

GLITCH: O ERRO COMO UMA EXPERIÊNCIA DESEJADA

ENZO DA SILVA PATELLI¹; ROBERTA COELHO BARROS²

¹*Universidade Federal de Pelotas – enzonze@hotmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – robertabarros@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

Apresenta-se aqui uma breve discussão sobre o que é um *glitch*, como entendemos o erro no processo criativo, a imagem como dado digital e onde a *glitch art* se encontra no meio disso.

Estuda-se aqui principalmente o livro da autora Rosa Menkman, *Notes on Glitch Moment(um)*, *glitch artist*, curadora e Mestra em arte, pela Universidade de Amsterdã, com foco no movimento *glitch art*. Objetiva-se divulgar a *glitch art* e desmistificar o papel do erro ou ruído como algo exclusivamente nocivo na comunicação visual.

Diz-se que o termo *glitch* surgiu na década de 1960 com o astronauta John Glenn para descrever súbitas mudanças na corrente elétrica de equipamentos durante viagens espaciais. A revista *Times* posteriormente publicou um artigo cujo título afirmava “*glitches* são os problemas incômodos dos astronautas” (JACKSON, 2011). Hoje, a palavra é utilizada de forma genérica para indicar qualquer tipo de erro ou problema inesperado, em especial quando se trata de computadores e aparelhos computadorizados, como *smartphones* ou *tablets*.

Sendo um problema no processo de comunicação (computador – computador ou computador – humano), podemos comparar o *glitch* ao ruído da teoria de comunicação de Claude Shannon. Ruído, em sua teoria, se refere tanto a imprecisão dos instrumentos que realizam o processo de comunicação (por exemplo, alterações na voz de alguém ao telefone) quanto a desorganização da própria mensagem quem um interlocutor emite (por exemplo, o uso de termos que o interlocutor interpreta de forma diferente do receptor, resultando em uma mensagem com significados diferentes para cada um deles). Portanto, o ruído (e, portanto, o erro, o *glitch*) é inerente e necessário a transmissão de mensagens e a própria existência de informação (MENKMAN, 2011).

O erro é uma parte inevitável de qualquer processo ou criação, e não indica um problema ou fracasso do processo; pelo contrário, a criação de um novo produto diretamente implica na criação de um novo acidente. De acordo com Virilio (2005, apud MENKMAN, 2011, p. 26) “A invenção do navio foi também a invenção do naufrágio”.

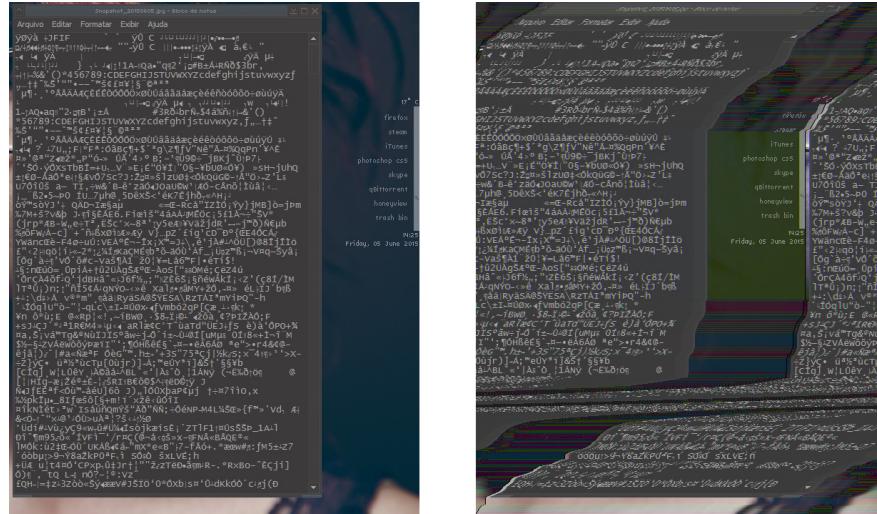
Portanto, o acidente, erro ou *glitch* indicam algo essencial sobre o produto, mensagem ou processo do qual advém. Sendo o design uma prática de criação de produtos e transmissão de mensagens em massa, devemos repensar o papel do ruído comunicacional em vez de reduzi-lo a indesejado, assim como o do “erro” no nosso processo projetual, em vez de apenas dizer que “não há erros ou ideias ruins” durante a fase de *brainstorm*, ou jamais conheceremos todo o potencial de nossos projetos.

