



FONDAZIONE
SANDRETT
RE REBAUDENGO

A
LINKING
BOOK

A GLITCHED DEFINITION OF GLITCH

La parola *glitch* compare per la prima volta nel 1962 per descrivere un problema tecnico nel programma aerospaziale statunitense, e originariamente indica “un picco nel voltaggio della corrente elettrica”. Oggi, però, è una delle parole più ricorrenti nella pratica e nella teoria artistica contemporanea, e denota “un’espressione comune nella terminologia del computer e dei networks, che significa incorrere in un’irregolarità, un malfunzionamento o un piccolo errore elettrico”, secondo la definizione proposta dal Glitch Festival Symposium di Oslo nel 2002.

Il *glitch* può essere inteso come normale conseguenza dell’utilizzo estetico del medium tecnologico in una *network society* che ha fatto della “cancellazione del rumore” una paranoica ossessione. La produzione di *glitch* tramite la pratica del *databending* è la conseguenza del voler vedere e toccare ciò che “sta dentro” in una prospettiva di cyber-chirurgia: manipolando il codice con le proprie mani. Per alcuni i *glitch* sono una sorta di raffigurazione, metaforica o metonimica, delle proprie neurosi

personalì, altri lo ricercano guidati da un impulso nostalgico per un mondo di tecnologie sempre sul punto di crashare; come quelle dei primi videogiochi a pochi bit.

Una delle conseguenze del *glitch* è confortarci, ricordandoci che l’errore è possibile; umanizzando la tecnologia, innalzando la creatività umana, mettendoci poi nella rischiosa posizione di ritenerci superiori alla tecnologia che produciamo. Noi uomini sbagliamo di continuo, e il *glitch* ci ricorda che anche le macchine sbagliano, e non si divertono con i nostri errori quanto noi possiamo divertirci con i loro. Per alcuni teorici il *glitch* sarebbe una “sovversione delle aspettative”; anche se oggi questa sovversione risulta indebolita dalla diffusione e relativa prevedibilità estetica del *glitch* stesso. Altre possibilità andrebbero ricercate oltre la feticizzazione estetica avvenuta per il comprensibile impulso a infrangere il trend dominante di continuo perfezionamento.

Il gruppo GLITCH ha tentato, tra gli altri, di definire il *glitch* come un genere, un medium, o

EMILIO VAVARELLA

un sottogenere nel pantheon delle forme d'arte, ma è evidente che esso non sia categorizzabile: quello che il *glitch* fa, lo fa sfuggendo alle definizioni. È una sorta di impronta digitale di una specifica tecnologia. È quasi impossibile usare i *glitch* in ambito artistico senza una comprensione della tecnologia dalla quale essi derivano. In tal senso il *glitch* rivela ciò che soggiace l'apparente invisibilità e fluidità della tecnologia che ci circonda: i fallimenti e la logica operativa del Potere tecnologico. Il *glitch* è stato prontamente abbracciato da comunità eterogenee: siano esse *dirty cultures* informatiche, networks di resistenza politica, o culture psichedeliche e pseudo-scientifiche della rete. Esistono innumerevoli pratiche che lo sfruttano in modo sistematico o casuale, e che possiamo collocare in un orizzonte culturale incredibilmente ricco, che passando dalla new media art e dal counter-gaming, giunge rapidamente all'hacktivismo di Anonymous e Wikileaks. Spesso il *glitch* tramite cui si realizzano progetti creativi è un interstizio del Potere, che viene liberamente sfruttato per la creazione di strategie di resistenza politica e intellettuale. Una comunità che privilegia la ricerca di soluzioni eleganti a problemi complessi accomuna il lavoro dei new media

artists e le teorie cyber-punk di Julian Assange. È questo mix di pratiche che ha metamorfizzato il *glitch* da fenomeno underground a elemento culturale pop e mainstream, in un orizzonte culturale in costante mutamento.

La versione integrale del testo, comprensiva di note, è consultabile su: alinkingpark.tumblr.com

ENG

The word glitch appears for the first time in English language in 1962, in order to describe a technical problem in the United States aerospace program, and defines “a spike or change in voltage in an electrical current”; and it ended up as one of the most recurrent words in contemporary artistic practice and theory. In 2002, the Glitch Festival Symposium of Oslo defined the word as: “a commonplace expression in computer and networks technology, meaning to slip, slide, an irregularity, a malfunction or a little electrical error”. The glitch can be understood as a normal consequence of the aesthetic use of technological media in a network society, which has made a paranoid obsession of “noise cancelling”, The production of glitches through the practice of databending is the consequence of the desire to see and touch that which “is inside” with a view that is a cyber-surgery: manipulating the*

code with one's own hands. For some glitches are a kind of refiguration, metaphor or metonymy, of personal neurosis, others search for them intentionally with a nostalgic impulse for a technological world always near the point of crashing, like in the first low-bit videogames. One of the consequences of the glitch is the comfort of knowing that error is possible; humanizing technology, highlighting human creativity, putting forth the risky position that humans are still superior to the technology we produce. We humans continuously make mistakes, and glitches help us to remember that even machines slip up- and they does not have fun with our errors the way we can have fun with theirs. For some theorists the glitch would be a "subversion of expectations"; even if today these subversions are the weakened result of the diffusion and relative aesthetic prevalence of the glitch itself. Other possibilities can be sought in aesthetic fetishization that comes with the understandable impulse to infringe upon the dominant trend of continuous perfection.

