

UNIVERSITÉ DE PARIS 1 PANTHÉON-SORBONNE
U.F.R 04 Arts Plastiques et sciences de l'art
M2R Design médias technologies : Arts & médias numériques

Mémoire présenté par :

Jonathan LELLOUCHE

LE GLITCH

Une erreur comme esthétique de l'accident

Sous la direction de

Françoise PARFAIT

Jury

Françoise PARFAIT (Université PARIS 1 Panthéon-Sorbonne)

Pierre-Damien HUYGHE (Université PARIS 1 Panthéon-Sorbonne)

Annie GENTES (École TELECOM ParisTech)

Mémoire présenté le mois de juin 2015

Centre Saint-Charles, PARIS 1 Panthéon-Sorbonne

Jonathan LELLOUCHE

LE GLITCH

Une erreur comme esthétique de l'accident

2015

RÉSUMÉ

C'est en tant qu'artiste, étudiant et praticien des technologies numériques que les recherches seront abordées. C'est en effet par l'utilisation des outils de traitement informatique mais également par une nécessité artistique qui déborde la seule donne technologique, que les problématiques soulevées sont approchées. Deux seront formulées par le présent travail dont la principale : en quoi le "Glitch" est-il une erreur acceptée en tant qu'esthétique de l'accident ?

Elle s'appuie sur le constat de l'émergence, dans le domaine de l'art contemporain, de nouvelles formes de mise en relation entre l'accident, l'art et l'esthétique. Elle tend à nous faire réfléchir sur les différents dysfonctionnements liés au "glitch", sur ses effets, les codes qu'il génère. En quoi ce "bug" est-il beau ou en quoi peut-il générer quelque chose de beau ? Comment penser ce négatif comme positif, comme chance voire comme une possibilité dans un processus de création artistique, bien qu'une majorité de personnes cherchent à tout prix à l'éviter ?

La première problématique qui découle de la principale tend à démontrer en quoi le *glitch* s'approche-t-il d'une esthétique de l'*accident lumineux* ? Comment se manifeste-t-il, symboliquement, naturellement, matériellement ? Sur quelles machines, appareils se manifeste-t-il ? Quelles en sont les effets, les conséquences ?

La deuxième nous fait réfléchir sur les relations qui peuvent coexister entre le *glitch* et l'*accident temporel*, Quelles sont-elles ? Comment les lient-elles ensemble ? Dans quelles domaines de compétences, artistiques, techniques et technologiques ?

Mots-clés : numérique, accident, aléatoire, hasard, erreur, glitch, panne, inattendu, appropriation, glissement, fluctuation, bug, temps, lumière.

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier tout particulièrement Françoise Parfait pour nous avoir tous soutenus pendant cette année de recherche. Nous lui sommes, moi et mes camarades du Master d'Arts et médias, redevables de son exigence et de sa grande ouverture d'esprit.

Je remercie également Pierre-Damien Huyghe pour avoir contribué à l'approfondissement de nos sujets, pour nous avoir apportés ses connaissances philosophiques qui nous manquaient un peu. Je lui en suis personnellement reconnaissant de m'avoir un peu aidé dans mon travail.

Mes remerciements vont aussi à Annie Gentes pour nous avoir tous accompagnés durant ces deux semaines de séminaires à l'école Telecom ParisTech, et également pour nous avoir donné tout son savoir, son énergie et sa bonne humeur.

Des remerciements particuliers aux autres professeurs qui nous ont accompagnés pendant les deux séminaires d'observatoire prospect: Gilles Tiberghien et Aline Caillet.

Et enfin, mes remerciements aux organisateurs du workshop du premier semestre à l'ENSCI Les Ateliers : Bachir Soussi Chiadmi et Sarah Garcin. Et à ceux du second : Sophie Coiffier et Soufiane Adel ainsi qu'à tous mes camarades de Master 2 d'Arts et médias, de design et environnement avec lesquels j'ai passé une année éprouvante mais inoubliable.

