare". Questa popolarizzazione dell'estetica glitch è ben visibile nel fenomeno contemporaneo della cospicua creazione di applicazioni e trailer per ricreare l'effetto di un malfunzionamento tecnico, o nelle funzioni di Instagram che permettono di applicare su foto e video filtri dall'estetica glitch. È sufficiente fare una veloce ricerca sulle piattaforme Google, Yahoo o YouTube chiedendo come realizzare un glitch, e ciò che apparirà sono schermate di reindirizzamento a tutorial che permettono di ricreare "effetti glitch" (Fig. 32). Questo permette ad un'innumerabile quantità di user di fare un uso del glitch che può essere definito improprio, soprattutto se considerato il significato che il suo utilizzo assume invece all'interno della glitch art, determinandone così una sua banalizzazione.

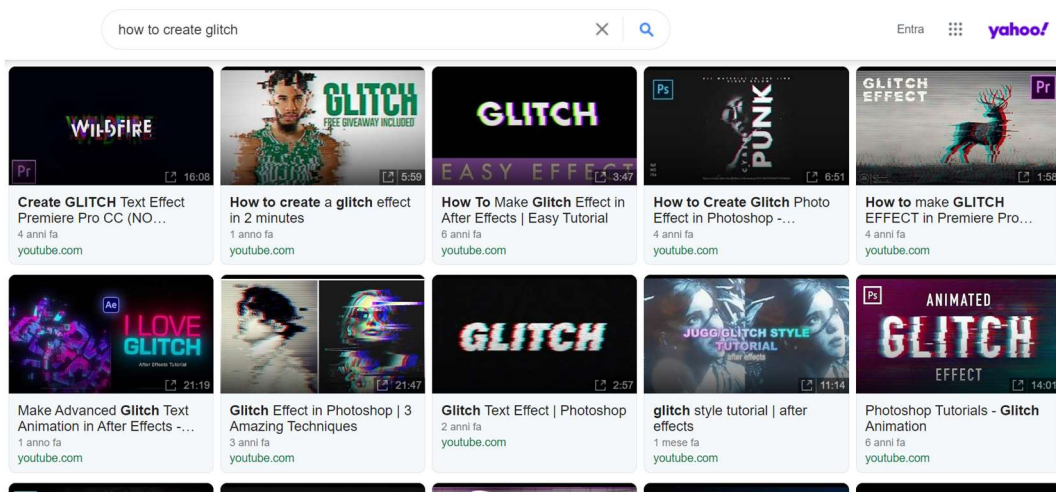


Fig. 32: Risultati della ricerca su come creare un glitch su Yahoo

I primi ad aver brevettato dei software per creare glitch art sono stati gli stessi artisti glitch, con un atteggiamento però decisamente diverso da quello di chi fa uso delle applicazioni appena nominate. I tutorial e le app che oggi vengono lanciati su YouTube e sugli app store senza

interruzione, infatti, permettono solamente di ricreare un effetto visivo che riconduce all'estetica glitch: un *surface* o *designed* glitch, quindi, il cui fine è esclusivamente estetico. Al contrario avveniva, per esempio, con l'ideazione *Glitchbrowser*, realizzato nel 2005 da Ant Scott, Dimitre Lima e Iman Moradi. Questo software impediva una corretta navigazione all'utente, distorcendo la pagina a cui quest'ultimo tentava di accedere, e lo faceva con lo scopo di trasmettere un messaggio. Ciò che gli autori di questo software intendevano comunicare attraverso una navigazione problematica è che non bisogna fidarsi di tutto ciò che viene veicolato da Internet: le facciate trasparenti che appaiono nel momento in cui si ricercano delle informazioni su Internet non sono necessariamente portatrici di informazioni altrettanto trasparenti, ma possono altresì riportare informazioni manipolate e ricostruire su falsi dati¹⁵⁴. La creazione di *Glitchbrowser* ha in questo senso un significato più profondo di qualsiasi altra app inventata per "glitchare" le immagini. Allo stesso modo, dieci anni più tardi rispetto a *Glitchbrowser*, Nick Briz propone sul suo canale YouTube il tutorial dal titolo *how to glitch art*, dove invita a «prendere un pezzo familiare di tecnologia e fare qualcosa di estraneo con esso¹⁵⁵». Attraverso questo trailer, infatti, l'artista intende spiegare la funzionalità del procedimento di *databending*, di cui gli artisti fanno uso per la realizzazione di opere glitch, incuriosendo così gli spettatori ed invitandoli ad un avvicinamento alla produzione di glitch art.

L'approccio artistico che si riscontra nella realizzazione di *Glitchbrowser* o nel tutorial di Nick Briz non si trova, invece, nelle applicazioni e nei tutorial sopra nominati. L'aspetto banalizzante di questi ultimi è che con un gesto della durata di un secondo è possibile applicare un filtro che fa assumere ad un'immagine l'aspetto di un'opera d'arte glitch. Ciò che succede in questi casi non è solo un'appropriazione dell'estetica della glitch art, e quindi una sua resa superficiale, ma anche e soprattutto una banalizzazione del lavoro degli artisti. Se questi, infatti, arrivano alla realizzazione di un'opera d'arte glitch attraverso una ricerca accurata e paziente dell'errore tecnico, usufruendo delle diverse tecniche di distorsione possibili, si tratta sempre di un procedimento artistico, di un momento in cui l'artista ha cercato e in seguito assecondato il glitch per renderlo portatore di un messaggio e per renderlo, quindi, arte. Con l'invenzione di app e filtri dall'estetica glitch, il lavoro accurato dell'artista glitch viene invece ridotto ad un momento che dura pochi secondi.

¹⁵⁴ Numes, Mark, *Error. Glitch, Noise and Jam in New Media Cultures*, The Continuum International Publishing Group, Londra, London-New York 2011.

¹⁵⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=cKRjWfHaogk&t=4s> (ultimo accesso 09/09/2023), (traduzione mia).

Un esempio di come le app abbiano reso banalizzante la produzione di glitch art e il lavoro degli artisti è riscontrabile anche nel pensiero di Mathieu St-Pierre, che dichiara: «Quando ho iniziato a fare glitch art, quasi sempre si trattava di rischiare [...]. Come artista, sento che la glitch art aggiunge questo livello di difficoltà per gli artisti (almeno prima dell'avvento di app glitch!)¹⁵⁶». Secondo l'artista, quindi, nella glitch art è insita una difficoltà data dal rischio e dalla casualità, ed è proprio questo a renderla un genere artistico originale ed accattivante. Il carattere della difficoltà, infatti, rende questo procedimento artistico un momento di cui solo l'artista glitch può assumersi la responsabilità, denotando così la glitch art come qualcosa che non può essere alla portata di tutti. Il valore di questo genere artistico è in questo senso valutato sul livello di difficoltà e di rischio nell'estrapolazione un errore per renderlo un mezzo artistico; è evidente come nel momento in cui un semplice trailer o una banale applicazione permette di creare in pochi secondi un'immagine glitch, questa difficoltà viene cancellata e di conseguenza il valore della glitch art viene calpestato. Questo discorso dimostra come l'abbassamento dell'utilizzo del glitch ad uno scopo meramente estetico, e non più artistico e creativo, sia causa della banalizzazione della glitch art. Le app per ricreare effetti glitch sono uno strumento di cui può far uso qualsiasi utente lo desideri, togliendo all'artista il privilegio di essere l'unico in grado di produrre un'immagine glitch.

Un passaggio nell'intervista fatta a Cleber Gazana che ritengo importante è quello in cui, per parlare di queste nuove applicazioni e software, l'artista utilizza il termine «Post-Glitch¹⁵⁷». È necessario in questo caso riprendere l'assunto di Cramer, secondo il quale la particella "post" nel termine "post-digitale" non ha un'accezione di superamento di una data cultura, in questo caso la cultura digitale, bensì di continuazione di questa attraverso i suoi stessi strumenti¹⁵⁸. Il termine post-digitale non assume però una connotazione totalmente negativa che è quanto succede, a mio parere, con il termine Post-Glitch. Allo stesso modo del post-digitale, infatti, con il termine Post-Glitch si intende un andare oltre la glitch art: i software e le app per ricreare effetti glitch sono, da un certo punto di vista, un superamento della creazione di opere d'arte glitch, e lo fanno attraverso un elemento di questo genere artistico, ovvero il suo lato estetico. Strumenti con app e trailer, però, presentano in questo caso un superamento superficiale e banalizzante. Se il "post", quindi, è in questo caso considerabile come un "oltre", lo è

¹⁵⁶ Intervista con M. S. P.

¹⁵⁷ Intervista con C. G.

¹⁵⁸ Cramer, Florian, *WHAT IS 'POST-DIGITAL'?*, cit.

sicuramente con un'accezione negativa, un superamento che trascina l'estetica glitch al di fuori del suo contesto artistico, e che ne denota quindi una forte banalizzazione¹⁵⁹.

Il fatto che, con l'utilizzo di questi strumenti, la glitch art diventi «un mezzo per tutti¹⁶⁰» si sposa bene anche con il concetto di immagine povera proposto da Hito Steyerl e già riportato nel primo capitolo. Grazie alla sua facile accessibilità e riproducibilità, infatti, l'esistenza dell'immagine povera permette a sua volta la presenza di un numero molto ampio di produttori di questo tipo di immagine¹⁶¹. Tale caratteristica della produzione di immagini povere può essere paragonata alla presenza di innumerevoli utenti che usufruiscono delle app per gli effetti glitch, dove l'utilizzo dell'errore tecnico assume un carattere di degrado più che di progresso. L'immagine povera viene inoltre descritta da Steyerl come un'immagine degradata e rieditata più volte, un'immagine che per il suo essere transitoria e per la sua capacità di viaggiare velocemente diventa uno strumento alla portata di tutti, un'immagine popolare, proprio come è stata definita da SPIME.IM¹⁶². Seguendo l'assunto secondo lui «la privatizzazione del contenuto intellettuale, insieme alla commercializzazione e la mercificazione online [...], dà origine alla circolazione delle immagini povere¹⁶³», il significato dell'immagine povera si può associare al concetto di mercificazione e banalizzazione delle immagini glitch. L'immagine glitch prodotta con l'aiuto di applicazioni e trailer diventa, quindi, un'immagine povera con un'accezione negativa in quanto non solo riproducibile, ma producibile da tutti.

3.3.4 Mercificazione della glitch art: l'avvento degli NFT e il caso di Sotheby's

Se nello specifico si è parlato finora di banalizzazione, questo paragrafo prenderà invece in considerazione il problema della mercificazione della glitch art. Per farlo, è necessario fare un breve passo indietro e ricordare come la glitch art sia nata dal contesto della net.art, e sia di

¹⁵⁹ Il prefisso “post” è stato utilizzato in diverse teorie dei media e delle arti, non necessariamente con un'accezione negativa come per il caso appena citato, ma sempre per smuovere una discussione riguardo ad un momento di superamento. Ne è esempio l'utilizzo del termine “post-mediale” da parte di Rosalind Krauss nel suo testo *A Voyage on the North Sea. Art in the Age of the Post-Medium Condition* (1999), con il quale si riferisce ad un momento storico in cui le pratiche artistiche incorporano diversi mezzi espressivi, allontanandosi dall'idea di specificità mediale. Anche nell'ambito degli studi cinematografici si parla di “post-cinema”, come è riscontrabile nella conversazione dal titolo *Post-what? Post-when? A Conversation on the 'Posts' of Post-media and Post-cinema* (2016), in cui Miriam De Rosa e Vinzenz Hediger discutono sui costanti mutamenti subiti dal cinema nell'era post-mediale.

¹⁶⁰ Intervista con A.A. (traduzione mia).

¹⁶¹ Steyerl, Hito, *In Defense of the Poor Image*, cit., p. 6.

¹⁶² Intervista con SPIME.IM.

¹⁶³ Steyerl, Hito, *In Defense of the Poor Image*, cit., p. 6.

conseguenza un tipo di arte prodotta e distribuita prevalentemente tramite Internet. Ciò permette, di conseguenza, una fruizione di questo genere artistico di assumere il carattere della gratuità, e la possibilità di avvenire contemporaneamente in più luoghi e in contesti diversi. La glitch art, inoltre, nasce e si sviluppa in un contesto lontano dagli interessi economici, che la rende un'arte disinteressata al commercio, a favore invece di una promozione e diffusione per tutti. La glitch art, quindi, non appartiene per sua natura al mercato dell'arte, ma gli sviluppi e le diverse direzioni che questo genere artistico ha seguito nel corso degli anni l'hanno portata ad affacciarsi anche a nuovi scenari quali, per esempio, quello degli NFT (Non Fungible Token), ovvero l'attribuzione di un certificato di autenticità alle opere d'arte digitali. Questo fatto risulta quasi inevitabile se si considera la portata dell'attenzione data alla scena degli NFT negli ultimi anni e il fatto che un vasto raggio dell'arte digitale ne è stata soggetta. Rosa Menkman descrive la scena NFT proprio come una nuova direzione in cui si è inserita la glitch art: mentre alcuni artisti sono rimasti fedeli alla logica di non mercato che hanno sposato nel momento in cui hanno approcciato per la prima volta la glitch art, altri hanno dimostrato una curiosità nei confronti di questa nuova possibile strada da intraprendere. Ne è esempio Azamat Akhmadbaev che, parlando del suo percorso artistico, racconta come abbia iniziato a produrre NFT in seguito alla necessità di sperimentare qualcosa di nuovo.

Un evento che risulta emblematico per la mercificazione della glitch art è un'asta tenutasi quest'anno da Sotheby's che ha fatto molto scalpore nella scena della glitch art. Di questo ha parlato anche Nick Briz nella sua intervista, con il suo punto di vista rappresentativo di coloro che hanno espresso la loro avversione all'economicizzazione della glitch art. L'episodio in questione risale allo scorso aprile quando Sotheby's ha aperto un'asta online dal titolo *Glitch: Beyond Binary*, dove sono state messe in vendita opere glitch di diversi autori e realizzate con procedimenti diversi, al fine di dimostrare le diverse sfaccettature di cui è composta la glitch art¹⁶⁴. Ciò che ha suscitato sconcerto nelle comunità glitch, però, è stata la mancata presenza di una parte femminile della glitch art: le opere in vendita erano realizzate esclusivamente da uomini. Contraddittorio era inoltre il fatto che l'immagine di copertina dell'asta *Glitch: Beyond Binary* fosse un'opera di Rosa Menkman, che però non era presente tra i lotti. L'asta, che era prevista per la fine di marzo, è stata rinviata da Sotheby's per rimediare a questa situazione, in seguito soprattutto alla pressione che è stata esercitata sui social dagli artisti del panorama glitch

¹⁶⁴ <https://www.sothebys.com/en/digital-catalogues/glitch-beyond-binary> (ultimo accesso 02/09/2023).

e dalla protesta che questi hanno fatto nascere¹⁶⁵. La stessa Menkman è stata poi invitata ad una conversazione tenuta da Sotheby's, dove l'intervistatrice cercava di ovviare al problema parlando del panorama della glitch art o concentrandosi sulla necessità di dare a Sotheby's il primato di prima casa d'asta ad aver lanciato un'asta di opere glitch. Al contrario, la necessità di Menkman era quella di essere portavoce di artisti e artiste rimasti scontenti dal comportamento della casa d'aste e i quali si sono sentiti esclusi, dando così rilievo ad una preoccupazione che non si limita a questo singolo evento, ma che comprende in generale la scarsa presenza di arte femminile nel mercato dell'arte. Questa situazione risulta inoltre non coerente con la filosofia della glitch art di essere un genere inclusivo e collaborativo. Durante la conversazione avuta con Nick Briz, infatti, l'artista ha parlato di questo avvenimento marcando proprio il fatto che la glitch art è un tipo di arte che ha a che fare con la collaborazione e con l'inclusione, e ribadendo inoltre come questo genere artistico sia inserito in una «scena underground che non ha nulla a che fare con i soldi¹⁶⁶».

La mercificazione consiste in una delle tante strade prese dalla glitch art, che però, come visto, non si addice alla sua natura. Lo scenario secondo cui anche le opere glitch sarebbero potute entrare nel circolo vizioso del mercato dell'arte e delle vendite era prevedibile, ma questo può essere causa di perdita di valore e di originalità. La speranza risiede nel fatto che, con le nuove generazioni di artisti glitch e i nuovi interessi a cui questi possono adattarsi, la glitch art non venga totalmente risucchiata dal mercato dell'arte, e mantenga comunque la sua originalità e i suoi valori, che Nick Briz raggruppa con i termini di underground, condivisione e collaborazione.

3.3.5 Mercificazione e banalizzazione del glitch come "almost, but not quite"

Quanto visto finora sono aspetti positivi e negativi sulla conseguenza della crescita e della diffusione della glitch art, discorso nato da ciò che era stato previsto dai teorici in merito al futuro di questa corrente artistica. Esaminando con uno sguardo contemporaneo queste premesse si è poi visto come la glitch art abbia effettivamente avuto il suo momento di gloria, e quanto allo stesso tempo si sia realizzata la previsione secondo cui la glitch art avrebbe corso il rischio della banalizzazione e della mercificazione nel corso degli anni a venire. A mio parere

¹⁶⁵ <https://www.theartnewspaper.com/2023/03/29/sothebys-seeks-to-fix-glitch-in-its-nft-sale-and-include-more-women> (ultimo accesso 02/09/2023).

¹⁶⁶ Intervista con N. B.

è però importante fare una considerazione in merito ai temi appena trattati, al fine di non confondere e di non imporre l'idea secondo cui, per la glitch art, sia segnato un destino tragico che la porterà ad una sua totale banalizzazione ed eliminazione del suo senso artistico.