The group GLI.TC/H has attempted, as have others, to define glitch as a genre, a medium, or a subgenre in the pantheon of art forms, but it is evident that it cannot be categorized. That which the glitch does, it does by evading definitions. It is the digital imprint of a certain type of technology. It is nearly impossible to use glitch in the

arts without an understanding of the technology from which it comes.

In this sense the glitch reveals that which submits to the apparent invisibility and fluidity of technology that surrounds it: the failures and the logic of technological power. The glitch was readily embraced by heterogeneous communities: whether they be information technology dirty cultures, networks representing political resistance, or psychedelic cultures and psuedo-scientific rings. There are innumerable practices that use it in both systemic and casual ways, and which we can situate in an incredibly rich cultural setting, which passes from new media art and counter-gaming to quickly arriving at the hacking by Anonymous and Wikileaks. Often the glitch through which creative projects are realized is a hotbed of Power, which is easily used for the creation of strategies for political and intellectual resistance. A community that privileges the research of elegant solutions and complex problems combines the work of the new media artists and the cyber-punk theories of Julian Assange. It is this mix of practices that has metamorphosed the glitch from an underground phenomenon to an element of mainstream and pop culture in an ever-changing cultural landscape.

The full text, including notes, is available at: alinkingpark.tumblr.com

EMILIO VAVARELLA

Emilio Vavarella nasce a Monfalcone nel 1989. Il suo lavoro è basato su questioni di Filosofia Politica e Potere tecnologico contemporaneo. Laureato al DAMS di Bologna e all'Università Iuav di Venezia, ha frequentato la Bezalel Academy di Tel Aviv e la Bilgi University di Istanbul. Recentemente ha partecipato a: Mediterranea16 – Young Artists Biennial, Premio *Lapsus* della Fondazione Studio Marangoni, *Glitch Festival*, *COLLISION19* e *PRISM Break Up* all'Eyebeam Art and Technology Center. Attualmente vive a New York.

Emilio Vavarella was born in Monfalcone in 1989. His work is based on questions of political philosophy and the power of contemporary technology. He holds degrees from DAMS Bologna and Università Iuav of Venice and also attended the Bezalel Academy of Tel Aviv and Bilgi University of Istanbul. His last participations include: Mediterranea16 – Young Artists Biennial, Premio Lapsus of the Fondazione Studio Marangoni, Glitch Festival, COLLISION19 and PRISM Break Up at Eyebeam Art and Technology Center. He currently lives in New York.

A LINKING BOOK
è parte del progetto / *is part of the project*

A LINKING PARK

realizzato a conclusione della prima edizione di CAMPO - Corso per curatori
created at the conclusion of the first edition of CAMPO - Curatorial course

curatori / *curators*

MARTA BARBIERI, BRUNO BARSANTI, LUCREZIA CALABRO,
SARA DOLFI AGOSTINI, ALESSANDRA FERLITO,
VALERIA MANCINELLI, CHIARA NUZZI, MARTA PAPINI,
STEFANIA RISPOLI, GABRIELE TOSI

testi di / *texts by*

RICCARDO BENASSI, ALESSANDRA DONATI,
JOSEPH NECHVATAL, EMILIO VAVARELLA

traduzioni / *translations*

ALLISON GRIMALDI DONAHUE

progetto grafico / *graphic design*

GIULIA ZOAVO

stampato in Italia da / *printed in Italy by*
ARTI GRAFICHE CASTELLO, VIADANA (MN)

grazie a / *thanks to*

GIORGINA BERTOLINO, BRUNO BERTOLO, MASSIMO BINI,
IRENE CALDERONI, ELISA CANAL, ALESSANDRO CARRER,
STEFANO COLLICELLI CAGOL, MONICA DE FILIPPIS,
MASSIMILIANO MELIS, ALESSIA PALERMO, SILVIO SALVO,
GIUSEPPE TASSONE

ALINKINGPARK.TUMBLR.COM

CAMPO - Corso per curatori
è un progetto nell'ambito di

RESÒ

In collaborazione con

A+ FONDAZIONE
ARTE \ CRT
TORINO PIEMONTE

Sostengono l'attività della
Fondazione Sandretto Re Rebaudengo

REGIONE PIEMONTE
COMPAGNIA DI SAN PAOLO
FONDAZIONE CRT
CAMERA DI COMMERCIO DI TORINO
ASJA.BIZ