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ.....	4
-------------	---

REMERCIEMENTS.....	5
--------------------	---

INTRODUCTION GÉNÉRALE.....	9
----------------------------	---

PREMIÈRE PARTIE

OBJET 1 : LE “GLITCH-ALIKE” OU L’APPROPRIATION ET LA CORRUPTION DU NUMÉRIQUE PAR LES ARTISTES.....	11
---	----

1.1 Quelques précisions terminologiques sur le mot “bug”.....	12
1.1.1 Un système complexe et invisible.....	14
1.1.2 Les dysfonctionnements courants.....	16
1.1.3 Les différences entre “glitch” et “bug”.....	19
1.2 L’art du <i>glitch</i> , un processus créatif plus qu’un résultat final.....	21
1.2.1 Explorer <i>l’erreur</i> et <i>l’obsolescence</i>	22
1.2.2 La <i>déconstruction</i> du numérique : une rupture dans le flux.....	24
1.3 Le <i>Databending</i> : la corruption volontaire d’un fichier dans l’image et le son.....	25
1.3.1 Le <i>Datamoshing</i> , le <i>glitch</i> dans la vidéo.....	27
1.4 Quelques oeuvres du <i>Glitch Art</i> : explorer la déliquescence.....	28
1.4.1 Le clip-vidéo <i>Welcome to Heartbreak</i> (2009).....	29
1.4.2 <i>Collapse of PAL</i> de Rosa Menkman : “faire entendre le cri des données”.....	30

DEUXIÈME PARTIE

OBJET 2 : UNE APPROCHE MATÉRIELLE ET SYMBOLIQUE DU <i>GLITCH</i> : UN ACCIDENT LUMINEUX.....	34
---	----

2.1 Le “glitch” dans le cinéma, une ébauche de la <i>mémoire</i>	36
2.1.1 La vidéo de Jérôme Blanquet, <i>Accouchement Sonique</i> (2010).....	37
2.2 Le paysage en déliquescence dans la photographie.....	39

2.2.1 Le travail de Clément Valla <i>Postcards from Google Earth, Bridges</i> : l'appropriation des codes imparfaits.....	40
2.2.2 Le travail d'Éric Rondepierre : la pellicule abîmée.....	41
2.3 Le rapport de la photographie avec la lumière.....	44
2.3.1 La cinéma, comme la photo : une écriture par la lumière.....	45
2.3.2 Vincent Ciciliato et le "temps lumineux"	46
2.3.4 <i>Arnulf Reiner</i> de Peter Kubelka.....	47
2.3.5 Le <i>flux n°1, Zen for film</i> (1962-64) de Nam June Paik.....	48

TROISIÈME PARTIE

OBJET 3 : LE *GLITCH* COMME ESTHÉTIQUE DE L'*ACCIDENT TEMPOREL*.....51

3.1 Isoler et délimiter un objet temporel (Vincent Ciciliato).....	53
3.1.1 La <i>synchronisation</i> du son et de l'image par l'analogique.....	53
3.2 La <i>fusion</i> du son et de l'image par le numérique (Vincent Ciciliato).....	55
3.2.1 Le <i>mapping</i> , <i>mettre en relation</i> plusieurs types d'informations.....	56
3.3 Le <i>glitch</i> comme <i>accident temporel</i>	58
3.3.1 Une définition plus approfondie du mot "glitch".....	59
3.3.2 Les caractéristiques du <i>glitch</i>	60
3.3.3 La <i>fragmentation</i> , la <i>répétition</i> , la <i>réplication</i> et l' <i>entrelacement des pixels</i> : une part de musicalité dans l'image.....	61
3.3.4 La <i>glitch Music</i> comme temps de la catastrophe et éloge du bruit.....	64
3.3.5 Vers une esthétique de l'accident temporel et lumineux.....	66

CONCLUSION.....68

BIBLIOGRAPHIE.....69

RENDUS DES DEUX SEMESTRES.....72

Semestre 3

<i>Une économie du cinéma</i> (travail pour Mr. Huyghe).....	72
<i>Une "esthétique du bug et de l'accident"</i> , article pour le 21 oct. (Mme Parfait).....	84
<i>L'art avec la nature</i> (Mr. Tiberghien).....	90
<i>Le bug comme esthétique de l'accident</i> (Mme Parfait). Article pour début janvier....	95
<i>Dromosphère</i> , 2014 (dans le cadre du workshop de l'ENSCI avec le soutien de B.S Chiadmi et S.Garcin).....	99

Semestre 4

<i>Cyborgs</i> (2015) (Mme Caillet).....	101
Articles sur le design et la communication (2014) (séminaire à l'ENST avec Mme Gentes les deux semestres).....	104
Script pour <i>Mémoire "pixellisée"</i> (2015) (dans le cadre du workshop de l'ENSCI avec le soutien de S. Coiffier et S. Adel) travail inachevé.....	111