Sono sicuramente molti i fattori che determinano un uso superficiale e banale del glitch, come l'introduzione di questo elemento nel contesto televisivo e pubblicitario, la mercificazione delle opere glitch, e la loro riduzione ad un esclusivo interesse estetico. Numerosi sono inoltre gli individui (produttori di immagini, utenti che fanno uso delle applicazioni e dei trailer per ricreare effetti glitch, produttori cinematografici e dipendenti di agenzie di marketing) che ogni giorno contribuiscono ad alimentare la deviazione che la glitch art può prendere in questa direzione. Allo stesso tempo però, e in maniera parallela, la glitch art nel suo senso più autentico non ha cessato di essere prodotta: sebbene, come visto, il momento di massima fioritura della produzione di questo genere artistico risale allo scorso decennio, al giorno d'oggi questa pratica non ha smesso di essere in uso. Quello che è successo è stata quindi una diramazione dell'utilizzo del glitch in diversi ambiti, anche non artistici. Il destino della glitch art e della sua estetica, però, non è a mio parere sinonimo del fatto che all'appropriazione commerciale della glitch art consegue una sua negazione nell'ambito artistico. Il glitch non deve necessariamente essere impiegato in un modo o nell'altro, ma può continuare a persistere sia come elemento di produzione di massa che come mezzo di produzione artistica. La massima "almost, but not quite" [Manon, Temkin] può così essere applicata anche come metafora dell'appropriazione della glitch art da parte dell'ambito commerciale: è chiaro che questo sia avvenuto, ma la potenza creativa del glitch e il potenziale che la glitch art porta con sé non permetteranno mai una mercificazione della glitch art a 360 gradi.

Anche l'introduzione, a tratti forse forzata, della glitch art nel mercato dell'arte può essere vista come una questione che la pone in una posizione particolare. Ancora una volta, al fine di introdurre questo discorso, va fatta una premessa: è importante ricordare come alla caratteristica immateriale della glitch art consegue la sua possibilità di essere distribuita gratuitamente tramite Internet, proprietà che rende esplicito come questo genere artistico non sia nato per essere commercializzato. Come visto, d'altronde, l'immissione della glitch art nel mercato dell'arte è stata inevitabile. La gratuità delle opere glitch e la loro parallela commercializzazione hanno portato alla luce un aspetto contraddittorio: se, da un lato, la vendita delle opere glitch è lontana dai principi di questo genere artistico, dall'altro è proprio la proposta di aste e l'inserimento di opere glitch nel mercato che consente alla glitch art di acquisire una maggiore visibilità. L'attribuzione di un valore economico, infatti, è connessa all'interessamento che le

istituzioni culturali quali gallerie d'arte e case d'asta hanno dimostrato nei confronti della glitch art. Questo significa, a sua volta, una maggiore importanza e considerazione data al valore artistico e culturale della glitch art. Ancora una volta, non si tratta solo di vedere il lato negativo della mercificazione, ma anche le buone conseguenze che questi cambiamenti a cui è stata soggetta la glitch art possono portare. Il fatto che l'estetizzazione della glitch art, la sua banalizzazione e l'uso commerciale non ne determinano la sua "morte" verrà ripreso e approfondito alla fine di questo capitolo in merito alle considerazioni sulle possibilità future della glitch art.

3.4 Glitch art e Intelligenza artificiale

Se finora è stata analizzata la scena contemporanea sulla base di assunti che risalgono ad anni fa, quanto verrà fatto in seguito è invece una considerazione sulle possibilità future che vedono protagonista la glitch art, usufruendo anche della testimonianza degli artisti, e al fine di arrivare a trarne una mia personale conclusione.

Una questione che non è ancora stata nominata, ma che merita una considerazione approfondita, sono gli avanzamenti tecnologici a cui il mondo digitale è stato soggetto negli ultimi anni, primo fra tutti l'avvento dell'IA (Intelligenza Artificiale). L'IA non è stata considerata prima d'ora insieme ai ragionamenti sulle conseguenze positive e negative dello sviluppo della glitch art perché credo sia una questione che merita un discorso a parte, soprattutto considerando la sua possibile capacità di influenzare l'intera produzione artistica glitch futura. Essendo la glitch art un genere di arte prodotta, distribuita, e riprodotta digitalmente, gli avanzamenti della sfera tecnologica sono infatti considerabili come un forte fattore di influenza non solo per la produzione di glitch art, ma anche per il ruolo che assume l'artista all'interno di essa.

3.4.1 Il ruolo dell'artista nell'era dell'Intelligenza Artificiale

Come è stato appurato, nella produzione di opere glitch l'artista deve fare i conti con l'imprevedibilità della macchina e dell'errore tecnico, fattore che conferisce alla glitch art la caratteristica di essere un'arte che nasce da una collaborazione tra uomo e macchina. Portando questo aspetto nella contemporaneità, non si può fare a meno di dare importanza anche al ruolo che l'IA sta iniziando ad assumere non solo nel contesto sociale e culturale in cui attualmente

viviamo, ma anche nel contesto artistico contemporaneo. Molti risultano essere preoccupati per le potenzialità che l'IA dimostra di avere, preoccupazione che si collega all'idea secondo cui i robot potranno in futuro sostituire il lavoro umano, e alla conseguente convinzione secondo cui l'IA possa essere in grado di sostituire il lavoro degli artisti¹⁶⁷. Di seguito viene riportata una dimostrazione di come invece il ruolo dell'artista continua a rimanere fondamentale, anche nel momento in cui l'IA fa il suo ingresso nel panorama artistico. Per comprendere questo fatto, è esplicativo il seguente schema (Fig. 33) proposto nel 2018 da Ahmed Elgammal.

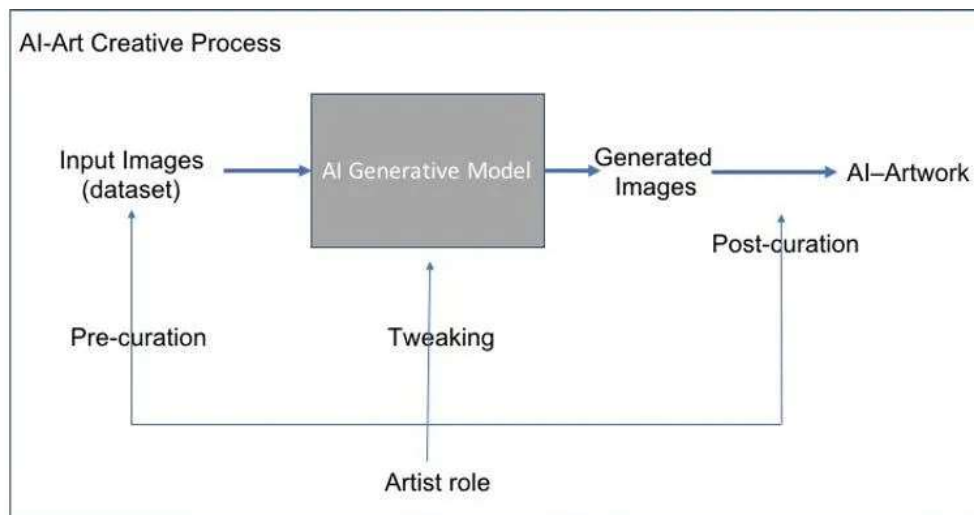


Fig. 33: schema rappresentativo del coinvolgimento dell'artista nella creazione di opere d'arte con l'utilizzo dell'IA

L'intervento dell'artista nella realizzazione di opere d'arte generate con l'utilizzo dell'IA è stato definito da Elgammal nei passaggi di “pre-cura” e “post-cura”. Nella fase di pre-cura l'artista seleziona una serie di immagini poi proposte all'IA per stimolare il suo algoritmo; quest'ultimo può anche essere modificato dall'artista a seconda del risultato che desidera ottenere. Le immagini vengono poi elaborate dall'IA in una fase intermedia: il prodotto finale consiste in una serie di ulteriori immagini che l'artista ha il compito di selezionare ed elaborare in base alle sue necessità (fase di post-cura). Ciò che questo schema vuole evidenziare è che, nella produzione di immagini con l'utilizzo dell'IA, l'elemento della creatività è dato dall'intervento umano nelle fasi di pre-cura e post-cura. Si tratta, in questo senso, di una collaborazione tra artista e Intelligenza Artificiale, dove il risultato è dato da un elaborato processo suddiviso in più fasi, in cui entrambi gli attori assumono un ruolo fondamentale. Per questo motivo, nella

¹⁶⁷ Bogost, Ian, "The AI-art gold rush is here", in *The Atlantic*, 6 marzo 2019, <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2019/03/ai-created-art-invades-chelsea-gallery-scene/584134/> (ultimo accesso 03/09/2023).

generazione di opere d'arte con l'IA il processo creativo assume più importanza del prodotto che ne risulta¹⁶⁸.

Anche il panorama della glitch art ha visto negli ultimi anni un approccio all'IA: considerando questo genere artistico come una collaborazione tra l'artista e il malfunzionamento tecnico, l'IA si inserisce nella produzione di glitch art come un terzo attore. Una delle domande inserite nelle interviste fatte agli artisti selezionati chiedeva quale fosse, a loro parere, il futuro della glitch art. Allontanandosi dal pensiero di coloro che vedono l'impiego dell'IA come una moda passeggera destinata a una brava durata¹⁶⁹, sono numerosi gli intervistati che, facendo una previsione sul futuro della glitch art, hanno invece nominato l'IA come un inevitabile fattore di influenza. Azamat Akhmadbaev, per esempio, è un artista che nel corso della sua carriera artistica ha approcciato diverse modalità produttive, passando dalla pittura, alla realizzazione di glitch art con strumenti analogici, alla produzione di NFT. Questa sua curiosità e volontà di sperimentare con diversi strumenti artistici, l'ha portato di recente ad approcciare l'utilizzo della IA per la realizzazione di opere d'arte digitali. Quanto afferma Azamat Akhmadbaev in merito a questo, però, è che egli non lascia all'IA il totale controllo del lavoro, ma cerca piuttosto di trovare un compromesso per creare qualcosa che definisce speciale¹⁷⁰, ovvero un tipo di lavoro in cui sia possibile combinare le azioni dell'IA e il contributo umano dell'artista. Ciò che ne risulta è una vera e propria collaborazione, dove l'artista interviene lasciando spazio ad un attore estraneo, in questo caso l'IA, e dove il risultato di questa cooperazione viene reso visibile attraverso la macchina. Artista, IA e macchina risultano in questo modo essere tre attori di uno stesso scenario, la cui collaborazione è necessaria per la corretta riuscita del risultato artistico.

La glitch art, in quanto genere artistico che si adatta alle innovazioni tecnologiche, sta abbracciando l'utilizzo dell'IA in un momento in cui questa sta avendo il sopravvento nel panorama artistico digitale. Discutendo infatti della situazione attuale della glitch art, Nick Briz arriva ad affermare come l'utilizzo dell'IA abbia causato dei cambiamenti nelle modalità di produzione di opere glitch. Ne è esempio il fatto che modalità produttive come il *databending*, che Nick Briz definisce oggi «vecchi processi¹⁷¹» e che hanno accompagnato la produzione di glitch art fino a questo momento, perdono completamente la loro utilità nel panorama

¹⁶⁸ Elgammal, Ahmed, "When the line between machine and artist becomes blurred", in *The Conversation*, 26 ottobre 2018, <https://theconversation.com/when-the-line-between-machine-and-artist-becomes-blurred-103149> (ultimo accesso 03/09/2023).

¹⁶⁹ Ibidem.

¹⁷⁰ Intervista con A. A.

¹⁷¹ Intervista con N. B.

dell'utilizzo dell'IA per la realizzazione di opere glitch. Con l'IA, infatti, non si tratta più di innescare un errore attraverso una forzatura del software o dell'hardware, ma come visto dallo schema sopra riportato le fasi e le modalità di intervento dell'artista cambiano notevolmente. Questa situazione, secondo Nick Briz, non solo è inevitabile, ma se non venisse assecondata non permetterebbe agli artisti di cogliere nuove occasioni di produzione artistica e di mantenere così in vita la glitch art anche negli anni a venire.

3.4.2 Il glitch nell'Intelligenza Artificiale

Il discorso di Nick Briz sull'IA parte dal presupposto secondo cui il compito di un algoritmo dell'IA non è quello di produrre le immagini, bensì di classificarle, un ruolo che appare a mio parere meccanico, lasciando ancora spazio alla creatività dell'artista. Questi algoritmi, che non sono generati dall'intervento umano ma da quello che viene definito apprendimento automatico, riescono comunque a produrre immagini dall'estetica glitch piuttosto convincente. In questo caso, però, non si tratta di un tipo di estetica come quella prodotta dalle applicazioni sopra nominate, le quali verrebbero subito riconosciute da un esperto di glitch art come dei "falsi", ma si tratta anzi di un'estetica molto vicina a quella delle originali opere d'arte glitch. Dopo un attento studio delle opere glitch che venivano prodotte tramite i procedimenti dell'IA, Nick Briz è però arrivato a dedurre che l'estetica di queste immagini presenta in realtà delle notevoli differenze rispetto a quelle opere ottenute dai classici procedimenti utilizzati nel contesto della glitch art dalle sue origini fino ad oggi. Queste anomalie sono visibili ad esempio nella distribuzione dei pixel, i quali sono allineati in modo diverso rispetto ad un'immagine pixellata che risulta da un processo di *databending*. Oltre a questo, c'è la sensazione che alcune delle immagini glitch prodotte dall'IA sembrano dipinte a mano, o comunque non prodotte da un computer. Le immagini glitch generate dall'IA dimostrano quindi come quest'ultima non sia in realtà uno strumento perfetto, portando così alla luce un suo difetto: un glitch dell'Intelligenza Artificiale. Ancora una volta il glitch, anche se sotto una forma diversa e quindi in un senso più metaforico, dimostra la fallibilità del sistema tecnologico.

Di notevole interesse sono i ragionamenti fatti da David Szauder sulla questione: durante l'intervista, che è stata fatta vis à vis ed è avvenuta in ritardo rispetto agli altri artisti, ho avuto la possibilità di approfondire questo tema e ricavare così delle informazioni non solo utili, ma

per me illuminanti. Il fatto che la stessa IA sia uno strumento imperfetto e in grado di generare errori involontari è una delle questioni su cui si sofferma Szauder, la cui produzione artistica interessa attualmente l'esclusivo utilizzo dell'IA, che l'artista vede però come una continuazione e non una conclusione della sua produzione artistica nel contesto della glitch art. La premessa che Szauder fa per introdurre questo tema è che esiste, secondo lui, un collegamento tra la memoria umana e la memoria del computer, entrambe in grado di sbagliare, tant'è che secondo Szauder la memoria del computer e la memoria umana lavorano e dimenticano allo stesso modo¹⁷². Secondo il suo punto di vista, l'IA non è altro che un insieme di milioni di immagini che questa acquisisce da piattaforme come Google, input che sono però stati originariamente caricati e quindi realizzati dall'uomo: la memoria dell'IA è, in questo senso, considerabile come una proiezione della memoria umana. A dimostrazione del fatto che l'IA possa commettere degli errori tanto quando un essere umano è che l'artista, allo stesso modo di Nick Briz, riscontra dei malfunzionamenti nella produzione di opere d'arte realizzate con l'aiuto dell'IA. Durante l'intervista, Szauder ha reso esplicito questo concetto mostrandomi una delle sue opere più recenti (Fig. 34) in cui il soggetto protagonista è caratterizzato da un corpo ruotato di 180 gradi rispetto alla testa.



Fig. 34: Opera d'arte creata da David Szauder con l'utilizzo dell'intelligenza Artificiale, dove nella figura a destra la testa è ruotata di 180 gradi rispetto al corpo

¹⁷² Intervista con D. S.

Quest'opera è il risultato inaspettato di un errore avvenuto durante il processo creativo, e lo si può vedere per questo motivo come un glitch nell'Intelligenza Artificiale. Quanto dice l'artista è che questa e altre immagini simili ad essa sono, da un punto di vista più concettuale, una sotto forma di glitch art, in quanto sono il risultato di un errore del sistema dell'IA e di un procedimento artistico dove l'intervento dell'artista può arrivare solo fino ad un certo punto, lasciando la restante parte al caso.

Quanto è stato appena detto è una dimostrazione del fatto che il glitch è sempre presente e a sua volta non è mai esclusa, per l'artista, la possibilità di trovarlo e renderlo arte. Ciò che accade con l'avanzamento del tempo non è altro che un adattamento della glitch art alle nuove tecnologie, alle quali sarà sempre associata un'idea di perfezione inattaccabile. Compito degli artisti è quello di portare allo scoperto gli errori nascosti in queste nuove tecnologie, al fine di dimostrare la perduranza della fallibilità della macchina.

L'IA, quindi, non avrà un effetto disastroso sull'arte, soprattutto se si parla di glitch art, per la quale si pone invece come un nuovo motivo di esistenza. David Szauder riporta nella sua intervista una riflessione che dimostra in modo efficace quanto appena affermato: fermo sulla convinzione secondo cui non è vero che l'IA ucciderà l'arte, come pensano invece in molti, l'artista propone un paragone tra la diffusione dell'IA e l'invenzione del dagherrotipo¹⁷³. Quest'ultimo evento risale al 1837 ed è stato seguito da una generale preoccupazione da parte di pittori e accademici riguardo alla possibile sostituzione della fotografia alla pittura e quindi di una morte di quest'ultima. Oggi è possibile affermare che questo non è avvenuto: al contrario, le due differenti modalità espressive hanno continuato ad evolversi in modo parallelo e a essere utilizzate contemporaneamente. Allo stesso modo, esiste una possibilità di convivenza per la glitch art e l'IA. Szauder si dimostra in questo senso fiducioso nei confronti di un futuro in cui il glitch continuerà ad essere utilizzato come mezzo di espressione artistica, nonostante l'invenzione e l'apparizione di nuovi strumenti per la realizzazione di opere d'arte digitali: l'IA non ucciderà la glitch art.