Não só isso, devemos repensar como lidamos com a imagem dentro de nossa sociedade informatizada. Quando no meio digital, uma imagem é apenas um punhado de dados que pode ser interpretado pelo computador de diferentes formas. Ao explorarmos o erro, podemos ver o cerne desses dados, e também manipulá-los de formas pouco ortodoxas. Na Fig.1, vemos uma fotografia do

autor, realizada com uma *webcam*, sendo interpretada como texto pelo seu computador. Já a Fig.2 apresenta a mesma captura de tela, porém salva como texto e reinterpretada como imagem, criando um efeito visual inesperado e “errôneo” (este é o processo conhecido como *wordpad effect*). Ou seja, temos uma imagem de um texto que na verdade é uma fotografia cuja composição foi criada através de edição de texto.

A Fig.3 apresenta a fotografia de uma árvore, automaticamente salva no formato JPG por um celular, então interpretada e editada como código hexadecimal no computador. O ato de alterar diretamente o código da imagem é conhecido como *databend* (JACKSON, 2011). O resultado final é altamente volátil, dependendo do formato da imagem, quais bytes foram alterados e como, o tipo de compressão, o *software* gerador do arquivo, resolução e dimensões da imagem, níveis de cor e luz, e até mesmo que *software* está lendo a imagem alterada.

Em ambos os casos, nota-se distorção de forma e cor, mas de maneiras diferentes. Isso deve tanto ao processo utilizado, quanto a matriz utilizada. Arquivos JPG como os da Fig.2 passam por um algoritmo que os dividem em blocos e removem informação sobre níveis de iluminação mais extremos, através de um método matemático conhecido como transformação discreta de cosseno (MENKMAN, 2011), portanto, a baixa resolução como a Fig.2, vê-se artefatos quadrados e alteração de cores que depende da adição ou subtração de bytes no código. Já imagens sob o *wordpad effect* tendem a se deslocar para a direita, devido a forma como o software homônimo trata textos por padrão, no formato RTF.



Figuras 1 e 2 – Fotografia do autor interpretada como texto pelo computador



Figura 3- *Glitch* de uma foto JPG

2. METODOLOGIA

Este artigo é parte de uma pesquisa e projeto prático em andamento, parte do Projeto Risoto, coletivo que integra com outros graduandos do Design Gráfico. Nele, faz-se leitura e análise teórica de teses e reflexões de autores já estabelecidos sobre o tema, além da prática de *glitch art* visual, cuja produção atual é exposta *on-line*.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Comprova-se que o *glitch* explicita marcas do processo produtivo da imagem no qual aparece. Cabe lembrar dos erros de transmissão de TV ou de uma filmagem danificada, que removem e distraem o espectador da experiência proposta, mas, por outro lado, explicitam a tecnologia por trás dos diversos processos necessários para que possamos nos entreter com um filme, similar ao movimento de um moinho de vento, que indicia a existência do movimento de ar (JACKSON, 2011).

Portanto, *glitches* são indesejadas, por nos darem um resultado diferente do esperado ao interagirmos com a tecnologia. Mas também nos oferecem uma experiência e *insight* únicos que também possuem um papel para o entendimento de tais tecnologias, além de novas possibilidades estéticas.

É de interesse aqui então citar o crescente movimento de *glitch art*, que visa utilizar-se de tais erros e indícios tecnológicos para a criação de composições musicais ou visuais. Artistas da área buscam intencionalmente artefatos e ruídos normalmente indesejados para criarem novas experiências estéticas, até então confinadas a poucos instantes de frustração durante um vídeo mal carregado na internet, uma fita VHS suja ou um sinal de TV fraco.

4. CONCLUSÕES

Na experiência com os diversos métodos de corrupção de imagens e seus possíveis resultados, observou-se uma enorme gama de artefatos visuais prontos para serem utilizados dentro de soluções visuais, mas infelizmente ignorados pela sua natureza de “erro”. Como o meio digital nos permite infinitas e instantâneas cópias de um arquivo, cada imagem digitalizada é efetivamente um negativo fotográfico pronto para ser revelado através das mais diversas técnicas. Pretende-se continuar estudando as possibilidades estéticas que o *glitch* nos traz e as reações dos espectadores a ele.

Nota-se também que as questões referentes a encarar um erro como potencial nova forma de entendimento de um processo é capaz de abrir novas portas para a criação e estudo de tecnologia, comunicação e design.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livro

MENKMAN, R. **The Glitch Moment(um)**. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011.

Tese/Dissertação/Monografia

JACKSON, R. **The Glitch Aesthetic**. 2011. Thesis (Master of Arts) – Degree of Master of Arts in College of Arts and Sciences, Georgia State University.

Documentos eletrônicos

databending and glitch art primer, part 1: the wordpad effect. StAllio!'s way, Indiana, 7 ago. 2008. Acessado em 20 jul. 2015. Disponível em: <https://blog.animalswithinanimals.com/2008/08/databending-and-glitch-art-primer-part.html>