INTRODUCTION GÉNÉRALE

Face à l'écran, nous sommes en position d'utilisateur et tout nous semble normal. Nos attentes sont satisfaites, nos gestes sont automatiques ainsi que notre comportement, hors conscience, par le dispositif d'interface et nous sommes bercés par la vie quotidienne fonctionnelle. Mais si, brusquement, le système dysfonctionne, quand l'écran se fige ou que l'affichage devient instable, quand nos attentes sont contrariées, quand tout semble paralysé ou que tout commence à vibrer dans un clignotement, quand nous ne contrôlons plus rien, que notre sentiment de frustration et d'impuissance nous paralyse, alors là, il semble advenir quelque chose. Le temps réel est rompu.

Comment se manifeste le *glitch*, l'erreur ? S'il apparaît comme une puissance de rupture, auxquelles fait-il référence ? En quoi relèvent-elles d'une esthétique de l'*accident* ?

La philosophie *Virilienne* a été l'un des dernier à rapprocher l'accident, l'art et l'esthétique en parlant du "musée des accidents"¹.

Tous les accidents du plus banal au plus tragique, des catastrophes naturelles aux sinistres industriels et scientifiques, mais aussi l'accident heureux, du coup de chance au coup de foudre. L'accident c'est la surprise. L'effet de sidération. La première fois. Ce qui survient inopinément. *Ce qui arrive*.

L'accident fait partie de l'histoire moderne. L'un des principaux phénomènes qui oppose la civilisation contemporaine à celles qui l'ont précédé est la vitesse. L'accident en découle. Il est une accélération qui affecte la vie, l'art, la politique internationale. Les sociétés qui développent la vitesse, les appareils développent l'accident.

¹ VIRILIO, Paul, *La Pensée Exposé, Textes et entretiens*, ed. Babel Fondation Cartier pour l'art contemporain, mai 2012, p.140.

Nous vivons justement avec des appareils technologiques qui semblent paraître sans failles, et la haute performance du numérique nous laisse avec peu de patience face aux défaillances techniques. Cependant, nous remarquons une tendance dans la culture numérique à assumer l'erreur digitale, l'accident et à reconnaître la beauté dans ses imperfections.

L'erreur est humaine, et finalement tous nos programmes et ordinateurs sont créés par des hommes, chose que nous avons tendance à oublier dans nos échanges quotidiens avec des interfaces machines. Et si les bugs, erreurs, défaillances étranges que nous rencontrons parfois nous permettaient de ressentir un lien avec les humains qui les ont créés ? Comment la culture numérique s'est-elle emparée de ces petites défaillances pour en apprécier la beauté esthétique simple, et pour en tirer des réflexions sur nos liens avec la technologie ? Nous répondrons à toutes ces questions dans la première grande partie de mon développement consacrés à un courant artistique fondé par la théoricienne et artiste du *glitch* Rosa Menkman : le *Glitch Art*.

Dans la seconde partie du mémoire, il sera question de sortir un peu du monde du numérique pour découvrir la place matérielle et symbolique du *glitch* dans l'art des médias plastiques et analogiques, son rapport avec la lumière et la matérialité des appareils. En quoi peut-il faire advenir un accident presque semblable à l'esthétique *glitch* ?

Et enfin, nous aborderons dans le dernier grand point de ce mémoire le rapport entre le *glitch* et l'*accident temporel*, en étudiant d'un peu plus près ce qu'est la musicalité dans le *glitch*.

Première
PARTIE

OBJET 1 : LE "GLITCH-ALIKE" OU L'APPROPRIATION
ET LA CORRUPTION DU NUMÉRIQUE PAR LES ARTISTES

Il serait préférable dans cette partie du mémoire, de commencer sur quelques généralités, sur les définitions tournant autour des termes de “bug”, de “glitch”, avant de m’attarder sur des approches formelles, plus techniques, plus précises qui relèvent des arts plastiques et des médias technologiques. Il serait fortement recommandable d’expliquer les différentes définitions provenant à la fois du champ lexical de l’informatique : le “bug”, le glitch et du champ lexical de l’esthétique de l’accident : la “panne”, “l’erreur”, le “dysfonctionnement”, le “hasard”, “l’inattendu”, pour ne pas laisser le lecteur se perdre dans des notions qui peuvent paraître alambiquées. Le but de mon mémoire est de mener à bien mon écriture, mon raisonnement qui se finira sur un tout compréhensible, de sorte qu’un ensemble de termes reliés ensemble, tel un organigramme, puisse être cohérent.