3.5 Il glitch nella vita di tutti i giorni

Un fattore che dimostra come la glitch art abbia subito una forte diffusione anche in ambiti non artistici, e come la sua presenza sia incombente nonostante i cambiamenti che

¹⁷³ La prima tipologia di immagine fotografica mai inventata.

avanzano, è il fatto che l'errore tecnico è presente nella nostra quotidianità non solo da un punto di vista metaforico, ma da un punto di vista visivo ed effettivo. Non è raro, infatti, veder comparire un glitch sullo schermo di un televisore, in un pannello informativo che si trova per strada, in stazione o in un qualsiasi altro luogo pubblico. In questo caso non si tratta di un glitch reso visibile dal lavoro degli artisti, ma anzi di un errore tecnico che appare spontaneamente in un contesto lontano da quello artistico: si potrebbe definire, in questo senso, come un *pure glitch*.

Diversi artisti hanno posto l'accento su questo fenomeno, costruendo attorno ad esso pagine facebook, come *Błędy systemu w miejscach publicznych* ("Errori di sistema nei luoghi pubblici") fondata da Aleksandra Pieńkosz, e progetti di vario tipo come *Glitch Safari*. Quest'ultimo, realizzato nel 2010 dagli artisti Antonio Roberts e Jeff Donaldson, ha lo scopo di raccogliere immagini da tutto il mondo che rappresentano un malfunzionamento tecnico nel contesto urbano. I due ideatori hanno fondato una sorta di community ad hoc per questo progetto, proponendo le piattaforme social Vimeo e Flickr come punto di riferimento. *Glitch Safari* è un gruppo che «vede la qualità magica di queste situazioni fugaci¹⁷⁴», dove ogni membro dà importanza a tali avvenimenti e per questo motivo contribuisce al massiccio raggruppamento di immagini e video dove i glitch appaiono spontaneamente in un contesto quotidiano (Fig. 35).

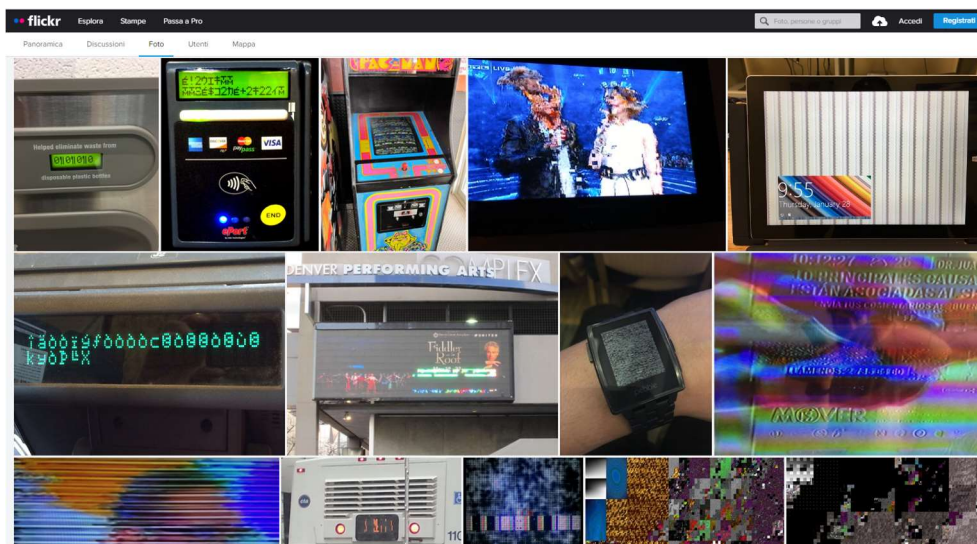


Fig. 35: schermata della pagina *Glitch Safari* sulla piattaforma Flickr

Il fatto di dare importanza a questi eventi che si presentano in un contesto non artistico dimostra come l'interesse degli artisti alla glitch art intacchi ogni momento della loro quotidianità. Questi

¹⁷⁴ <https://vimeo.com/groups/glitchsafari> (ultimo accesso 05/09/2023), (traduzione mia).

errori tecnici, in realtà, si sono sempre dimostrati, sono sempre esistiti: ciò che cambia è il fatto che con l'avvento della glitch art viene data loro più importanza e, di conseguenza, gli artisti o chi ne è interessato fanno caso ad ogni apparizione di un glitch nell'ambiente quotidiano. Donaldson e Roberts dichiarano infatti che questi glitch passano sempre inosservati dalla società¹⁷⁵: è raro che un lavoratore che va di fretta a prendere il treno noti un certo tipo di glitch casuale. La mente degli artisti o di chiunque abbia una certa familiarità con la glitch art è invece permeata da questa estetica, è un tipo di immaginario a loro familiare e al quale considerano importante dare valore (Fig. 36). Per questo motivo, questi individui faranno caso ad un glitch apparso casualmente in uno schermo situato nel contesto urbano, e sapendo quanto questa apparizione sia in realtà un avvenimento fortuito, non solo ci fa caso, ma lo fotografa, gli dà valore e lo condivide con altri membri di una community con l'utilizzo di pagine web come *Glitch Safari*. Ancora una volta, ad un evento comunemente considerato banale o fastidioso, viene dato un valore e un'importanza superiore.



Fig. 36: Foto scattata da me il 11/04/2023 in un autobus del trasporto pubblico della città di Venezia

¹⁷⁵ Ibidem.

3.6 Il futuro della glitch art: previsioni e possibilità

Il presente capitolo è stato introdotto con un'analisi della scena contemporanea sulla base di assunti e teorie che risalgono ad anni fa; quanto verrà fatto in seguito è invece una considerazione delle possibilità future che vedono protagonista la glitch art, a partire dalle testimonianze degli artisti, e al fine di arrivare a trarne una mia personale conclusione.

3.6.1 Nuove tecnologie come nuovi scenari per la glitch art

Come visto in merito al discorso sull'introduzione dell'IA nella produzione di glitch art, i nuovi avanzamenti tecnologici sono sinonimo della possibilità, per gli artisti glitch, di scoprire malfunzionamenti ancora diversi da quelli mostrati finora. L'urgenza di scoprire l'errore ogni qualvolta ce ne sia la possibilità è il motivo per cui la glitch art avrà la possibilità di esistere finché ci sarà un'idea di perfezione tecnologica da decostruire. Questo è quanto espresso dalla massima secondo cui:

Mentre ci muoviamo sempre più verso il mito della perfezione digitale, si manifestano nuovi errori. Questo paradigma nell'arte esisterà finché l'elettronica disponibile in commercio e hackerabile continuerà ad essere inventata. Ma anche se dovessero fermarsi, il carico di tecnologia scartata e abbandonata continuerà ad essere scoperta da coloro che sono alla ricerca di nuovi strumenti espressivi. Nuove tecnologie vengono introdotte e le vecchie vengono scartate in una frenesia del "must-have" dell'ultimo gadget. In questo senso si può vedere che finché c'è obsolescenza tecnologica, c'è il potenziale per la creazione di nuove forme di espressione.¹⁷⁶

Lo stesso pensiero è espresso da Rosa Menkman in merito alla sua personale visione sul futuro della glitch art. Considerando come in questi anni stanno nascendo scene completamente nuove nel campo della glitch art, in seguito ad eventi come l'introduzione degli NFT e dell'IA, l'artista è convinta che «nuovi spazi, definizioni, estetiche e tempistiche del glitch¹⁷⁷» siano destinati a nascere. Con i cambiamenti che stanno subendo gli ambienti computazionali in questo momento storico cambierà, di conseguenza, la produzione di glitch art: Menkman dice di non poter prevedere in che modo questo avverrà, ma è certa del fatto che i glitch continueranno ad esistere e ad essere considerati. Dello stesso avviso è David Szauder, il quale è convinto che il glitch non cesserà di presentarsi ed essere cercato: il suo avviso è che finché esisterà la

¹⁷⁶ Donaldson, Jeff, "Glossing over Thoughts on Glitch. A Poetry of Error", in *ARTPULSE*, 6 aprile 2011, <http://artpulemagazine.com/glossing-over-thoughts-on-glitch-a-poetry-of-error> (ultimo accesso 10/09/2023), (traduzione mia).

¹⁷⁷ Intervista con R. M. (traduzione mia).

tecnologia continuerà ad esserci la glitch art, e con essa il desiderio di smontare la costante idea di apparente perfezione costruita intorno alle nuove tecnologie.

Il pensiero di Menkman e Szauder va di pari passo con quello di SPIME.IM, che definiscono la glitch art come «una forma di esplorazione dei limiti dei supporti e delle tecnologie, [...] uno strumento di autocoscienza, che passa attraverso il deliberato e desiderato fallimento del supporto tecnologico¹⁷⁸». In questo senso, secondo il gruppo di artisti la glitch art ha davanti a sé un futuro longevo e roseo proprio per la sua necessità di analizzare e far emergere i limiti delle macchine: man mano che nuove tecnologie verranno inventate, compito degli artisti glitch è continuare a seguire questa loro missione. Quanto dichiarano SPIME.IM, infatti, è che pur prendendo diverse declinazioni, la glitch art sarà ancora presente nel prossimo futuro come strumento creativo che continua ad interrogarsi sui limiti della tecnologia.

Consapevole delle nuove forme che ha subito la glitch art in questi anni, anche Mathieu St-Pierre è convinto che questo genere artistico sia destinato a durare in un futuro in cui, con l'evolversi delle nuove tecnologie, ci saranno ulteriori difetti da scoprire. Allo stesso modo, Nick Briz dichiara che per quante innovazioni possano essere fatte nell'ambiente digitale, ognuna di esse porterà con sé il carattere della fragilità, e quindi dei difetti nascosti che «vale la pena di indagare¹⁷⁹». Ciò che manterrà viva la glitch art, quindi, è secondo Nick Briz il desiderio di portare allo scoperto l'errore, più che l'effettiva realizzazione di un'opera glitch. Questo dimostra, in una chiave più contemporanea, l'assunto già riportato nel corso di questo elaborato secondo cui il processo che porta alla realizzazione di opere glitch è più del risultato. Il fatto che l'estetica della glitch art sia destinata a subire dei cambiamenti costanti è ormai appurato, ma ciò che risulta permanere come solido fondamento della glitch art è proprio l'attenzione che viene data al processo, e quindi all'innesco dell'errore, a prescindere dal tipo di tecnologia che l'artista glitch si trova davanti.

Per quanto le precedenti righe possano sembrare ripetitive, è bene rimarcare come artisti diversi, provenienti da paesi differenti, e i cui lavori si basano su interessi ed estetiche estranee tra di loro, siano accomunati dalla stessa visione su quello che potrebbe essere il futuro della glitch art. Le opinioni sulle possibilità future che sembrano mettere d'accordo tutti gli artisti intervistati non risultano essere frutto di una speranza fondata sul desiderio che la glitch art continui ad essere prodotta, o da una semplice visione ottimista. Quanto emerge sono invece

¹⁷⁸ Intervista con SPIME.IM.

¹⁷⁹ Intervista con N. B. (traduzione mia)

delle convinzioni, delle opinioni che si basano su quanto successo finora nel panorama della glitch art, e che ha permesso loro di fare delle previsioni che molto probabilmente potranno concretizzarsi. Il filo conduttore emerso dalle risposte alla domanda "Qual è la tua personale visione del futuro della glitch art?" possono così essere riassunte in un'unica risposta, valida per tutti gli artisti intervistati: in un futuro prossimo la glitch art prenderà direzioni diverse ma continuerà ad esistere, perchè finchè verranno introdotte nuove tecnologie ci saranno sempre nuovi malfunzionamenti da far emergere in superficie. Una certezza riguardo al futuro è che sarà sempre presente il desiderio degli artisti glitch di decostruire una certa idea di perfezione e dimostrare quindi la fallibilità della macchina, qualunque sia la sua forma.

3.6.2 L'uso metaforico del glitch come costante

Quanto è emerso da quest'ultimo capitolo sono una serie di questioni che possono portare ad una visualizzazione della scena contemporanea della glitch art, ma anche ad una visione di quanto potrà avvenire in futuro. Come visto, nel corso degli ultimi due decenni la glitch art ha subito una sempre maggiore visibilità ed ha seguito direzioni diverse. Ciò che a mio parere affiora come filo conduttore, a prescindere dall'utilizzo banale o meno che si faccia di questo genere di produzione artistica, è il fatto che ci sia stata una crescente consapevolezza in merito al potenziale critico che può avere il glitch. L'errore, infatti, può essere sfruttato in molti modi diversi da un punto di vista metaforico: ne è esempio l'uso che movimenti come il femminismo ne fanno per veicolare un messaggio, come riportato all'inizio del capitolo. La convinzione secondo cui l'elemento del glitch inserito nel panorama artistico diventa capace di prendere la forma di un linguaggio nuovo è una costante presente in ogni fase di questo studio, a partire dall'osservazione delle teorie. Quanto è risultato dalla prima fase di sviluppo dell'elaborato, infatti, è che l'appropriazione del glitch come linguaggio può essere usato non solo come mezzo espressivo, ma anche come tramite per allontanarsi dalle convenzioni sociali e dimostrare la fallibilità di un pensiero fondato nella società odierna, quello della perfezione degli strumenti tecnologici. Questa convinzione è stata poi comprovata dall'analisi di opere attraverso la quale è stato dimostrato come gli artisti glitch utilizzano nei loro lavori il malfunzionamento tecnico al fine di proporre una denuncia sociale o una forma di critica.

3.6.3 L'importanza del processo come fattore vitale per la glitch art

Oltre alla conferma del valore che assume il glitch da un punto di vista metaforico, nel corso di questo capitolo è stata rafforzata l'idea per cui nella glitch art il processo assume più importanza del risultato estetico. Questa caratteristica è già stata discussa come conclusione del secondo capitolo, dove le informazioni ricavate dalle interviste sono state una dimostrazione di quanto, per gli artisti stessi, il processo che permette di catturare o di addomesticare un glitch sia il passaggio più appassionante nella realizzazione di un'opera d'arte. È stato appurato inoltre come i diversi artisti selezionati fossero stati interessati, nel corso della loro formazione all'interno della glitch art, a sperimentare con diversi procedimenti artistici, dal digitale all'analogico, dal *databending* alla manipolazione della memoria del computer. La curiosità nei confronti delle diverse modalità produttive, più che dei possibili risultati che da queste si possono ottenere, è stata un'ulteriore dimostrazione della rilevanza che il processo ha rispetto al risultato estetico nella glitch art. Questo assunto, già proposto da Manon e Temkin nella definizione di glitch art come *process art*¹⁸⁰, è tornato nuovamente nel discorso sull'introduzione dell'IA della produzione di glitch art, come visto poco sopra.

Ciò che si è quindi rivelato essere una costante, dalle origini della glitch art fino ad oggi, è proprio l'importanza data al processo creativo che permette la realizzazione di un'opera glitch, quindi al fatto di addomesticare l'errore, di rendere importante e dare nuova vita a qualcosa che generalmente è considerato inutile. La diretta conseguenza di tale attenzione data al processo, è invece una più scarsa considerazione del risultato. Quest'ultimo, infatti, è solo il prodotto finale di un procedimento all'interno del quale risiede il significato più profondo della glitch art, oltre ad essere frutto del gusto personale dell'artista. Osservando le opere selezionate e proposte nel capitolo precedente si può infatti notare come nella composizione finale esse siano notevolmente diverse tra loro, e come le decisioni estetiche per la resa visuale del glitch possano variare dalla presentazione di poche e semplici forme geometriche, all'accumulo di colori per una resa più impattante, o ancora nella realizzazione di video dall'effetto disturbante. Le opere glitch sono generalmente il risultato di modalità e procedimenti diversi, circostanza che dimostra come nella glitch art non ci sia una conformità nelle scelte estetiche.

L'estetica delle opere non è quindi una componente della glitch art che mette d'accordo i suoi produttori, come lo è invece la necessità primaria che li porta a realizzare questo genere di opere. Questo è forse il motivo per cui è stato possibile rendere banale l'estetica glitch: il glitch

¹⁸⁰ Rif. p. 29.

può prendere diverse forme ed è perciò facilmente riproducibile attraverso strumenti come le applicazioni per ricreare effetti glitch. Chiunque, infatti, al giorno d'oggi potrebbe realizzare un'immagine apparentemente glitch; non tutti, però, sono in grado di attribuire ad essa un significato, una denuncia, una critica, e quindi di creare un'effettiva opera di glitch art. Inoltre, i gusti estetici cambiano con il tempo, ed è proprio questo il motivo che a mio parere rende la banalizzazione della glitch art una moda passeggera, a cui fra qualche anno, se non mese, nessuno darà più importanza. Questo si ricollega al fatto che, come già sostenuto, la mercificazione della glitch art si è sviluppata in parallelo ad una continua produzione autentica di questo genere artistico, escludendo così il fatto che una possibilità respinga l'altra.

Queste ultime considerazioni permettono così di comprendere il motivo per cui la produzione di glitch art non si sia ancora fermata e per il quale abbia ancora un futuro fiorente di fronte a sé. Il fatto che un certo tipo di estetica glitch venga banalizzato perde importanza nel momento in cui c'è la convinzione che ciò che continuerà a mantenere viva la produzione di glitch art è il valore che viene invece dato al processo, alla necessità di dare rilevanza e nuova vita all'errore, a prescindere dal prodotto che ne risulta.

CONCLUSIONI

Le conclusioni di questo elaborato possono essere proposte a partire dalla domanda di ricerca su cui si è sviluppato il lavoro: "Qual è il significato storico artistico della glitch art? C'è una critica o una volontà di protesta comune tra gli artisti nell'utilizzo dell'errore come espressione artistica?".

