

## GLITCH: O ERRO COMO UMA EXPERIÊNCIA DESEJADA

ENZO DA SILVA PATELLI<sup>1</sup>; ROBERTA COELHO BARROS<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – enzonze@hotmail.com

<sup>2</sup>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 espaçonautas” (JACKSON, 2011). Hoje, a palavra é utilizada de forma genérica para indicar qualquer tipo de erro ou problema inesperado, em especial quando se trata computadores e aparatos 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”.

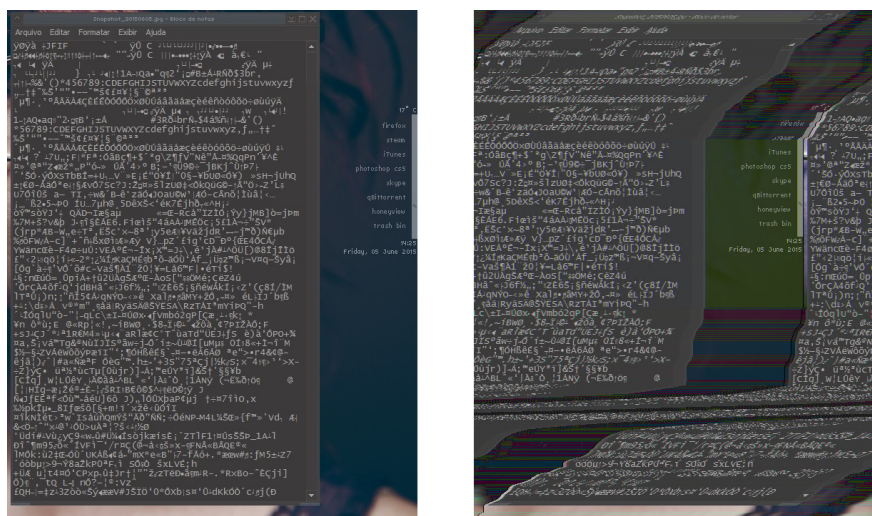
Portanto, o acidente, erro ou *glitch* indiciam algo essencial sobre o produto, mensagem ou processo do qual advém. Sendo o design uma prática de criação de produtos e transmissão de mensagens em massa, devemos repensar o papel do ruído comunicacional em vez de reduzi-lo a indesejado, assim como o do “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 a 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>