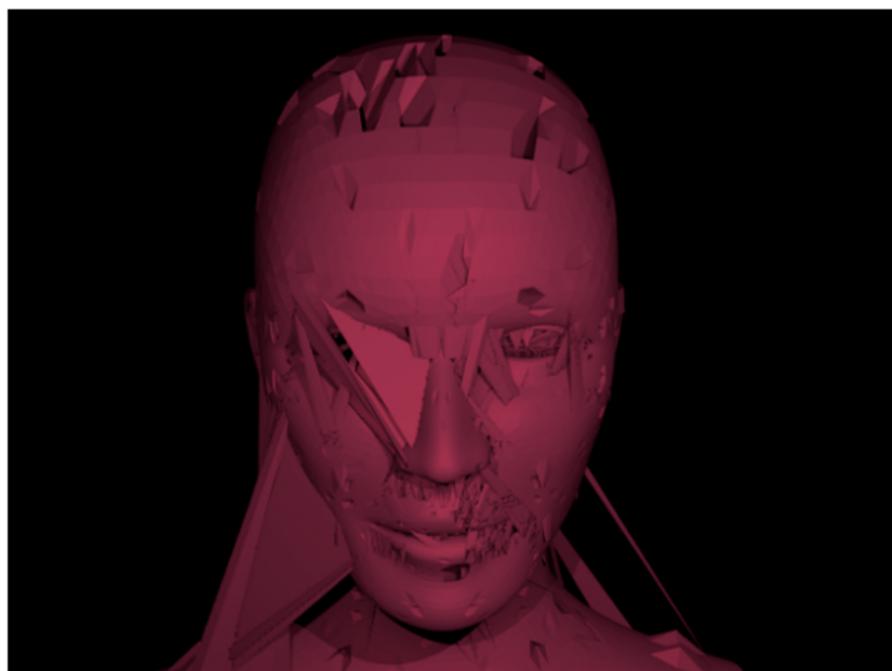
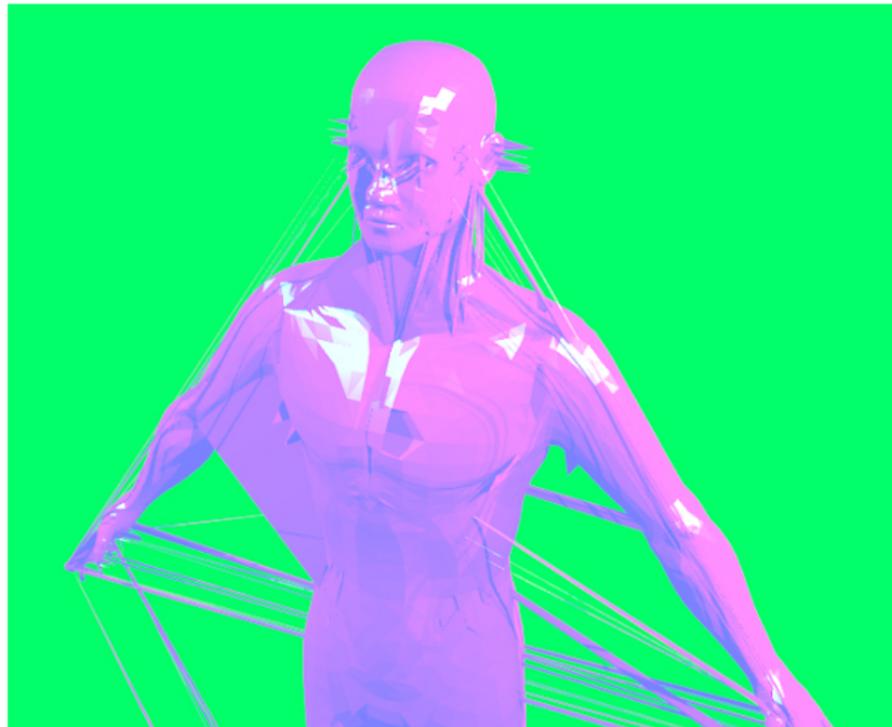


## O que é glitch?

A pesquisa, até o presente momento, foi focada na tecnologia e busca explorar o que se considera erros no contexto da tecnologia, e sua utilização em trabalhos visuais. *Glitch* é um termo usado para descrever falhas de um sistema. Essas falhas acontecem de maneira acidental no nosso dia a dia ao usar computadores, por exemplo. Nesta proposta de pesquisa, a falha é produzida intencionalmente para obter resultados estéticos. Na arte, *glitch* seria a estetização de erros analógicos ou digitais, seja pela corrupção de código ou dados ou pela manipulação de dispositivos eletrônicos.

Durante o período da pesquisa, foram feitas leituras sobre o tema e pesquisa sobre artistas que trabalham com esses processos. Foram, também, pesquisados diferentes processos na criação de *glitches* intencionais e sua exploração em trabalhos estéticos. Além disso, diversas imagens foram criadas a partir da exploração de uma técnica conhecida como *databending*.



## Metodologia

*Databending* é uma técnica que envolve a edição de um arquivo usando um software pensado para outro tipo de dados, por exemplo, alterar uma imagem usando um editor de texto ou um *software* editor de áudio. Na pesquisa foram usados arquivos de imagens (jpg, bmp, entre outros) e modelos 3D no formato obj. Esses arquivos são abertos em um editor de texto ou um editor hexadecimal e é feita uma série de alterações nos dados desses arquivos. O resultado dessas alterações só pode ser observado quando o arquivo manipulado é aberto em um visualizador de imagens (ou num *software* de modelagem 3D no caso dos modelos .obj). As falhas geradas nesse processo de edição podem levar a resultados interessantes visualmente, assim como é possível o arquivo editado ficar totalmente corrompido e não ser mais visualizável como imagem. Conforme o resultado dessa primeira edição são feitas outras, seguindo o mesmo processo.

## Resultados Parciais

O resultado parcial da pesquisa são as imagens produzidas a partir do processo explicado acima. A pesquisa vai seguir explorando os processos de corrupção de arquivos digitais e a utilização dessas técnicas em trabalhos visuais, além de procurar refletir sobre as questões que esse tipo de experimentação pode levantar. Uma questão possível de ser tratada é o avanço acelerado da tecnologia, que desestimula a exploração e reflexão das possibilidades de certas tecnologias e estéticas, que acabam sendo rapidamente descartadas.

## Referências

- DONALDSON, Jeff Glossing over Thoughts on Glitch. A Poetry of Error. Disponível em: <http://artpulsemagazine.com/glossing-over-thoughts-on-glitch-a-poetry-of-error>. Acesso em: 10/07/2014
- FLUSSER, Vilém. Filosofia da Caixa Preta. São Paulo, Editora Hucitec, 1985.
- KHAIKIN, LITAL The Radical Capacity of Glitch Art: Expression through an Aesthetic Rooted in Error. Disponível em: <http://www.redefinemag.com/2014/glitch-art-expression-through-an-aesthetic-rooted-in-error/>. Acesso em: 09/07/2014
- MANOVICH, Lev. The Language of New Media. Cambridge, MIT Press, 2001.
- MENKMAN, Rosa. Glitch Art Genealogies. Disponível em: <http://rosa-menkman.blogspot.com.br/2013/07/recap-litch-art-genealogies-syntaxes-of.html> Acesso em: 07/07/2014
- MORANDI, I. Seeking Perfect Imperfection. A personal retrospective on Glitch Art. Disponível em: [http://virose.pt/vector/x\\_06/moradi.html](http://virose.pt/vector/x_06/moradi.html). Acesso em: 10/07/2014