Quanto emerso non solo dalle conclusioni dell'ultimo capitolo della tesi, ma anche dalle altre sezioni di analisi, è che una volontà di protesta comune tra gli artisti nell'utilizzo dell'errore come espressione artistica c'è, quando invece ciò che manca è un'estetica che li accomuni. Ciò che risulta evidente dalle tre sezioni di questa tesi, infatti, è che le opere glitch possono presentare assunti estetici completamente diversi tra di loro, ma la costante che caratterizza la glitch art è proprio l'utilizzo del glitch come denuncia sociale e come critica a diverse situazioni, in primis all'idea secondo cui i macchinari tecnologici sono a prescindere perfetti. Ciò che dimostra la glitch art, invece, è che se anche invisibile l'errore esiste, e il compito dell'artista è quello di portarlo in superficie e renderlo visibile. Se i risultati del processo artistico della glitch art sono quindi tra i più disparati, si può affermare, in conclusione dell'elaborato, che è interesse comune degli artisti utilizzare l'errore tecnico come espressione artistica al fine di veicolare un messaggio.

Il suo significato storico artistico, inoltre, è proprio quello di decostruire un'idea permeata nella società contemporanea, e di farlo attraverso l'uso metaforico del glitch. In molti hanno usufruito della metafora del glitch con modalità e punti di vista diversi, e forse è proprio questo che manterrà in vita la glitch art: le inesauribili possibilità di avvalersi dell'errore tecnico come linguaggio di denuncia sociale. Per questo motivo, credo che il significato intrinseco che porta con sé l'utilizzo del glitch non sia stato superato, e che il potenziale critico del glitch permetterà una cospicua produzione di glitch art per ancora molto tempo. Il percorso della glitch art ha visto alti e bassi e probabilmente continuerà ad averne, ha seguito direzioni diverse, ma non è ancora arrivato il suo momento di dirittura d'arrivo. L'utilizzo dell'errore come metafora per decostruire un pensiero e abbattere le barriere si è dimostrato essere un ottimo strumento di critica e di denuncia sociale, il quale può essere sfruttato ancora a lungo e in diversi contesti.

Oltre al fattore del potenziale critico, il motivo che può permettere alla glitch art di mantenere una vasta produzione artistica è la convinzione già menzionata, e comune nel pensiero degli artisti, secondo cui finché c'è la tecnologia c'è possibilità di vita per la glitch art. Nuove invenzioni e avanzamenti saranno causa della necessità di cercare nuovi errori, e quindi di

visualizzarli e farli affiorare. L'urgenza di dimostrare la fallibilità della macchina è insita nell'uomo da decenni non solo nel contesto artistico: ne è esempio il pionieristico film *2001: Odissea nello spazio* (*2001: A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968) dove l'aver sopravvalutato l'impossibilità di commettere errori del computer Hal 9000 rivela invece una serie di disgrazie nel momento in cui questo commette un errore. Il fatto che questo film sia stato prodotto nel 1968 dimostra come già decenni fa fosse comune il terrore associato alle macchine e alla possibilità che queste prendano il sopravvento nella vita dell'uomo. Il timore e la necessità di dimostrare la fallibilità della macchina non è mai svanito, il desiderio di controllo si è presentato nel tempo sotto forme diverse, fino ad arrivare oggi a prendere la forma di glitch art. Questa direzione presa dagli artisti è sinonimo della loro necessità di scontrarsi con un certo tipo di ideale, già fondata in movimenti artistici ormai passati, e che continuerà a permanere nel loro pensiero. Come visto, infatti, la glitch art non è considerata la prima corrente artistica ad usufruire dell'errore come mezzo espressivo, ma anzi movimenti artistici come il dadaismo sono considerati gli antenati della glitch art, la quale probabilmente sarà essa stessa, a sua volta, l'antecedente di una corrente o di una tendenza artistica ancora diversa, ma la cui necessità che ne determina la produzione sarà la stessa.

Nonostante il presente lavoro mi abbia portato ad una conclusione in merito alla domanda di ricerca, e ad un'idea più o meno chiara su quello che è e quello che potrebbe essere la glitch art in futuro, è indubbio che questo argomento sia meritevole di un ancora più approfondito studio. Come emerso nella prima fase di analisi delle teorie scritte in merito alla glitch art, questo genere artistico è stato soggetto ad una scarsa considerazione da un punto di vista teorico: la questione, a mio parere, risulta ancora attuale. Ciò che ho notato nel corso della mia ricerca, inoltre, è che tra gli interessati a definire e teorizzare con maggiore attenzione la glitch art ci siano gli artisti stessi. Il materiale ricavato dalle interviste a loro proposte consiste per di più in pareri decisamente originali e in informazioni che non avrei potuto ricavare altrimenti, in quanto non presenti in articoli, libri di testo, o altre fonti.

Il mio personale studio ha preso in considerazione soli dieci artisti, un campione che originariamente ne contava dodici: ognuno di loro ha risposto non senza solleciti, ma il numero di risposte ottenuto è stato superiore alle aspettative. Il motivo per cui le interviste finale siano solo dieci e non dodici, è causa del fatto che uno di loro ha dichiarato di non avere tempo, mentre un secondo artista non si è dimostrato interessato a rispondere all'intervista in quanto non si sente affine con la definizione di artista glitch. Il numero così ridotto di intervistati è inoltre causa delle difficoltà nel stabilire un contatto repentino e quindi delle tempistiche non

immediate di ricezione delle risposte, oltre alla complessità della scelta su chi includere in un gruppo di artisti così ristretto. A mio parere, quindi, per uno studio più attuale e approfondito della glitch art, l'indagine beneficerebbe di essere più longeva e di considerare quindi un'estensione di questo campione di artisti.

In conclusione, ciò che è necessario è un nuovo discorso sulla glitch art, una considerazione di questa con strumenti e linguaggi nuovi. Quanto emerso, sia da questo studio e dalle risposte degli intervistati, è che certi discorsi, come la questione dell'autenticità o della necessità di distinguere i *pure glitch* dai *glitch-alike*, non risultano più essere attuali. Questi, infatti, non sono adatti ad un genere artistico che continua ad evolversi e a subire costanti mutamenti in linea con i cambiamenti che avvengono nel contesto sociale e culturale. Agli avanzamenti e alle novità che intaccano la sfera della glitch art, quindi, devono corrispondere nuove teorie e nuove categorie di analisi di questo genere artistico, che prendano in considerazione anche e soprattutto il pensiero degli artisti, oltre al messaggio che essi vogliono trasmettere attraverso le loro opere e attraverso l'utilizzo del malfunzionamento tecnico come mezzo di espressione artistica. Tutto questo senza dimenticare che a nuove tecnologie corrispondono sempre nuove possibilità di trovare il glitch in queste.

APPENDICE

INTERVISTA CON A. S.

Data dell'intervista: 20/06/2023

1. No doubt glitch art is more developed in some areas than others. How do you see the reception and the situation of glitch art in the country where you currently live and work?

/

2. Why did you decide to produce glitch art, and how has your approach to glitch art changed over the years and why?

+

Among your works are analogue images to which glitches have been made. What do you think is the biggest difference in using the glitch this way compared to virtual images?

I didn't decide to produce glitch art. I had to do it, because it's been inside me since I was young. When my Dad brought home a modern LCD calculator from work, probably around 1978, I noticed it would display garbled characters if you pressed several keys at the same time. It felt a bit scary, as if I was doing something forbidden.

With the so-called home computers of the 1980's, I played with visualization of the computer memory (see my Chroma series) in addition to being exposed to the usual game glitches. It wasn't until 2001, when internet blogs were becoming popular, that I decided to start publishing this aesthetic. It was also self-therapy for depression.

As for how my approach has changed, it's gone from digital to digital-plus-analogue, and is now fully analogue. Working digitally, anything is possible, but working with tangible materials, things have to be simpler and slower. Also, these days I no longer want to create a picture in one brief act of magic on a computer.

⁷¹⁸¹. Your works are often characterized by an uncomplicated aesthetic, with few colors and geometric shapes. What is the reason for this choice?

My long-term goal is to distill an essence of glitch aesthetics, in the simplest way possible, and that I would actually hang on the wall. I only have one piece of glitch artwork on display, and it's one of mine (Skyscrapers Redux). Isn't that awful to admit?

I think also, after publishing *Glitch: Designing Imperfection*, I burned-out of complex (aesthetically and conceptually) digital glitches entirely. It's taken many years to regain my enjoyment of glitch art.

¹⁸¹ Nel rispondere, l'artista ha cambiato l'ordine delle domande.

3. Which one do you think is the best project or work you did since you started producing glitch art, that most of all represents the ideas you want to convey with glitch art, and why?

Good question - I've already mentioned it – the Chroma series. These were created in 2006 but used the exact code I wrote in 1984 to run on a Dragon 32 computer, in Motorola 6809 assembly language. The video signal was detuned in a Hauppauge TV adaptor card to give the analogue coloured fringes. I love these ones, maybe it's the hallucinogenic stripes, or the swathes of colourful digital noise, but a large part is undoubtedly because it's from my childhood.

4. Which is your personal vision of the future of glitch art and which are, in your opinion, its points of strongness and weakness?

/

5. One of the biggest problems I see in glitch art is authenticity: it is hard to understand when a glitched image or video is made with an artistic purpose and when it is just the result of a lucky case. Some consider true works of art those in which pure glitch is used, others consider glitch-alike the most authentic way to create glitch artworks. Where do you stand on this and why? How much do you think is important the intervention of the artist and the control of the error for a successful result?

I think the glitch art church is broad enough to welcome all modes of practice and intent. In my early work, the glitches were provoked into existence and then tightly cropped to whichever part I judged to be “best”. But others may say that the glitch should be kept whole, and even include the user interface around it, as a sign of authenticity perhaps, or to emphasize the role of the computer as co-creator.

I'm reminded of a 2001 interview with Autechre, in which Sean Booth berates the interviewer for suggesting that their music has random elements, and quite rightly so. Why would any artist (musical or visual) surrender to randomness, without editing, curating, guiding, and generally imposing their will on the work?

INTERVISTA CON A. A.

Data dell'intervista: 10/07/2023

1. No doubt glitch art is more developed in some areas than others. How do you see the reception and the situation of glitch art in the country where you currently live and work?

To be honest I lived and grew up in Russia and relocated to Turkey almost 2 years ago. I started my career in Saint Petersburg as a digital artist. Glitch art in Russia and glitch art in Turkey has a difference, of course. Because glitch art in Russia is raw and has more dramatic senses as in Russian art (cinema, literature, music etc) and many artists love this medium to work in Russia. At the same time in Turkey glitch art is transforming into a part of the digital world and looks like a commercial thing. Here glitch art or any other digital medium is very professional and looks like polished stuff. But I like both approaches: it helps to keep a balance in your art.

2. Why did you decide to produce glitch art, and how has your approach to glitch art changed over the years and why?

I started to work with glitch art in 2013 and I tested some analog devices like old TV screens, video recorders, cameras and fortunately I found my favourite tool - a scanner. I created a lot of scanning artworks during some years! But after these experiments I understood that I needed to move forward and worked with video and sound mediums. Before the beginning of the AI era I started to produce NFTs and changed my approach a little to highlight low resolution and aesthetically distorted images. Now I'm looking for something special for me where I can combine AI and my human contribution and represent a glitch art work as meta expression action. As you can see I changed my approach due to technical or my personal reasons.

3. Which is your personal vision of the future of glitch art and which are, in your opinion, its points of strength and weakness?

I think glitch art has a great future in the AI era but at the same time I can say that now we see how glitch art becomes a medium for everyone. This is good on one hand but the value of this art and medium reduces every day with every published artwork on the web or in the metaverse.

4. One of the biggest problems I see in glitch art is authenticity: it is hard to understand when a glitched image or video is made with an artistic purpose and when it is just the result of a lucky case. Some consider true works of art those in which pure glitch is used, others consider glitch-like the most authentic way to create glitch artworks. Where do you stand on this and why? How much do you think is important the intervention of the artist and the control of the error for a successful result?

Here you mentioned a result of glitch manipulation or a lucky case. But for me glitch art is a process where you can spend a lot of time to achieve visual effects or invent the best way to compose your idea on the screen or combine some tools to create a one little piece of glitch. As I mentioned right now everyone can create any glitch effect with the help of an app or device. But if you work on a concept or technically improve your process it can be your personal achievement and in this case nobody can't repeat your work. Every time I tried to show

something new for my viewer and I don't follow standard scenarios for glitch artists: I combined glitch art with poster design, with painting, with collages, with sound, etc.

5. Which one do you think is the best project or work you did since you started producing glitch art, that most of all represents the ideas you want to convey with glitch art, and why?

I love many scanning works, also I like a series about glitched stills from the Russian pop music video clips of the 90s. I think some of my digital collage works from December 2019-August 2020 can be seen as good examples of glitch art by me (all works of this period are about my favourite songs and titles of these works consist of lyrics). I like to play with my viewer and suggest to know more about the world.

6. Your artistic work includes different disciplines. Do the themes you deal with, the idea you want to convey, and your artistic approach change when you produce glitch art compared to others (like paintings or photography)?

To be honest, I follow only my ideas and vision and disciplines don't matter in this case. I just want to visualise my thoughts and now, for example, AI helps me to create these works.

And in paintings I tried to work with textures or mechanically destroy layers to show mixing colors on the canvas. I like this process of destruction.

7. About the series Bacon Punks: I'd really appreciate to know something more about this work, such as its meaning and the reason of the reference to Francis Bacon.

Once my friend - he is a curator and digital artist also, suggested creating a collection on OpenSea. I found a good plugin in Figma - changed the settings for export and created these works as an homage of Francis Bacon. This is more as a joke: popular Punk Heads in the style of Francis Bacon. And yes, Francis Bacon is one of my favourite artists.

8. In your work Bite tongue, deep breath a lot of words appear, which is their meaning?

This work was created during a COVID-19 situation and I spent a lot of time at home, I worked remotely and listened to tons of music. One day I started to play a new album from Clams Casino and the first song was 'I'm God'. I listened to this song on repeat and decided to visualise my feelings. I made this work in Figma and used more than 10 layers of glitched images and fonts to achieve the same effects as in this song: rude, sharp, mixing of feelings, manipulated with words and colors... And you know originally this song by Imogen Heap where she is singing about holiday chaos time and how she would like to live in peace for a short time. Maybe I wanted to be at peace for a short time there and escape this chaos around me and decided to use these words to survive.

INTERVISTA CON C. G.

Data dell'intervista: 30/06/2023

1. No doubt glitch art is more developed in some areas than others. How do you see the reception and the situation of glitch art in the country where you currently live and work?

Thank you so much for the invitation to this interview. I'm glad to meet you.

Glitch Art has indeed become much more prominent in the digital realm, whether it's in images, videos, or audio, that is true, if that is what you mean by areas. However, it also exists in other mediums. Nonetheless, here in Brazil, the country where I live and work as an artist, researcher, professor, and designer, it's interesting to note that many times the people who connect the most with Glitch Art are from the field of design, if we consider it in terms of areas as you mentioned. Some individuals in the art world aren't even aware that it has this name or what its concepts and premises are. Some of my art students don't even know it exists! When someone in the realm of art is already familiar with Glitch Art, it's because they are connected to art and technology, and related things. That's usually how it goes. Design and communication fields have certainly embraced the glitch aesthetic in many projects, but that isn't art in the strictest sense of the term. Although Pop Art already problematized this, let's leave that aside for now, never mind...

Regarding its reception as an artistic expression, I believe that, as it is a very small universe, it hasn't yet caught the interest of major institutions such as museums, galleries, and the like. I'm referring to the "institutionalised" visibility of museums, galleries, art dealers, and "famous" names because the production itself is enormous! How much "Glitch Art" do we find on social networks? Artists often exhibit their artwork in small exhibitions, many of which are international.

As a glitch artist, I became interested in organising the first Glitch Art exhibition in the country, Glitch.art.br, which is now in its fourth edition. It is an online exhibition that helps glitch artists from Brazil and around the world exhibit their artworks.

More information about it can be found at www.glitch.art.br and in the books I have already published related to the event.

2. Why did you decide to produce glitch art, and how has your approach to glitch art changed over the years and why?

Well, I mention something along these lines in my master's research in visual arts titled "Glitch Art: The Use of Digital Error as an Artistic Procedure and Aesthetic Possibility", which I defended in 2016 at the Instituto de Artes, UNESP, São Paulo, Brazil.

My first experiments with faulty images occurred in the late '90s while working with a videocassette and defective VHS tapes, as well as audio cassette tapes. At that time, I didn't have any specific goals or commitments in mind when generating and capturing those images and sounds. They were created purely for the experience of witnessing distorted images,

sometimes synchronised with noisy sounds. I didn't have much interest or knowledge about art in general back then.

However, since I had early exposure to Experimental Music, Dark Ambient, and Industrial Music, those images seemed to align with the type of sonic noise I was hearing and eventually started producing myself. In the end, noise and something defective were always present to me.

Years later I came across this name "Glitch Art" by chance through the internet, and I saw artists experimenting with that visual language. That's when I started producing noisy sounds first and then images and videos.

Initially, my approach involved using software that was already "dead", defective software, a bunch of digital trash, obsolete files... adhering to the principles of Dead Media by Sterling and Zombie Media by Hertz and Parikka. Through the misuse of obsolete files, old and outdated software, and the results of coding and decoding failures, I created these images and sounds. In this process, there is a shared creative contribution between the software, hardware, and myself since they play more than fundamental roles in the creation process. It's like sensitively working with the technical device and the data or the situation mediated by them.

The results seemed to me like aesthetic reactivations of the obsolete, working as an aesthete of the obsolete, a task that connected to media archaeologists... rescuing data from forgetfulness, recycling information outside its original contexts, and discovering, through extended obsolescence and the failures caused by the partial inoperability of devices and software, unimaginable images and sounds. When I satisfied my curiosity in this process, I selected some of these images and sounds to exhibit as art. That's how I created the work "Decode" - the result of my master's research - exhibited in 2015 at the Refrag: Glitch at Parson Paris, France, where I also gave an oral presentation titled "Revealing the Glitch Art". In this video, the image carries the residue of another medium, but through the new (de)coding of the original information, its source loses sight.

Many of the images from that time were never exhibited, and many have been lost in my countless backups... I've lost a lot of data due to failed HDs.