Nous expliquerons d’abord ce qu’est un bug dans la meilleure définition qui soit, quelle est sa terminologie - nous vous ferons part en effet de la genèse qui tourne autour du mot - ensuite nous établirons la différence qui peut exister entre “bug” et “glitch” bien qu’elle soit minime mais quelques nuances peuvent subsister et enfin nous nous appuierons particulièrement sur “l’univers du *glitch*”. Comment s’est-il établi comme une théorie à part entière, comme une esthétique originale ? Ces questions seront étudiées avec parcimonies par la description d’oeuvres d’artistes.

1.1

QUELQUES PRÉCISIONS TERMINOLOGIQUES SUR LE MOT “BUG”

En informatique, un “bug” (de l’anglais *bug*, “insecte”) ou *bogue* est un défaut de conception d’un programme informatique à l’origine d’un dysfonctionnement. Ce nom est communément attribué au tout premier incident informatique qui a été causé par un insecte lors du développement du système *Harvard Mark II*². Cependant, le terme

² Le *Harvard Mark II* était un ordinateur électromécanique construit à l’Université Harvard sous la direction de Howard Aiken et fut fini en 1947. Il fut financé par la marine des États-Unis.

bug pour désigner un défaut de conception a été utilisé bien avant la venue de l'informatique.

La gravité du dysfonctionnement peut aller de bénigne (défauts d'affichage mineurs) à majeure (crash système pouvant entraîner de graves accidents, par exemple, l'explosion du vol 501 d'Ariane³).

Les bugs sont une des causes de dysfonctionnement des appareils informatiques, parmi les autres causes de dysfonctionnement nous trouvons les erreurs de manipulation, les *virus informatiques*⁴, le dépassement des capacités du matériel – mémoire pleine, réseau saturé, processeur occupé – ainsi que l'absence de compatibilité, les pannes du matériel informatique, les valeurs incorrectes des paramètres de configuration et les influences extérieures (température et champs magnétiques).

Un bug peut provoquer un *plantage*⁵, voire d'importantes pertes d'informations ou dans des cas extrêmes une véritable catastrophe (voir explosion de la fusée *Ariane 5*). Une faille de sécurité est un défaut mineur qui ne provoque pas de dysfonctionnement en utilisation courante, mais permet à un utilisateur malicieux ou un logiciel malveillant d'effectuer des opérations non autorisées à partir d'un *exploiteur*⁶.

Le mot anglais *bug* (insecte) vient du jargon des ingénieurs de matériel et représentant les problèmes qui y survenaient. L'utilisation du terme pour décrire les défauts de systèmes mécaniques date d'au moins avant les années 1870. Thomas Edison, par exemple, a employé le mot dans ce sens :

“ Cela a toujours été le cas dans tous mes inventions. La première étape est une intuition, ensuite l'idée germe, les difficultés surgissent, l'objet jaillit, et enfin ces “Bugs”

³ Le vol 501 est le vol inaugural du lanceur européen *Ariane 5*, qui a eu lieu le 4 juin 1996. Il s'est soldé par un échec, causé par un dysfonctionnement informatique.

⁴ Des logiciels malveillants qui falsifient les logiciels présents dans l'appareil.

⁵ C'est un arrêt inattendu d'un logiciel qui dysfonctionne. La fenêtre qui le contient se fige, nous ne pouvons plus la faire bouger, la manipuler et ensuite nous sommes contraints à la fermer.

⁶ Un *exploit* (ou *exploiteur*) est, dans le domaine de la sécurité informatique, un élément de programme permettant à un individu ou un logiciel malveillant d'exploiter une faille de sécurité informatique dans un système d'exploitation ou dans un logiciel.

- c'est ainsi que ces petits défauts et difficultés sont appelés - apparaissent d'eux-mêmes après des mois d'observation intense, d'étude et de travail nécessaires avant que le succès ou l'échec commercial soit certainement au rendez-vous." ⁷

Si l'origine précise du mot est donc incertaine, le rapprochement avec les dysfonctionnements dus à la présence d'un insecte dans le système semble évident.