Today, I primarily use the most common procedures in Glitch Art, such as Sonification and Databending. I now create my own images (experimental images, photos) and then incorrectly edit those images to generate visual defects. Alternatively, I generate sounds from various non-audio files for future use in sound constructions under the name Simple.Normal. In any case, software and hardware remain important to me. I switched to these methods because they are "simpler" and give me fewer headaches.

3. Which is your personal vision of the future of glitch art and which are, in your opinion, its points of strongness and weakness?

I don't think much about the future of Glitch Art, to tell you the truth. I believe that no artist thinks about the future of what they do. I mean, a sculptor doesn't think about the future of sculpture or things like that. I use Glitch Art because it makes sense to me in the historical moment we're in... I grew up during the transition from analog to the digital era, so it feels

natural for me to work with it in this way. The computer is my atelier, studio, office, brush, clay, mixer... part of this thinking is discussed in the concept of the post-digital, where digital technologies are so present in our lives that we no longer realise it, it's like the air we breathe. Or rather, we only become aware of them when they fail. Glitch!

For me, the positive aspects of Glitch Art are: they show that technology carries important aspects of the humans who created it, namely, its imperfection, incompleteness, indeterminacy, and superabundance. This is important to note. It's an artistic practice that rejects the rules and correct ways of doing things in favour of experimentation. I say that Glitch Art humanises technology by accepting its flaws and inaccuracies. I wrote a paper discussing this line of thought. In my dissertation, I mention that its failures have been appropriated and re-signified, where order and disorder, control and unforeseen, human processes and automatisms are the extremes that form the in-between, and from which the narratives of errors emerge. The concept of error is impossible to exist without the idea of prediction. For it to be understood as such, there must first be a rule; otherwise, if nothing in particular is expected, any result is satisfactory, thus, there would be no right or wrong. Speaking of errors is only possible based on intention and expectation, in an interaction among various agents - the technical device, the software, the public...

I can't think of any weaknesses of Glitch Art right now because it all depends on how you understand it and what you want to achieve with it. If you want to sell "Glitch Art" for millions of dollars, you may not be able to do that at the moment. Is that a negative point? Maybe for someone, if that's what you desire... but you can also sell some NFTs... and make money... okay. I think the negative point is that this genre doesn't belong to the art market.

4. One of the biggest problems I see in glitch art is authenticity: it is hard to understand when a glitched image or video is made with an artistic purpose and when it is just the result of a lucky case. Some consider true works of art those in which pure glitch is used, others consider glitch-alike the most authentic way to create glitch artworks. Where do you stand on this and why? How much do you think is important the intervention of the artist and the control of the error for a successful result?

Well, Duchamp taught us that. The ready-made. Something relevant to Glitch Art is how it appropriates something that is already "made". For example, capturing an error that may occur when displaying an image or video on your monitor or TV due to transmission signal faults or malfunctioning hardware and software. On one hand, the artist appropriates the image and presents it as artwork according to their aesthetic criteria and decisions. For it to be Glitch Art, it always needs to serve an artistic purpose; otherwise, it's just a defective and disposable image. But who defines what is art and what is not? The museum, the gallery? This applies to all kinds of art, not just Glitch Art. However, we get into another discussion that doesn't fit here.

I would love to work solely through appropriation... but I must admit I never have the opportunity to capture these images and sounds when they occur spontaneously. I have a few images like that, but I would need to search through tons of data on backup HDs. They happen

so quickly, so ephemeral... but they indeed generate some good images, without a doubt. I find this method valid and valuable.

On the other hand, artists approach their work more like craftsmen, engaging in a process of trial and error, seeking ways to create images and sounds that carry a sense of error, failure. They use technology as a collaborator to achieve a result that serves their purpose. In my dissertation, I discuss three modes: unintentional error, simulated error, and induced error... I believe the glitch artist induces errors, provoking technical devices and software to fail... and also induces a sense of error in the public. That's my perspective.

I believe that any artwork that utilises the idea of failure or error - machines fail, humans make mistakes/errors - the experience or perception of failure or error, the effect or residual traces of failure or error as its main material, can be understood as Glitch Art.

Glitch Art is not just about technical/technological errors... it can be unintentional, simulated, induced, metaphorical... it's a concept of error, not just the error itself. It can incorporate and reference failure and error, or it can be based on ideas and concerns outside of failure and error per se, yet the artwork can still be understood as Glitch Art.

In both cases, whether through appropriation or induction, there is no passivity; the artist's "hand" and their decisions and choices are always present. There is always the artist's intervention. The act of choosing which glitched image, video, or sound to display is part of this intervention.

In my work, I don't see the importance of having control over the failures of technical devices and software. It is precisely the total or partial unfamiliarity with their operations and the experiments I conduct that generate surprise and the desire to create "spontaneous" images... that's what motivates me. It's a bit of chance, the emergence of an image, video, or sound with aspects that are somewhat unpredictable.

If we couldn't simply do Post-Glitch. It's a suitable term to refer to glitches created online through websites or through mobile apps and computer software.

Returning to the beginning of your question, I don't see authenticity as an issue, but rather relevance, as I mentioned in Paris. The visual appeal, the dissemination of creation processes through the internet, and the apparent ease of producing Glitch Art seem to stimulate its development and growth worldwide, whether by professional or amateur artists... but the challenge remains in finding individuality and relevant expression within this mass production.

5. Which one do you think is the best project or work you did since you started producing glitch art, that most of all represents the ideas you want to convey with glitch art, and why?

I can't say for sure... I love producing noise through sonification or using faulty VSTs (Virtual Studio Technology)... as well as physical objects with simple electronics that generate noise. These elements are later incorporated into parts of my sound constructions; they are not the artwork itself in this case.

My sound constructions under the name Simple.Normal, although not all glitch related, are my biggest works. You can listen at <https://simplenormal.bandcamp.com>

However, I also appreciate widely used glitch creation processes that generate images with geometric patterns, which could be created rationally, but I prefer letting the machine provide the results without much control from my side, surprising me. I enjoy giving input to the machine and receiving its output... I think works that show digital aspects, such as pixels, appeal to me. I like something spontaneous and irregular, something that reveals what lies behind transparent technology, exposing the essence of the medium. You know that image or sound that you don't know where it came from and that generates a sense of unfamiliarity? That's what I like. It falls between "geometric abstraction" and computational imagery, but created through glitches.

6. The work you made in 2017 Digitalize-se is an interactive online artwork in which the public is the main character. Why did you decide to make people in the public the main protagonists of this work?

Yes, in that particular year, there was an event called The Wrong Biennale. As an artist selected for one of the virtual galleries called Homeostasislab, I created an interactive online artwork. In real time, using a web browser and a webcam, the people could engage with the artwork. The result of the interaction and capturing of the people's image in this web-based artwork was a noisy image displaying thousands of hyper-coloured pixels... However, due to web browser updates, the artwork is currently not functional.

About your mention, I cannot say for certain about that specific decision. However, upon reflection, I have seen a lot of Glitch Art being produced from portrait images. They are abundant on the internet and even in the Glitch.art.br exhibition. There is also a significant presence of interactivity in art and technology, such as in art installations... and Glitch Art has developed in part due to the internet... so perhaps the artwork is an amalgamation of these three ideas. (Self)Portrait (of the public) + interactivity + web art = *Digitalize-se*.

It seemed interesting to me to provoke the idea of error in real time.

7. You are the curator of glitch.art.br: does your relationship with glitch art changes from curating an online glitch art exhibition and producing glitch artworks? Do you think the glitch art community is naturally inclined to this kind of collaboration to give visibility to glitch art?

I'm the founder and organiser of Glitch.art.br. I also handle the curation, but I invite artists and researchers involved in Glitch Art or related fields such as art and technology, web art, to collaborate with me on this curation. We receive many works of art submissions, and it's always important to have another curator's perspective. This engagement with curation makes you more discerning, to seek for the relevance I mentioned in the previous answer.

The glitch community is very open to the online universe, the web, and the exchanges that occur among artists, public, and enthusiasts. Glitch Art has thrived due to the internet. The exhibition I organise is, as I and many other artists have mentioned before, a response to the fact that we often have limited space in galleries and museums but plenty of space online. We aim to occupy

this online space with glitch art. The exhibition's format, being present on social media platforms where people spend their time, is a significant highlight. This helps bring visibility to everyone involved.

But besides all that, as a researcher, I believe it's important to have an "official document" of the exhibition. Therefore, I publish a book with chapters and a digital exhibition catalogue with an ISBN. In the book, all artists and researchers are invited to reflect on the contemporary context of the experimental and theoretical practice of Glitch Art. We publish texts resulting from research in the field of arts, as well as interdisciplinary or transdisciplinary dialogues with other areas of knowledge, such as design, communication, philosophy, technology, and so on.

INTERVISTA CON D. S

Data dell'intervista: 22/08/2023

S.: Ciao David. Come prima cosa mi piacerebbe sapere come hai deciso di approcciare questo tipo di arte, perché hai deciso di produrre questo tipo di arte, e se ci sono stati dei cambiamenti nel tempo. Se non sbaglio adesso sei focalizzato su un altro tipo di arte, giusto?

D. S.: Sì, posso dire che per ora ho finito con la glitch art, quello che faccio adesso è soprattutto arte digitale con AI. Ma non posso dire che ho finito del tutto con la glitch art, perché il tema della glitch art ritorna sempre nel mio lavoro. Quando ho cominciato a lavorare con AI un anno fa, la prima cosa stilistica che ho fatto è una continuazione di quello che ho fatto con la glitch art, è una cosa che può essere continuata con AI. Cerco sempre di tornare alla glitch art, ma più in connessione con la AI.

S.: Pensi che l'AI possa essere il futuro della glitch art? Vedo che molti artisti che producono glitch art stanno iniziando a introdurre AI nei loro lavori.

D. S.: prima hai domandato come e perché ho cominciato a lavorare con la glitch art. Ho lavorato con le arti digitali, per esempio con i fine code e l'arte generativa, ma quello che ho trovato era qualcosa di perfetto, e volevo fare qualcosa di brutale con la struttura perfetta, per quello ho provato la glitch art. E in quel momento, con la glitch art ho capito che la memoria del computer e la memoria umana dimenticano le cose allo stesso modo. Quando ho scoperto che esisteva la glitch art, la prima cosa nella mia mente è stata che la memoria umana e la memoria del computer lavorano in un modo davvero simile: impariamo qualcosa, e dimentichiamo qualcosa. Il modo espressivo di dimenticare le cose mi ha portato al modo in cui ho lavorato con la glitch art. Conosci il lavoro in cui ho creato le immagini molto frammentate?

S.: Sì, *Failed Memories*, giusto?

D. S.: Sì, quello. Questo è successo nel 2013, 2014, 2015. Nel 2016 ho iniziato ad approcciare diversi media, e sono arrivato nel 2021 a lavorare con AI. La prima cosa che ho visto in AI è che è qualcosa che sta imparando a imparare cose. AI non è altro che milioni di immagini collezionate da Google e programmate, quindi non è altro che l'impronta della conoscenza umana delle immagini. Per questo non è altro che la direzione opposta della memoria, perché questo è la memoria degli umani. In quel momento ho pensato "è perfetto, è ciò che ho sempre voluto, ho tutte le immagini della memoria umana, posso semplicemente inserire anche le mie immagini e mescolarle". E questo era davvero comico, ma anche sexy, molte persone pensano che AI uccida l'arte, ma non lo fa. Immagina il 1839, con l'invenzione del dagherrotipo, quando questo è stato dato all'accademia francese come un regalo, e i pittori hanno detto "fuck you, you just killed the art", perché la fotografia ucciderà l'arte, ma non è successo perché poi i pittori hanno capito che la fotografia era una tecnologia molto utile per la pittura, e i fotografi hanno realizzato che la fotografia avrebbe avuto comunque dei difetti nei confronti della pittura perché le fotografie potevano essere solo in bianco e nero, quindi è stato più un contributo. E la fotografia ci ha messo comunque molti anni per diventare parte degli studi accademici. E

facendo un salto avanti, pensando alle gallerie, il media più presente nelle gallerie sono ancora i dipinti, sono i dipinti ad essere ancora il media più prominente e più costoso.

S.: Riguardo a quanto dicevo sull'AI, cosa pensi riguardo al futuro della glitch art, e quali pensi siano oggi i suoi punti di debolezza e di forza?

D. S.: La glitch art sarà sempre presente, finché ci sarà la tecnologia, non solo nel senso di tecnologia digitale ma anche di tecnologia analogica, perché anche la tecnologia analogica può essere glitch come sai, quindi ci sarà sempre glitch art, sarà sempre lì. Questo è qualcosa che trovo nell'AI, ho trovato moltissimi glitch diversi nei miei lavori.

A questo punto dell'intervista David Szauder mi mostra la seguente schermata:



D. S.: In lavori come questo, ho fatto molte di questi immagini ed ho realizzato che se uso certe parole nelle frasi che detto all'AI in qualche modo il sistema ruota le teste di 180 gradi, quindi i corpi sono da una parte ma in qualche modo la testa è ruotata: io questo lo considero un glitch, è un glitch nell'AI. Questo è il glitch che voglio vedere, mi focalizzo nell'immaginario, ci sono diverse immagini che ho realizzato dove il corpo e la testa vanno in direzioni diverse, anche questo lo considero glitch art. Ho fatto un'altra serie come questa, dove per esempio c'è un'immagine in cui i due piedi di una persona vanno uno a destra e uno a sinistra. Questo è un regalo, non so come chiamarlo, ma per me è molto vicino alla glitch art, perché c'è un errore dell'immagine creata dal sistema, e io non faccio una supervisione, io dò solo alcune immagini arcaiche. Io questo tipo di lavori li chiamo adesso "art of hiding", ma non è altro che l'errore di un'immagine che ho creato, è un errore. You know?

S.: Certo, capisco cosa intendi. Grazie, è davvero un'interpretazione interessante della glitch art.

D. S.: Quindi, quello che stavo dicendo è che per me la glitch art sarà sempre presente. Io voglio vedere il diavolo nella composizione, voglio vedere l'errore e i piccoli fallimenti, mi piace creare composizioni di questo tipo.

S.: Molto bene, grazie per aver condiviso questo pensiero. Oltre a questo, e sempre riguardo all'attuale situazione della glitch art, come vedi la ricezione della glitch nel paese in cui vivi o in cui hai vissuto? Ora vivi a Berlino ma se non sbaglio hai origini ungheresi.

D. S.: Sì, sono originario dell'Ungheria. Sedici anni fa sono stato un anno in Finlandia dove ho studiato al Media Lab, che in quel momento era l'istituzione più preparata in New Media. Poi, quindici anni fa sono arrivato a Berlino. La ricezione, beh, non sarà carino per te quello che dico, ma è quello che penso: negli anni dal 2013 al 2015 la glitch art è stata qualcosa che definirei trendy fashion, e adesso sta un po' decadendo. Poi è arrivato il momento degli NFT nel 2019 circa, e questo ha riportato alcuni artisti glitch "out of the cave". Poi è arrivata l'AI. Quindi, in quegli anni era qualcosa di trendy, ma chi sta ancora lavorando oggi con il glitch non lo vede come una cosa trendy.

S.: Quindi pensi che adesso ci sia una situazione diversa rispetto a quella dello scorso decennio.

D. S.: Sì, perché penso che i grandi nomi che lavoravano con la glitch art non lavorano più con la glitch art. Anche Rosa Menkman, adesso sta facendo qualcosa di molto concettuale che io non capisco, è qualcosa di molto diverso. Quando eravamo molto vicini, vedevo le differenze in quello che facevamo, ma eravamo comunque molto vicini in quello che facevamo. Io sono sempre stato legato al lato visualmente forte del glitch e lo sono tutt'ora, voglio sempre esprimere e visualizzare qualcosa di interessante, qualcosa di concettuale ma in un modo bello, in un modo interessante. Rosa è assolutamente l'opposto di quello che faccio e penso io, siamo in un livello davvero diverso adesso. E penso che con l'avvento dell'AI sono diventato la pecora nera della glitch art.

S.: Quindi pensi anche che al giorno d'oggi non ci sia più modo di creare una forte community di glitch art. E che gli artisti glitch abbiamo tendenzialmente diversi punti di vista.

D. S.: Dunque, quando la glitch art era un trend c'era una community, noi artisti ci conoscevamo l'un l'altro, avevamo anche progetti in comune, ci incontravamo. Ma non vedo più nessun tipo di community. Cosa pensi tu, vedi una community?

S.: No, non proprio, è questo il punto. Ho iniziato a studiare la glitch solo da qualche mese, ma non penso ci sia e non vedo una forte community all'interno della glitch art. E questa è proprio una delle cose che sto cercando di studiare con la mia tesi, sto cercando di capire se esiste ancora un filo conduttore tra gli artisti, e questo è il motivo della mia domanda.

D. S.: io penso che per me il glitch è sempre stato un modo per approcciare i media, e non il mezzo principale con cui esprimere qualcosa. Dal momento che ho realizzato *Failed Memories*, ho toccato e ho decostruito un'immagine, l'ho ricostruita in un'altra maniera, e questo è il motivo per cui cerco l'errore in qualsiasi tipo di composizione che faccio, anche negli ultimi lavori, e negli ultimi dieci anni in particolare. Forse è difficile da capire questa cosa, capisci cosa intendo dire?

S.: Certo, ed è molto interessante. Solo un'ultima domanda ora, che esula dal resto: quale pensi sia il tuo lavoro, non necessariamente di glitch art, che meglio di tutti rappresenta le idee che

vuoi trasmettere con la tua arte? So che è una domanda difficile a cui rispondere, se non hai una risposta va bene così.

D. S.: Allora, la mia immagine preferita tra quelle che ho creato è *Mr Wolf*, se la conosci. Quello è il mio lavoro più pubblicato, anche dall'Oxford Press per esempio. Quindi *Mr Wolf* sarà sempre il mio lavoro preferito, ma c'è sempre un ma. *Mr Wolf* è stata una grande vincita per me, è un'immagine che ho creato con il mio computer, non ho usato Photoshop né niente di simile, ho solo aperto dei codici in un programma, era qualcosa di molto confusionario, e poi è emerso *Mr Wolf* ed ero davvero contento. Questa immagine però avendo avuto tutto questo successo mi ha catturato per anni, non ho mai potuto esserne libero, quando vedo il mio nome in Internet vedo sempre associato questo lavoro. Da quando ho iniziato ad usare AI ho avuto la possibilità di liberare la mia mente e fare qualcosa di diverso, che è sempre legato alla glitch art, ma con *Mr Wolf* non potevo essere libero, quindi adesso è qualcosa di diverso. Direi che quell'immagine mi stava catturando, era la prigione del successo, che non è mai una cosa buona. Ma AI mi ha permesso di creare davvero molte immagini. Voglio mostrarti un'immagine.

A questo punto dell'intervista, David mi mostra la seguente schermata:



D. S.: Pensi che questa sia glitch art?

S.: Sì, in un certo senso può esserlo, anche se altre immagini che hai realizzato, come *Filed Memories*, sono più "glitchy".

D. S.: Ecco, questa è stata una delle prime volte in cui ho sentito di non avere più paura di *Mr Wolf*.

S.: Effettivamente osservando l'immagine, in qualche modo questo lavoro riporta a *Failed Memories*, per i visi nascosti.

D. S.: Esatto, ma ho usato molti strumenti diversi per arrivare a questo risultato, e considerando il lavoro fatto con AI questa è la mia immagine preferita.

S.: Bene, grazie mille, è stato un enorme piacere poter fare questa intervista con te.

D. S.: Cosa vuoi fare con queste informazioni?

S.: Come ti ho detto via mail sto facendo una tesi sulla glitch art, in particolare in questo momento mi sto occupando della parte di lavoro che studia la situazione della glitch art oggi, quindi è veramente utile tutto ciò che mi hai detto e in particolare il discorso sull'AI. Inoltre sono d'accordo con la tua assistente Anna di farvi avere le informazioni elaborate nella mia tesi per avere il vostro consenso e per poterle utilizzare.

D. S.: Ok, va bene.

S.: Grazie, ti sono molto grata per il tempo che mi hai dedicato. Buon lavoro.

D. S.: Bene, grazie a te. Ciao!

INTERVISTA CON M. S. P.

Data dell'intervista: 26/06/2023

1. No doubt glitch art is more developed in some areas than others. How do you see the reception and the situation of glitch art in the country where you currently live and work?

In South Korea I see glitch art on a regular basis nowadays but it is mainly used in commercial form, for example; music videos, tv commercials, etc. As for artform, not so much, Korea is rather conservative when it comes to art as it needs to appeal to buyers as a form of investment and therefore, painting and sculptures are a safer bet. But I believe younger artists are slowly catching up on the art form, which is ironic when you think that the grand-father of glitch art himself (Paik Nam June) is Korean.

2. Why did you decide to produce glitch art, and how has your approach to glitch art changed over the years and why?

I've approached glitch art around 2011 after joining a small photo group about glitch imagery on Flickr (can't remember if it was even called glitch art at the time), from there I tried to understand the basic of glitching an image by using text editors and so on. It only a few months later that I've started experimenting with videos and trying to force errors within various video softwares such as Sony Vegas. I believe my approach has always been strongly about composition and colours, I enjoy doing both complex and minimalistic types of images. The only thing that may have changed are the techniques used but even then, not so much, as I really enjoy working with video footage.

3. Which is your personal vision of the future of glitch art and which are, in your opinion, its points of strongness and weakness?

Just like music genres, I can't say that glitch art is here to stay but it will most likely be around for a long time. What I foresee is much more of a mutation in its application within art pieces, as electronic technologies constantly evolve so are the glitches that may result. I see it in my own work, I use glitches more in the backdrop of my art as a mean to tie the composition together.

4. One of the biggest problems I see in glitch art is authenticity: it is hard to understand when a glitched image or video is made with an artistic purpose and when it is just the result of a lucky case. Some consider true works of art those in which pure glitch is used, others consider glitch-alike the most authentic way to create glitch artworks. Where do you stand on this and why? How much do you think is important the intervention of the artist and the control of the error for a successful result?

Back when I started doing glitch art it was almost all about hazard, artists were still trying to figure out what does what. As an artist, I feel that glitch art adds this level of difficulty for the artist (at least before the advent of the various glitch apps!) as it's not only about making art but also about being a tech geek. There was a huge debate back then (2012-2015) about what should be consider glitch art and considered as "pure glitch", I have to admit that for at least a

year or 2 I tried to alter my images as little as possible because to me, it was sort of cancelling the effect of going through this whole trial and error process that is data corruption. Therefore, I worked around this issue by glitching videos, which would allow me to select only specific frames that I judged interesting as an artistic image on their own.

Now I think we've passed the age of knowing what and how digital glitches are created, so the whole debate isn't as relevant as it used to. However, it's more the inclusion of new forms & techniques that are heavily criticized after gaining a certain popularity status, as it was the case for; triangulation glitch, pixel sorting, DeepDream and now Text to Images AI. So, the minute a technique becomes popular, its legitimacy becomes questioned by the community.

5. Which one do you think is the best project or work you did since you started producing glitch art, that most of all represents the ideas you want to convey with glitch art, and why?

Ah ah! That is a tough one. I could say that the work that most people recognize from me is the *Melting Ice Cream* series... I guess because it was advertised more than other pieces through newspapers and magazines. But personally, I really like the *Network Connection Lost* series. It's a 22 pieces series that was done for an exhibition in Russia, I remember doing it quickly but it was very inspiring. However, if I have to select only one project that could encapsulate what I've worked on in the past 11 years, I would say the *Clickbait* series, since it allowed me to move away from traditional glitches and focus more on composition and ideas.

6. About the work *Past Forwards*: what led you to experiment with this type of glitch, and how does your approach to the work change from this to virtual glitch?

The *Past Forward* series was actually part of an exhibition called 100dpi, in which all artworks were printed in 100dpi. Usually, anything like printed photos would be required to have a minimum of 300dpi to be accepted by the printing shop, so I had to argue with the shop to get my images printed anyway. The concept behind this was to show the viewers that even low-resolution printed artworks can be regarded as art, just like digital glitch art is now accepted (NFTs, etc).

7. In some of your works, such as *Clickbait*, you experimented the use of collage between spam and glitch and now this seems to be a constant in your works. Why is the theme of spam so important for you?

I love using spam and other internet imagery simply because I feel that glitch art and my work is all related to the web as they complement one another. Spam is also something everyone is familiar with and hate to see on their computer screen when it pops up. It's all about the banal becoming art!

One can see this as a critic of consumerism, perhaps a bit like Warhol would integrate everyday products in his artwork or Duchamp and Braque using newspapers in their collages?

INTERVISTA CON N. B.

Data dell'intervista: 12/07/2023

S.: Hi Nick!

N. B.:Hi, how are you? I was just going over the questions that you had sent a little bit ago. Is this still the set of questions you have in mind?

S.: Yes. If you want to, we can start with the questions. And if you're not interested in answering or if you don't know how to answer, it doesn't matter. Okay, so with the first one, as you see, I would like to know how did you start to produce glitch art and why, and if maybe your approach to glitch art changed over the years.

N. B.: How I got into it, so. Do you know the films? Do you know who Stan Brakhage is?

S.: Oh, no.

N. B.: Okay, so I went to film school when I was in undergrad for college. And I got very into, like these experimental filmmakers in film school that were doing sort of interesting avant garde, different sorts of films. And in particular I got interested in some of these like structuralist and materialist filmmakers that were sometimes not even using a camera. They were just taking film and, and trying to figure out what it could and couldn't do as a medium, it is a kind of approaching it from the perspective of the material of that medium. And my favorite was probably this film maker called Stan Brakhage. He had a whole bunch of different stuff, he would take film leader, like clear film, and then he would paint on the film and then he would run that through the projector. And so there would be like these hand-painted films, or he would take those films and then start to scratch them and try to break them, but break them only a little bit, right? Because you want it to be able to run through the projector. So you don't want to completely tear it apart. So it was very material on the approach to the film. And I was really excited to make films like that when I was in film school.

But the year that I went to my film school, they started to change everything from shooting on film. Like actual celluloid. And switched it all to digital digital video cameras, which meant there was no way for me to make the kinds of films that I wanted to make. So it was nothing to scratch or paint on because it was all just a video, a digital video camera. But most students were making more traditional things, like with actors and stories and narrative sort of films. So to them, switching from analog to digital was more practical. So I also made it, you know, more practical. But for me, it made the stuff I wanted to make sort of impossible. But then I just started to think what if somebody like Stan Brakhage was in my position, what would he do? How would he approach the digital video camera? What does it mean to try to scratch a digital video file? And my mom was a computer scientist when she was in school, so I grew up around computers all of the time and built computers with my mom. And I knew that there was such a thing as binary code, which was the fundamental building block of all digital files, whether they're video, audio, text or whatever. But I didn't know how to interact with or see the binary code. So I started doing some research and eventually came across these software called hex

editors, which were designed for programmers to debug binary files, but you could essentially use them to open up any type of file and see the binary code, the actual raw data behind that file. So I started opening up videos and then the first thing I started doing was changing numbers randomly, which is like what we call data bending now. And the result would have these really sort of glitchy and colorful sorts of videos, which in a strange way looked a lot like Stan Brakhage. If you look up Stan Brakhage's hand-painted films, they almost look a lot like some of this early glitch art. So then I just got really excited, and then just kind of fell down that rabbit hole deeper and deeper and deeper.

S.: Okay, really interesting. So everything started with experimenting. And how many years ago was that, if I can ask?

N. B.: That was 2006 or 2007. It was when I was in college, in film school.

S: Okay, very cool. Thank you. So right now, you told me you are based in Chicago, right? I would like to know how the situation of glitch art is in Chicago? I mean, how much do you think people are interested in glitch art and also maybe how much artists are interested in producing glitch art?

N. B.: Well, that's in some ways the reason I moved to Chicago. When I went to school in Florida, there weren't a lot of people interested in that kind of work there, and people also weren't using that term as much yet at that time. But I did find that there were other artists that were doing very similar kinds of work, I mean, everywhere in the world. Once I started to share stuff on the internet, then I was able to start to find other people that were doing similar things. Like there were some artists in Amsterdam that were doing similar things like Rosa Menkman and also folks like Carl Klomp and Hephaestus who were taking these old video mixers. Do you know what circuit bending is?

S.: Yes, yes, I know that.

N. B.: So you know that traditionally came from music, circuit bending, old toys and stuff. And they were some of the first folks that I saw taking old video mixers and then circuit bending these video mixers to intentionally create these sorts of controllable glitches. And so that was happening over there in the Netherlands.

Then there was kind of a scene in Chicago that they call like Chicago Dirty New Media. And they were doing new media art, interactive art, but in this very kind of punk, dirty sort of way. And it was a huge crossover with glitch type because a lot of people were circuit bending and breaking stuff and doing a lot of noise music and things that were intentionally playing with chants and breaking and failure as a kind of artistic tool. And there was actually a glitch art screening that another artist named John Sandstrom had organized when I was in college. And it was the first time I heard about a screening of glitch art pieces intentionally. And so I traveled to Chicago just to see that screenings with a friend who lived here. So I was crashing on his couch and went to this screening.

S.: Sorry, so you moved to Chicago just after your college, like the year after?

N. B.: Yeah, exactly. I applied to grad school in Chicago, also as a way to get myself here, and then stayed here ever since. And it's been for sure an awesome city for that kind of work. This is a very strong community of artists that all explore and meet new media art in these really experimental ways. And glitch has been a really strong part of that. It was because of that.

So with Rosa and with John Satrom, who I both mentioned, my second year in Chicago organized this glitch art sort of festival conference called GLI.TC/H. I don't think that would have been possible in Florida or somewhere else like it was possible in Chicago, because it was such a strong community. I mean, a lot of people traveled from all over the world to participate in that. But just the Chicago scene itself, you know, could fill up an entire loft space of artists and people interested in that kind of stuff. So for sure, Chicago was a big, supportive environment for that.

S.: And do you also think nowadays there's the same situation?

N.B.: Well, I moved here in Chicago in 2009, I've been here over ten years now, and definitely I've seen the activity go up and up and down. So there were definitely periods of higher activity and periods of lower activity. When Covid hit, for example, I think for everybody in general that's doing live and in-person stuff, this took a hit, and then things started to pick up again after that. But there's still definitely a lot of that, there's events regularly, at least a couple of times a month with artists doing this kind of work.

S.: About this situation, which one do you think is the future of glitch art? Do you think it will always be like this, up and down? Also which ones do you think are its strengths and weaknesses? Maybe the reasons of this "up and down".

N. B.: I think in theory. So, there's another question that maybe it's kind of related to this. Where you asked something about glitch-alike versus real glitches.

S.: Yes, it was the question about your position in the debate pure glitch versus glitch-alike.

N. B.: This is something that became really obvious to me when I threw those festivals. Like before, I had a very specific idea of what was and wasn't in glitch art. And then I threw these festivals for a few years and I met so many different artists with so many different ideas that I realized that I don't know. It was a much broader space than I had imagined it to be initially. And there's definitely one thing you can do as an artist which is instigate glitches, try to create them for artistic purposes. You said it's hard to understand when a glitch, image or video is made with an artistic purpose and when it's just a result of a lucky case. But that lucky case for some artists is the special thing, like that's what they seek intentionally.

There was a project of a couple of artists the first year of the festival, Jeff Donaldson and Antonio Roberts, Jeff Donaldson goes by *noteNdo*, sometimes on the Internet, and Antonio Roberts goes by *hellocatfood*. There was this project where they were talking about how they both oftentimes see some random glitch happening in the wild, like a nut breaking at a cafe, or an advertisement that's like glitching out. They would always take photos of it and they started calling it a "glitch safari", they go out on this wild safari to catch these wild glitches as they're happening in the urban landscape. And so they started some groups after that, like some social

media groups on different platforms so that other people can share their glitch safaris. But it's all about embracing that kind of lucky accident, like they're not making any of those glitches, they're just capturing them but collectively, as a larger project.

One of the things I've always loved about glitch art is the way that we would oftentimes define glitch art in the conference, which is that glitch art is like a moment that catches you off guard, like you don't necessarily expect it. And then when it does that, it reveals some aspects of a system that is otherwise maybe invisible, that you're not supposed to notice. And the glitch makes you notice that system. And so this "glitch safari" fits perfectly within that kind of perspective. These are moments happening throughout our city that remind us of the systems that are mediating so many different parts of our lives. And I think that's one of the things that's most powerful and exciting about glitches. And they didn't actually instigate any of those.

So, I think there's just embracing glitches that happen whether or not you made them. And then there's intentionally trying to provoke and create glitches maybe through data bending or data mashing, or these different sorts of processes. And even in that camp, artists do it for a whole bunch of different reasons. Like you have artists that are interested in just the aesthetic, for example, like the way that glitches look or sound or feel, and they want to explore and embrace that form. But then you have other artists that use glitch as a metaphor to address different sorts of themes, like themes of failure or themes chance and randomness.

The practice is always very much about this balance between chance and randomness and intentionality or themes like nostalgia, or psychedelic themes, or as a way to explore gender and identity, like legacy Russell's work. And for some people it's a political thing. The angle that I've always been most excited about is the way that glitch reveals the politics of the digital world. And so all of that just to say that I think the one thing that maybe connects all of these different artists together is that they're embracing that moment of a glitch force for some reason. But the reason is always different, how they make that or whether they even make the glitch itself or not is also always different. And in some instances it might be important for it to actually be a genuine glitch. In other instances, it's probably not so important, like if somebody is using these glitches as a metaphor for some other sort of ideas, like maybe the idea of entropy and decay is another theme that I've seen a lot of glitch artworks. It might actually be easier to create something like glitch-alikes to use some software that creates that kind of aesthetic so that you can have more control over it. And your message in that video still comes across. You're still exploring these ideas of entropy and decay. You just didn't have to do it in such a laborious, difficult, kind of hacky sort of way. But all of this is just to come back to the question you asked about.

S.: I was actually about to ask you, which is your position in this?

N. B.: So for me, I'm personally more excited about instigating errors, like actually breaking these systems, because in my mind that's the thing that will keep glitch exciting or it's the thing that gives it the most longevity and for me, the most sort of meaning, like the specific aesthetic, like the way that glitch looks has always changed.

The first time we did the GLI.TC/H festival, most glitch art stuff was people data bending images, JPEGs in particular. And so there's a very specific aesthetic that you get when a Jpeg breaks. But then, the second or third year that we did the festival, the most popular thing happening in the glitch scene was this thing called Zalgo¹⁸², I don't know if you're familiar with this. Artists like Mano Zakas were doing these. He was essentially doing glitch art on social media platforms where he was using text characters, he expanded character sets from certain languages that were sort of accent marks and things that would go above or below the letters. But because these were characters that were meant to the languages that they were designed for, you were only ever supposed to put one above the letter or one below the letter, but he realized that you can just stack these characters. And then instead of the text going from left to right, the text goes up to down, and if you would post that on a social media comment, for example, it would spill and cover the entire page. Now, the platforms are designed to account for this, but in those days it didn't. So he could literally completely glitch out somebody else's Facebook page. And you'd go to your Facebook page and it was almost like somebody did a bunch of graffiti on your page and you had no idea how that happened. And this was something that a lot of glitch artists were getting excited about at that time, but that had a totally different aesthetic, right? Like the way that a Jpeg breaks is colorful and blocky and the way a social media platform breaks was very black and white. And so the process was the same, like how do you find bugs in the system and exploit them for all sorts of different reasons. But the aesthetic, the way that it looked was totally different. And so like, I imagine that technology's not going anywhere and the progress and development of technology isn't slowing down. And we have new technologies all the time, like right now, for example, what is taking a lot of attention is these new technologies and the way that those technologies break, what it looks like, what it feels like, what the implications are, and this is going to look very different from the way social media platforms or images break. But it will definitely be breakable and it'll have glitches. And those glitches, as they always have done, will reveal some aspect about those systems that would be probably worth discussing and investigating. So for me, that's why the process has always been really important, more than the aesthetic or the output, because that's the thing that for me keeps culture alive even from one technology to the next. And then the aesthetics and things like that are always just like a byproduct of that process.