Dans les années 1930, les premiers ordinateurs fonctionnaient à l'aide d'amplificateurs à lampe (ancêtres du transistor). Ces ordinateurs prenaient la place d'une pièce entière. En été, la chaleur dégagée par les lampes était telle qu'il fallait ouvrir les fenêtres donc l'intrusion des insectes était inévitable. Ces ordinateurs étaient alors vulnérables à ces insectes volants pouvant se coller à l'un des lampes. Cela provoquait un choc thermique mettant le tube hors service et produisant un mauvais fonctionnement de la machine, d'où le terme de *bug* employé en anglais.

Le terme est parfois faussement attribué à Grace Hopper⁸ : une anecdote raconte qu'elle aurait découvert qu'un insecte (*bug*), coincé entre deux contacts d'un relais, causait le mauvais fonctionnement du *Harvard Mark II*, l'un des premiers ordinateurs électromécaniques. Son journal d'entretien, conservé encore à ce jour, contient encore en date du 9 septembre 1947, le corps de la mite retirée du relais défectueux, avec l'annotation "premier cas avéré de bug ayant été trouvé" ⁹. Cette anecdote a popularisé l'expression *bug* pour représenter les erreurs dans un programme.

1.1.1

Un système complexe et invisible

⁷ "It has been just so in all of my inventions. The first step is an intuition, and comes with a burst, then difficulties arise - this thing gives out and [it is] then that "Bugs" - as such little faults and difficulties are called - show themselves and months of intense watching, study and labor are requisite before commercial success or failure is certainly reached."

Thomas P. Hughes, *American Genesis : A History of the American Genius for Invention*, Penguin Books, 1989, p. 75.

⁸ Grace Brewster Hopper (1906-1992), est une informaticienne américaine et amiral de la US Navy.

⁹ Fred R. Shapiro, *Byte Magazine*, <http://web.archive.org/web/20080106210506/http://www.byte.com/art/9404/sec15/art1.htm>, avril 1994

Cependant afin de ne pas trop nous égarer dans ces divagations anecdotiques, passons à des sujets plus concrets. Il s'agit maintenant de démontrer les différentes caractéristiques d'un bug, comment il naît, il vit, il fonctionne.

C'est en 1987 que Frederick Brooks¹⁰ affirme que la présence de bugs dans les logiciels n'est pas un *accident* mais est due à la nature même des logiciels, autrement dit, il existe des bugs dans les logiciels parce que ce sont des logiciels. C'est ce que nous appelons maladroitement dans le jargon informatique dans des *logiciels espions* ou *fichiers corrompus*, autrement dit des logiciels "déguisés", qui se font passés pour des logiciels normaux. Ne disons pas que la thèse de Brooks devrait être réfutée mais elle doit être discutée ou alors ses propos ont été mal interprétés. Il faudrait réfléchir d'abord sur comment sont nés ces bugs, puis réfléchir d'un peu plus près sur le concept d'*accident*, sur son origine depuis la Grèce antique, depuis la philosophie d'Épicure. Or, ne attarderons pas trop dans son propos que nous étayerons dans la troisième partie du mémoire.

Attardons-nous plutôt sur le fait que les logiciels sont des produits invisibles et immatériels. Leur modification ne requiert pas de matière première. L'évolution très rapide du marché informatique engendre une forte demande en changement. Tous ces facteurs font que les changements dans les logiciels sont beaucoup plus fréquents que dans d'autres produits tels que les automobiles ou les bâtiments.

Les ordinateurs sont parmi les produits les plus complexes que l'homme ait fabriqué, et ils ont par conséquent un très grand nombre d'états. Les logiciels sont plus complexes que les ordinateurs, et, contrairement à une voiture, aucune pièce ne se ressemble. La conformité à de nombreuses normes, caractéristiques des domaines proches de la télécommunication, accroît la complexité de ces derniers. Les logiciels sont de plus des produits invisibles, qui ne peuvent pas être représentés dans un espace géométrique, impalpables, les représentations graphiques de logiciels comportent souvent deux, voire trois ou quatre diagrammes qui correspondent chacun à une réalité différente.