S.: Okay. Thank you very much. That's really interesting. So now I would like now to ask the last questions, maybe about your work. One simple question: which one do you think is your best project? The one that most of all represents the ideas you told me now, and the ideas you want to convey with glitch art.

N. B.: It's hard, I don't know. Actually, maybe the festival. I feel like that was maybe the best project I did, because one of the things that's always been really exciting for me has been that community, like the other artists collaborating, working with other people, having conversations, expanding ideas. And I mean, I've thrown a lot of events and shows and I still

¹⁸² «Noto anche come testo maledetto per la natura del suo utilizzo, è un testo digitale che è stato modificato con numerosi caratteri combinati, simboli Unicode usati per aggiungere segni diacritici sopra o sotto le lettere, per apparire spaventosi o glitch», https://en.wikipedia.org/wiki/Zalgo_text (ultimo accesso 30/08/2023).

do that, but that one was maybe the most interesting for the way that we organized it, the most collaborative bunch of interesting projects that followed and came after that.

S.: It seems you are very proud of your contribution and of work in the GLI.TC/H festival. You mean say that again. You're very proud of your work for the Glitch Festival.

N. B.: The festival, by the way, should be obvious but just to say it out loud, it's not just something that I did by myself, that was a collaborative project. And I feel like most of the projects that I'm oftentimes most proud of, even outside of glitch art, are like collaborative projects, because they have some of your ideas, but also it includes ideas of somebody else. And I feel like I'm always more interested in other people's work. Sometimes, when other people do stuff, there's more mystery and it's easier to get excited about it than when you know exactly how you made something and what your process was. That's one of things I always loved about being in bands, that I always felt like the best music that I ever wrote was music that I wrote in a band because it was so many different ideas and voices finding their way into the music, and I'm more likely to listen myself to music that I made with other people than listen to music I made by myself. And so, that festival was also one of the most highly collaborative glitch related projects. And there's a lot of great ideas that intermixed to create that whole situation.

S.: Okay, so what interests you the most is collaborating with other artists, that's very interesting. Just one last question that doesn't have to do with that: I saw that in your website, the last work dates back to 2020, I think. I don't know if I'm mistaken, but I would like to know if it is because you have not produced glitch art since that year.

N. B.: Yes, when you wrote that, I realized that I really need to update my website, I have not done a good job of keeping the website up to date.

S.: Okay, so you're keeping producing glitch art, very good.

N. B.: Actually, if you're curious, this is a link (<https://nickbriz.com/files/glitchresearch/how-to-glitch-ai.html>). I don't like to share this too widely because I'm still working on this, but I've been sharing it with other glitch artists as I keep drafting it. This is some ideas that I've been working on more recently that I'll probably publish somewhere at some point. I've been thinking a lot about glitch art recently and what does it mean to glitch because of the way that machine learning, specifically these new types of artificial intelligence sort of technologies, because of the way that they work, we can't really glitch them in the most. We can't use the old processes like databending and datamoshing. It doesn't really apply to this sort of technology or I think if we try to force it, we kind of miss out on what the actual glitch might be in this space. So I've been exploring this idea of what does it mean to glitch and what can that look like? But yeah, none of this has been posted anywhere, at least publicly.

S.: Oh, very good, thank you very much.

N. B.: What is it that you are writing? Is this like a written thesis or what.

S.: Yes, it's a written thesis, I'm studying economics of art at the Ca' Foscari University of Venice and this is my final work. I'm just trying to have a sort of history of glitch art and to study the contemporary situation of glitch art. And that's why I'm doing these interviews with artists.

N. B.: If you study this stuff, I imagine you know Rosa Menken's work, but did you see any of the stuff that happened with the Sotheby's auction?

S.: Which one? I don't know.

N. B.: This is something really recently that happened, that I found personally really interesting. So, you know, Nfts have been very popular. So, there was a Sotheby's auction where they were auctioning glitch Nfts, and Sotheby's had presented it like, oh, this is the first glitch art auction. Everybody always wants to be the first to do anything. And then some folks in the glitch art scene, especially in the newer kind of NFT glitch art scene, are really upset about that for a lot of reasons, they felt like they were excluded. The auction was also all male and there was no female identifying glitch artists in the lineup. And they started doing Twitter space conversations and stuff. And that started to give Sotheby's a very bad rap. And then Sotheby's went on a defensive, then they invited a couple of the artists, specifically Rosa, and they and they held a panel to discuss and to just talk about glitch art. This was moderated by Randi Zuckerberg, who is Mark Zuckerberg's sister, and she starts asking these questions like it was supposed to be a very kind of surface conversation, like, oh, glitch art, cool, what are you making now? And, you know, these panels at these auctions are really just sort of performances to sell the work to people who are buying the work. But Rosa was very uncensored, unfiltered about, she was just discussing about the economics of that whole situation and how these underground scenes have nothing to do with money, like glitch art, like how it was when we do those festivals, it's a lot about sharing, about collaborating. And then you have these commercial systems that come in. It's been over a decade at least since Rosa and I have been doing it. And we've seen multiple times where these sorts of larger systems motivated by money have come in and tried to hijack glitch a little bit. But then glitch always responds, adapts and evolves. And so during this most recent NFT Sotheby's thing, we're also just like, put all of that out in the open in a way that was not very conventional, which is not the way an artist normally goes about those panels, but very exciting.

S.: This is very interesting, I didn't know about that, for sure I will look for that and listen to that panel with Rosa Menkman, thank you very much.

N. B.: When you finish your thesis let's share!

S.: Yes, of course! Thank you very much again.

N. B.: No problem, bye!

INTERVISTA CON P. D.

Data dell'intervista: 23/06/2023

1. No doubt glitch art is more developed in some areas than others. How do you see the reception and the situation of glitch art in the country where you currently live and work?

I can't comment on the reception or situation of glitch art in the UK, I don't really know other artists here who specialize in it. I'm sure there are many, but I'm not connected with glitch art in the sense of an artistic community. The few artists I know who specialize in glitches tend to be people like Rosa Menkman or Jon Cates...people I've met at exhibitions or festivals over the years and aren't UK based.

2. Why did you decide to produce glitch art, and how has your approach to glitch art changed over the years and why?

I made my first glitched images when I was in high school in the mid-90s and I remember a particular image where the glitch was an accident, probably a file transfer error, and I just kept the image because I liked it. In the late-90s, at university, I explored making glitch-based imagery in a more focused way. One early work from 1999 is the "data track" on The 8-Bit Construction Set 12" vinyl...each side had an 8-bit computer program and for one of them I made this program for Atari 8-Bit computers:

<https://www.youtube.com/watch?v=drFSq1kWuEA> (look about 40 seconds in for some 8-bit glitch video).

One of my earliest hacked Nintendo NES cartridges that I made in 2000 was a glitchy one, and so was a later one that I made in 2003 with my collaborator Cory Arcangel.

However, I felt that it was limited, first because of the tedious 'trial and error' methods, and second that I mostly ended up with demonstrations of 'noise' which, to me, seemed conceptually equivalent. It wasn't until I saw Takeshi Murata's work and Sven Konig's work a couple years later that I was able to devise a method for using glitch techniques which felt like they transcended the single gesture of visualising random data.

3. Which is your personal vision of the future of glitch art and which are, in your opinion, its points of strength and weakness?

Allow me to answer this by quoting an essay I wrote in 2011: "It makes intuitive sense that to investigate a medium, you might rip it apart — it's worked that way before, anyway. I like a lot of this stuff, but a glitch isn't anything more than any other computable action. We see the outcome of certain actions as glitch only because of the way various software or hardware constructs have become normalized in our lives. In any event, an artist using glitch as a way to explore some sort of "aesthetic of the medium" is not going to find anything. Mediums don't have aesthetics, people do. What glitch does do is remind us that meaning exists in a continual state of potential simulation. I happen to think this is important, and that once in a while we need the mirror shattered. Glitch accomplishes this feat, despite its other limitations."

4. One of the biggest problems I see in glitch art is authenticity: it is hard to understand when a glitched image or video is made with an artistic purpose and when it is just the result of a lucky case. Some consider true works of art those in which pure glitch is used, others consider glitch-alike the most authentic way to create glitch artworks. Where do you stand on this and why? How much do you think is important the intervention of the artist and the control of the error for a successful result?

Instead of “authenticity”, you might be looking at something closer to “intentionality”. I’m not familiar with the terms “pure glitch” or “glitch-alike”, but I assume you mean “pure glitch” where the artistic gesture comes from ‘breaking’ an existing object or protocol of some kind, whereas “glitch-alike” means using surface-level methods (like Photoshop) to reference an aesthetic of broken formats. I would say those are two separate methods with very different intentions, and as long as the intentions are communicated then on the whole I don’t see an issue. In my opinion, the “glitch-alike” intention is more of a design intention than an art intention, as it’s a representational mimicry of the outcome of “pure glitch” actions. I also think that the “control of the error” is the reason that glitch-alike exists as often the ‘real’ glitch/errors aren’t something that you can control. You might make hundreds and end up with one that generates something you might want to keep, so here the “lucky case” *is* associated with an artistic intention, yet it’s clearly more efficient to emulate or copy the aesthetic properties in order to make something that ‘looks’ similar (“glitch-alike”). Also I think it’s important to say that making “pure glitches” is often very easy. For example, it is a trivial process to open a JPEG file in a hex editor, change a few bytes, save it, and see how it looks...so I also think there’s a false narrative of technological proficiency that often accompanies glitch artworks and artists. I have more of an ideological affinity with “pure glitch” methods as opposed to “glitch-alike”, but I’m not part of any sort of art “pure glitch” art milieu and I wouldn’t defend it as some sort of ‘true’ way to make work.

5. Which one do you think is the best project or work you did since you started producing glitch art, that most of all represents the ideas you want to convey with glitch art, and why?

I’d say the Compression Studies videos had a very compelling aesthetic language, and the hacked Nintendo NES work “Inside Edition” represented the idea of looking underneath the surface of a digital object as an artistic gesture in the clearest way.

6. Several years ago you talked about hacking in refers to glitch art. How much do you feel like a hacker and how much do you feel like an artist?

I would say artist because even when I’ve done actual ‘hacking’, like in the contemporary or scary sense, it’s in the research/development of my art practice and it feels like performance. For example, I once hacked Rhizome – the digital art organization associated with the New Museum in NYC - and added my own work to the Rhizome Artbase. The work I added was documentation of the performance of hacking Rhizome, although in addition to performance art I think you could also make an argument that the work was glitch. Anyway - while I used hacking techniques to gain access to Rhizome’s servers, in that moment it certainly felt to me like Art and in my opinion it operated as Art. Also I’m a shit hacker and probably a better artist.

7. In your works, like *Compression Study* of several years ago, images of people or famous people often appear, and gradually become confused with glitches; what is the meaning of editing human portraits through glitches?

The meaning of editing human portraits was to provide some kind of recognizable information as a basis for manipulation. I thought that if I glitched something where you didn't know the source material, then you wouldn't have much of a frame of reference for what I was doing. If I glitched something that, in its original state, was recognizable, then the glitches – a.k.a. the aesthetic gestures in the work - would also be more recognizable. Also a lot of the original imagery I used had quite high production value...pop videos, Cremaster cycle, etc...and in a crude sense you get 'better' looking glitches when you mess up 'better' looking source imagery.

8. Part of your work *International Computing* was dedicated to human intervention, as you said "viewers are invited to play". How strong was the audience's involvement in this?

The work you're talking about was a playable game, so giving the audience the option to play it felt like a standard thing to do. When I think about audience involvement in my work it's typically more about them becoming engaged with the processes behind the work. "De-mystifying" the technical apparatus, etc. In my solo shows I like to install a computer for viewers (or as I like to say, "viewer/participants") to explore, it has all the software I used with tutorials I've written for how I made everything in the show.

INTERVISTA CON R. M.

Data dell'intervista: 19/07/2023

1. No doubt glitch art is more developed in some areas than others. How do you see the reception and the situation of glitch art in the country where you currently live and work?

I don't think of glitch art in the geospatial sense. Most of it is dispersed on the internet, on different platforms and thinking through it in that sense is more interesting to me. So platforms such as Facebook, Instagram or Flickr all host different generations, aesthetics and communities of glitch art that all have their own dynamic and intrinsic functioning.

Recently the NFT scene has given rise to some entirely new glitch scenes and it seems that certain NFT platforms host other types of glitch work than others.

2. Why did you decide to produce glitch art, and how has your approach to glitch art changed over the years and why?

At the very beginning, I was making visuals (VJ-ing and videoclips) for musicians. The musicians often used circuitbent or other types of glitchy instruments and I just tried to translate those techniques into the visual realm.

I think I described some of that here: <https://beyondresolution.info/videoscapes>

I then started to analyse and research the glitch more theoretically.

At a certain point I felt like I had explored the glitch enough and I wanted to 'enlarge' my field of work and research, which is when I started studying resolutions. I define a resolution not just as a computational functionality, but also a compromise of another mode of functionality (every resolution has an inherent compromise of how things don't function)

3. Which is your personal vision of the future of glitch art and which are, in your opinion, its points of strength and weakness?

Our computational environments are changing quite rapidly and fundamentally at this very moment. We already see that from a technical perspective, the glitch only shows itself aesthetically very closely to the GPU or acceleration and no longer so much in software - unless it is in terms of a filter.

With the rise of Machine Learning and AI and later on maybe even quantum computing new definitions, spaces, aesthetics and timings of glitch will occur. As a result, the glitch might show itself less visually, but it of course remains to exist - I don't know yet how or whether that is strong or weak, it is just changing. And these changes will seep into the realms of glitch art one way or another.

4. Which one do you think is the best project or work you did since you started producing glitch art, that most of all represents the ideas you want to convey with glitch art, and why?

I don't have a favourite work but I do see that some of my works have a better reception than others. For instance the Vernacular of File Formats is still doing very well.

5. In an interview held in 2011 you declared you hoped glitch art would become more conceptual, and artists more conceptually engaged. Do you think this prediction was respected?

I don't think I realised how normalised the glitch aesthetic would become. It has really developed its own taxonomy.

On the other hand, I definitely think there is a lot of conceptual use of the glitch out there, specifically in for instance glitch feminism.

6. In your *Glitch Studies Manifesto* you talked about glitch art as "a new opportunity, a spark of creative energy", but you denounced the lack of studies about glitch art. Looking at how glitch art evolved during these years, do you see an improvement in the consideration of this artistic genre and do you think artists have been able to take advantage of that new opportunity?

Yes absolutely. New movements such as glitch feminism have established itself and taken the language of the glitch to empower themselves and this has been a wonderful development.

7. Some of your more recent works, like *The BLOB of Im/Possible Images*, seem like spaces where you can navigate endlessly. I think that the perception of these, once exposed in a physical space, change considerably. Is that really so? How does your approach to the public and the idea you want to convey change since a virtual work is transposed into a physical space?

Its a hard question. In the case of putting the BLOB in a gallery, I went two ways:

- In the Lothringer Im/Possible images exhibition, we translated the concept of the BLOB to the gallery by borrowing the Axes that cut the virtual BLOB and translating them into categorical spaces of impossibility. So here we had coloured lines cutting the real space, and on every coloured line we exhibited different images.

- In Bibliotech, Temporal Stack: Deep Sensor and Evolving Kinetics on the other hand we translated the BLOB quite literally to the physical space, by printing the moire patterns of the BLOB object on a wallpaper and exhibiting the virtual BLOB within that real environment.

I think all these are just experiments, and sometimes they work, and other times you learn to do it different the next time. But it really depends on what you want to convey.

INTERVISTA CON SPIME.IM

Data dell'intervista: 14/07/2023

1. Non ci sono dubbi sul fatto che la glitch art sia più sviluppata e meglio accolta in certi paesi di altri. Quale pensate sia la ricezione della glitch art nel paese in cui vivete e lavorate in questo momento?

Rispetto ai primi anni 2000, cioè quando abbiamo iniziato a fare i primi esperimenti le cose sono cambiate parecchio. Artisti come Ikeda e Alva Noto hanno contribuito ad istituzionalizzarla ma ancora nel 2006 glitch, sampling e looping video erano considerati dai molti (anche in dimensioni "accademiche") come banale errore privo di un qualsiasi valore estetico e concettuale. Oggi ormai la glitch art è sdoganata a livello popolare, dai video low budget iperglitchati della trap ai filtri instagram l'estetizzazione dell'errore digitale è cosa di tutti i giorni ovunque. Infatti noi abbiamo cercato di evolvere la nostra estetica a qualcosa di meno anacronistico e superato.

2. Come avete deciso di iniziare a produrre glitch art in accostamento ai vostri brani musicali e come pensate che il vostro approccio a questo genere artistico sia cambiato con l'avanzare degli anni?

SPIME.IM nasce come progetto a/v, ogni performance è pensata per avere sia la parte musicale sia la parte visiva. Musica e visual si influenzano l'un l'altro diventando un tutt'uno, tanto nella fase di produzione artistica tanto durante le performance dal vivo.

3. Quale pensate sia il migliore progetto o lavoro che avete fatto dal momento in cui avete iniziato a produrre glitch art, che meglio rappresenta i vostri ideali, e perché?

E' difficile dire quale sia il lavoro migliore. Ogni progetto a cui abbiamo lavorato è una fotografia emotiva e intellettuale del nostro processo di crescita in quel preciso momento. Spime.im è nato dall'urgenza di esprimere in assoluta trasparenza le nostre emozioni, le nostre paure, il nostro pensiero, il nostro istinto e il nostro intelletto. Spime.im è un pozzo in cui accumuliamo quello che ci investe quotidianamente, una volta elaborato, lo svuotiamo per far spazio al nuovo.

4. Alcuni pensano che la glitch art abbia un illimitato potenziale creativo, altri invece hanno un punto di vista più pessimistico in quanto vedono vicina la sua fine. Qual è la vostra personale visione del futuro della glitch art e quali sono, secondo voi, i suoi punti di forza e i suoi punti di debolezza?

La glitch art è una forma di esplorazione dei limiti dei supporti e delle tecnologie; è in qualche misura, un atto autoreferenziale ed una presa di consapevolezza della limitatezza degli strumenti che consentono l'esistenza stessa dell'opera d'arte digitale. La glitch art, in se stessa, è uno strumento di autocoscienza, che passa attraverso il deliberato e desiderato fallimento del supporto tecnologico al fine di porre l'opera d'arte digitale contemporaneamente come oggetto e soggetto/osservatore esterno. In tal senso, riteniamo che il futuro della glitch art sia roseo e

longevo, non necessariamente nella sua attuale declinazione, ma come una modalità di creazione e fruizione dell'opera d'arte che pone al centro la consapevolezza della propria limitatezza.

5. Nella vostra installazione "ZERO A/V" il glitch appare come una sorta di perdita di contatto, e viene introdotto solo ad un certo punto del video: da cosa è dettata questa scelta? Il glitch appare come una perdita di segnale nel momento in cui una serie di personaggi di rilievo iniziano a parlare: cosa sta a significare l'interruzione del suono?

Nei nostri lavori il glitch è spesso usato per restituire l'idea di sovraccarico di informazioni sonore e visive, un susseguirsi di input con un ritmo umanamente impossibile da tollerare. Ad un tratto quindi si crea una crepa nel flusso di informazioni, si rompe qualcosa e si genera il glitch.

6. Anche all'interno della vostra opera "ZERO19" appaiono delle immagini glitch: in questo caso, di quale significato sono portatrici?

In un certo senso quell'errore è assimilabile all'errore che la mente fa nel riproporre immagini e ricordi durante la nostra vita. Gli eventi che rimangono impressi, che ci cambiano e che ci condizionano, continuano a riproporsi nel nostro cervello, anche a livello emotivo, ma ogni volta che si ripropongono sono meno dettagliati, c'è un po' di perdita di informazione, il ricordo è sempre via via meno lucido e oggettivo. Quelle immagini di Zero19 sono immagini iconiche, che dovrebbero rimanere ben incollate nel nostro cervello di tutti, anche se via via si modificano e perdono dettagli devono comunque rimanere ben aggrappate alla nostra emotività. Praticamente abbiamo cercato di simulare il processo di ricordo in video, per far sì che in qualche modo quelle immagini diventassero dei ricordi collettivi.

7. Nella vostra pagina Facebook ci sono una serie di immagini glitch che rappresentano la fine del mondo. Sono immagini create per uno scopo o un progetto preciso?

Sì, le immagini fanno parte di un progetto chiamato "The End of The World", opera multimediale composta insieme al pianista ucraino Lubomyr Melnyk, dalla violoncellista canadese Julia Kent. È un performance immersiva è la celebrazione della bellezza del pianeta, ma anche una drammatica rappresentazione artistica del disastro ecologico e della condotta autodistruttiva del genere umano.

INTERVISTA CON UCNV

Data dell'intervista: 28/07/2023

1. No doubt glitch art is more developed in some areas than others. How do you see the reception and the situation of glitch art in the country where you currently live and work?

I believe that in Japan, the acceptance is the same as in other parts of the world. It is superficially understood and not seriously considered an element or object of art. I think the same is true for art professionals and even some who call themselves glitch artists.

2. Why did you decide to produce glitch art, and how has your approach to glitch art changed over the years and why?

At first, glitching was just a pastime for me. There was no artistic intent. Looking back, I think I was interested in the structural "collisions" that the glitch art has.

First, there is the collision in the authorship. The glitch seemed to be an expression created by the computer without my intention. In the glitch, colors that the source image did not originally have appear, but I don't direct this. I cannot call it an expression in the general understanding because the author is absent. However, it is still me who created it, and I can say that the author is me.

And then there is the collision in the emergence of representations. What forms the glitch representation is the data structures and technical specifications themselves. This is a completely different phenomenon from computer-aided drawing, such as generative art. In glitch, the computational process that related to its appearance may not actually be the part that leads to the displayed result, but rather other data processing. At the root of glitch art is misuse. Glitch art appears as a visual representation, but its medium is the data processing not necessarily related to its visuals.

Third, there is the collision between human and computer interpretation. The person who is creating the glitch is aware that he or she is altering and destroying the data. However, if the data is really corrupted, it usually cannot be displayed due to an error. When a glitch appears, the computer does not know that the data is corrupted.

This later led me to consider the definition of glitch. Finally, I posited the following definition: "Glitch is a condition that is obviously broken for humans but normal for computers."

The nice thing about this definition is that it can cover a wide range of cases, from a glitch like a datamoshing movie to a glitch as a synonym for cheat in gaming terms. On the other hand, this definition can be incompatible with the general understanding of glitch art. For example, pixel sorting is obviously not broken for computers, but it is not broken for humans either. Replacing the pixels and distorting the image is not a break; it is simply a drawing. The same is true for so-called glitch art that depicts garish glitchy representations, which is not a glitch under this definition at all.

When I started to create glitch art, I never really thought about such things. But as I worked as an artist, I realized the following. What I am interested in is not its representation, but the structure. So, as I continued to work, I gradually became to try to convey the structure, not just visual representation.

3. Which is your personal vision of the future of glitch art and which are, in your opinion, its points of strongness and weakness?

I have no comment about the future of glitch art.

4. One of the biggest problems I see in glitch art is authenticity: it is hard to understand when a glitched image or video is made with an artistic purpose and when it is just the result of a lucky case. Some consider true works of art those in which pure glitch is used, others consider glitch-alike the most authentic way to create glitch artworks. Where do you stand on this and why? How much do you think is important the intervention of the artist and the control of the error for a successful result?

First of all, I am not interested in the issue of how much the artists should intervene and control the error for a good result. If they want to do it, they can do it.

Next, where do I stand between pure glitch and glitch-alike? Let's consider three examples for this Iman Moradi's dichotomy.

A first example is a streaming video which is disrupted by weather conditions. So that means, something wrong that appears accidentally and disappears suddenly, ephemeral. This is Moradi's idea of pure glitch.

Then how about the following example? A databent JPEG image in which all Q was replaced with 9hJ (from Manon and Temkin, p.3. (http://worldpicturejournal.com/WP_6/PDFs/Manon.pdf)). It can be persisted as a file and can reproduce the same result every time when the same source and the same process is given. It is not ephemeral. For Moradi, it is an -alike.

Finally, pixel sorting. This is a definite -alike. It is the result of pixel drawing for glitchy aesthetics.

Moradi's dichotomy detects databending and pixel sorting to be the same as glitch-alike. But my definition, mentioned in the answer to Q2, interprets that databending is a glitch and pixel sorting is not. I believe, at least, that databending and pixel sorting should be distinguished as two different things.

Thus, my answer to the question of pure glitch or glitch-alike is, this dichotomy is useless.

5. Which one do you think is the best project or work you did since you started producing glitch art, that most of all represents the ideas you want to convey with glitch art, and why?

二箇の者が *same* *space* ヲ *occupy* スル
<https://ucnv.org/nikonomonogasamespacewooccupysuru/>

6. How do you think the perception of your works changes when exposed in a physical or in a virtual space? Also, are there some works that you create appositely for physical exhibitions and others that are made for being seen only on the Internet?

There are differences, of course, and the way they are presented will change, but the essence of the work will not be affected.

7. In your exhibitions you often use the technique of juxtaposing and comparing, like for example the combination of two or more monitors: which is the meaning of that, is this a choice dictated by a specific reason?

For a simple reason. To juxtapose the normal and the destroyed images to show that my interest is not in the broken representation but in its structure.

8. I would like to ask you one question about one of the most interesting works you made, ユタカワサキバンド - 改めucnvバンド: which is the meaning of juxtaposing a childhood imaginary like cartoons with a war imaginary as soldiers?

In these early days, I was not intentionally trying to represent anything. I was putting together footage on the fly. And honestly, I don't want to explain my early production. However, I do think that the "collisions" that I unconsciously felt in glitch may have had an influence on selecting footages.

BIBLIOGRAFIA

Alfieri, Alessandro, *Per un'estetica dell'errore: la glitch art*, in Pedone Silvia, Tedeschini Marco (a cura di), *Errore*, Mimesis Edizioni, Milano-Udine 2015.

Austin, Matthew, Perin, Gavin, *Drawing The Glitch*. conference paper: Proceedings - Drawing Futures: Speculations in Contemporary Drawing for Art and Architecture, Sydney nov. 2016, <https://www.semanticscholar.org/paper/Drawing-the-Glitch-Austin-Perin/63c01cdb76f45d19640e97806cc93ef1783d756a>.

Benjamin, Walter, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* [1936], tr. it. *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 2011. ---, *Angelus Novus* [1962], tr.it. *Angelus Novus. Saggi e frammenti*, Einaudi, Torino 2014.

Betancourt, Michael, *Glitch art in Theory and Practice. Critical Failures and Post-Digital Aesthetics*, Routledge, London-New York 2017.

Biggio, Federico, "Glitch. Semantica dell'enunciazione computazionale", in *Rivista dell'Associazione italiana di studi semiotici*, n. 30, 2020, pp. 384-394, pp. 384-385.

Blumenkranz, Anna, *Instrumentalising the Accident. Critical Methodologies in Glitch Art*, MA Thesis, University of London, 2012.

Bogost, Ian, "The AI-art gold rush is here", in *The Atlantic*, 6 marzo 2019, <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2019/03/ai-created-art-invades-chelsea-gallery-scene/584134/>.

Cramer, Florian, "WHAT IS 'POST-DIGITAL'?", in *APRJA*, vol. 3, n. 1, 2014, pp. 11-24, p. 9.

Delatorre, Gisele, Ferreira Emmanoel, "Glitch de Superficie: Da emersão de modos de ser da Glitch Art", in *Revista Eco-Pós - Apropriações e ressignificações na arte e no pensamento*, v. 24, n. 3, 2021, pp. 246-266, https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco_pos/issue/view/1293.

Deseriis, Marco, Marano, Giuseppe, *Net.art. L'arte della connessione*, ShaKe Edizioni, Milano 2003.

Donaldson, Jeff, "Glossing over Thoughts on Glitch. A Poetry of Error", in *ARTPULSE*, 6 aprile 2011, <http://artpulsemagazine.com/glossing-over-thoughts-on-glitch-a-poetry-of-error>.

Elgammal, Ahmed, "When the line between machine and artist becomes blurred", in *The Conversation*, 26 ottobre 2018, <https://theconversation.com/when-the-line-between-machine-and-artist-becomes-blurred-103149>.

Gazana, Cleber, *Glitch art br 2021*, catalogo della mostra, Câmara Brasileira do Livro, San Paolo 2021.

Germen, Murat, *Inadvertent - Ars Accidental*, conference paper, Computational Aesthetics 2008: Eurographics Workshop on Computational Aesthetics, Lisbona gennaio 2008, https://www.researchgate.net/publication/220795255_Inadvertent_-_Ars_Accidental.

Grau, Oliver, *MediaArtHistories*, MIT Press, Cambridge MA-London 2007.

Gurionova, Olga, Shulgin, Alexei, *Glitch*, in Fuller Matthew, *Software Studies. A Lexicon*, MIT Press, Cambridge MA-London 2008.

Jones, Nathan Allen, *Glitch Poetics*, Open Humanities Press, London 2022.

Jura McKay, *The Value of glitch art*, tesi di laurea, Edinburgh Napier University, dicembre 2014, https://www.academia.edu/34124005/The_Value_of_Glitch_Art.

Kane, Carolyn, *High-Tech Trash. Glitch, Noise and Aesthetic Failure*, University of California Press, Oakland 2019.

Kim Cascone, "The Aesthetics of Failure: Post-Digital Tendencies in Contemporary Computer Music", in *Computer Music Journal*, vol. 24, n. 4, inverno 2000, pp. 12-18.

Lazzari, Rafaela, De Melo, Venise, *Arte E Feminismo: Desconstrução Do Patriarcado Por Intermédio Do Conceito Da Glitch Art*, in Gazana, Cleber (a cura di), *Glitch Art Br 2022*, Câmara Brasileira do Livro, São Paulo 2023, <https://www.calameo.com/books/007316657c7a92b2351df>.

Manon, Hugh, Temkin, Daniel, "Notes on Glitch", in *world picture*, n. 6, 2011, http://www.worldpicturejournal.com/WP_6/Manon.html.

Meixnerova, Marie, *#mm net art. Internet Art in the Virtual and Physical Space of Its Presentation*, Link Editions, Brescia 2019.

Menkman, Rosa, *Glitch Studies Manifesto*, 2010, <http://rosa-menkman.blogspot.com>. ---, *The Glitch Moment(um)*, Institute of Network Cultures, Amsterdam 2011.

- Moradi, Iman, *Glitch Aesthetic*, tesi di laurea, University of Huddersfield, gennaio 2004, <https://organised.info/wp-content/uploads/2016/08/Moradi-Iman-2004-Glitch-Aesthetics.pdf>.
- , Moradi, Iman, Murphy, Cristopher, Scott, Ant, *Glitch: Designing Imperfection*, Mark Batty Publisher, New York.
- Nunes, Mark, *Error. Glitch, Noise and Jam in New Media Cultures*, The Continuum International Publishing Group, Londra, London-New York 2011.
- Paul, Christiane, *Digital Art*, Thames & Hudson, London 2015.
- Pengpeng, Zhang, *Technology, Error and Fetish: Through the Lens of Glitch Art*, 2017, https://www.academia.edu/36090939/Technology_Error_and_Fetish_Through_the_Lens_of_Glitch_Art.
- Pieńkosz, Aleksandra, Stawska, Zoe, *Glitch art is dead*, catalogo della mostra, Cracovia 2016, https://archive.org/details/GLITCH_ART_IS_DEAD/page/n3/mode/2up).
- Pinotti, Andrea, Somaini, Antonio, *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi*, Einaudi, Torino 2016, p. 212.
- Popper, Frank, *From Technological to Virtual Art*, MIT Press, Cambridge MA-London 2007.
- Russell, Legacy, *Glitch Feminism: A Manifesto* [2020], tr. it., *Glitch Feminism: Un manifesto*, Giulio Perrone Editore, Roma 2021.
- Sotiraki, Virginia, *glitch art Narratives. An Investigation of the relation between noise and meaning* tesi di Master, Lund University, primavera 2014, <https://lup.lub.lu.se/student-papers/search/publication/4446947>.
- Steyerl, Hito, "In Defense of the Poor Image", in *E-flux journal*, n. 10, 2009, <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>.
- Tanni, Valentina, *Net art: genesi e generi*, in Balzola Andrea, Monteverdi Anna Maria, *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio*, Garzanti, Milano 2004.
- Tantawy, Diaa Eldin, Halaby, Mohamed, "The Evolution of glitch art from the Origin to the Present", in *Arab International Journal of Digital Art & Design*, n. 2, 2022, pp. 7-52, https://iajadd.journals.ekb.eg/article_227156.html?lang=en.

Tribe, Mark, Jana, Reena, Grosenick, Uta (a cura di), *New Media Art*, Taschen America, Los Angeles 2006.

SITOGRAFIA

<https://akhmadbaev.tumblr.com/post/667497430952083457/%D0%B8%D1%81%D0%BA%D1%80%D0%B0-this-video-work-is-part-of-the-passing-by>

<https://akhmadbaev.tumblr.com/post/667497980923887616/%D1%80%D1%83%D0%B1%D0%B8%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D0%B9-%D1%80%D1%83%D0%B1%D0%B8%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D0%B9-is-the-third-video-work-in-the>

<https://beyondresolution.info/A-Vernacular-of-File-Formats>

<https://designcollector.net/likes/azamat-akhmadbaev-glitchart>

https://disney.fandom.com/it/wiki/Vanellope_von_Schweetz#Apparizioni

<https://gli.tc/h/faq/>

<https://glitchgallery.org/>

https://it.wikipedia.org/wiki/Spam#Origine_del_termine

<https://joncates.medium.com/glitch-art-and-dirty-new-media-an-interview-with-joncates-2013-dac2113ac06d>

<http://nickbriz.com/thoughtsonglitchart/>

<https://nickbriz.work/?portfolio=A-New-Ecology-for-the-Citizen-of-a-Digital-Age>

<https://nooart.org/post/73353953758/temkin-glitchhumancomputerinteraction>

<https://vimeo.com/groups/glitchsafari>

<https://vimeo.com/r00s>

<http://www.beflix.com/archive/antifractal.html>

<http://www.beflix.com/works/chroma/>

<http://www.digiart21.org/art/the-collapse-of-pal>

<https://www.flickr.com/photos/r00s/51895986943/in/album-72177720297658508/>

<https://www.glitch.art.br/en/index.html>

<https://www.gold.ac.uk/art/research/staff/pd/01/>

<https://www.greenonredgallery.com/update-news/2022/5/24/gameup-opening-june-in-berlin>

<https://www.mathieustpierre.com/clickbait>

<https://www.sothebys.com/en/digital-catalogues/glitch-beyond-binary>

<https://www.theartnewspaper.com/2023/03/29/sothebys-seeks-to-fix-glitch-in-its-nft-sale-and-include-more-women>

<https://www.treccani.it/enciclopedia/glitch>

<https://www.treccani.it/vocabolario/commerciale>

<https://www.vice.com/en/article/jpdnvp/chicagos-glitch-fest-disrupts-the-traditional-gallery-space>

<https://www.youtube.com/watch?v=cKRjWfHaogk&t=4s>

<https://www.youtube.com/watch?v=inGM8RB6H00>

<https://www.youtube.com/watch?v=uw1G49d2yPs>

<https://www.youtube.com/watch?v=wMH0e8kIZtE>