¹⁰ Frederick Phillips Brooks, Jr (1931) est un ingénieur en logiciel, informaticien et écrivain

1.1.2

Les dysfonctionnements courants

Le bug peut nous amener à des situations les plus incongrues. En effet les différents dysfonctionnements qu'il génère se déclinent sous une multitude d'aspects, de formes les plus inattendus, tellement invraisemblables qu'elles sont quasi-impossibles à reproduire : la division par zéro, la recherche d'informations inexistantes par exemple. Ces opérations - qui ne sont jamais utilisées lors de fonctionnement correct du logiciel - déclenchent un mécanisme à la fois matériel et logiciel qui met alors hors service le logiciel défaillant, ce qui provoque un *crash informatique* ou un déni de service. Les dysfonctionnements courants se comptent au nombre de sept¹¹ :

- La *fuite de mémoire* est une occupation croissante et non contrôlée ou non désirée de la mémoire d'un ordinateur. Dans un programme qui alloue régulièrement de nouveaux objets en mémoire, la cause la plus classique d'un tel bug est l'absence de libération de l'espace utilisé lorsque ces objets ne sont plus référencés. La conséquence d'une fuite de mémoire est la saturation de la mémoire de la machine. Si la machine dispose d'un système d'exploitation évolué, ce dernier mettra un terme à l'exécution du logiciel lorsque la mémoire disponible sera pleine. Dans le cas contraire, le logiciel s'interrompra de façon anormale et inattendue sans indiquer les causes de son mauvais fonctionnement.

- Une *erreur de segmentation* est un *plantage*¹² d'une *application*¹³ qui a tenté d'accéder à un emplacement mémoire qui ne lui était pas alloué. Les applications, lorsqu'elles s'exécutent, ont besoin de mémoire vive, allouée par le système d'exploitation. Une fois allouée à l'application, aucune autre application ne peut avoir accès à cette zone ; cela garantit une sûreté de fonctionnement pour chaque

¹¹ COUCHOT, Edmond et HILLAIRE, Norbert, *L'Art numérique*, Paris, Flammarion, 2003,p.44.

¹² *Op. cit.*, p. 12.

¹³ Une application, dans le domaine informatique, est un programme (ou un ensemble logiciel) directement utilisé par l'utilisateur pour réaliser une tâche, ou un ensemble de tâches élémentaires d'un même domaine ou formant un tout. Typiquement, un éditeur de texte, un navigateur web, un lecteur multimédia, un jeu vidéo, sont des applications.

application contre les erreurs des autres. Ainsi, si une application tente le moindre accès à une zone mémoire qui ne lui est pas allouée, le système d'exploitation le détecte et stoppe immédiatement son exécution. La très grande majorité des erreurs de segmentation ne sont pas volontaires (si elles le sont, il y a de fortes chances que cela soit dans un but délictueux) ; elles sont dues à une mauvaise conception ou réalisation de l'application.

- Un *dépassement entier* est une condition qui se produit lorsqu'une opération mathématique produit une valeur numérique supérieure à celle représentable dans l'espace de stockage disponible. Le *dépassement d'entier* le plus célèbre de ces vingt dernières années est très probablement celui qui causa la destruction de la fusée *Ariane 5*, lors de son vol inaugural en juin 1996.

- Un *dépassement de tampon* ou *débordement de tampon* est un bug par lequel un processus, lors de l'écriture dans un *tampon*¹⁴, écrit à l'extérieur de l'espace alloué au *tampon*, écrasant ainsi des informations nécessaires au processus. Lorsque le bug se produit non intentionnellement, le comportement de l'ordinateur devient imprévisible. Il en résulte souvent un blocage du programme, voire de tout le système. Le bug peut aussi être provoqué intentionnellement et être exploité pour violer la politique de sécurité d'un système. Cette technique est couramment utilisée par les pirates informatiques (*hacker*). La stratégie de l'attaquant est alors de détourner le programme piraté en lui faisant exécuter des instructions qu'il a introduites dans le processus.

- Un *dépassement de pile* ou *débordement de pile* est un bug causé par un processus qui, lors de l'écriture dans une pile, écrit à l'extérieur de l'espace alloué à la pile, écrasant ainsi des informations nécessaires au processus. L'expression *dépassement de pile* peut s'appliquer à toutes les piles. Cependant, lorsque l'on parle de dépassement de pile, on fait habituellement référence à la pile d'exécution. Il serait alors plus précis de dire dépassement de la pile d'exécution, mais les

¹⁴ Une *mémoire tampon*, couramment désignée par le terme anglais *buffer*, est une zone de mémoire vive ou de disque utilisée pour entreposer temporairement des données, notamment entre deux processus ou matériels ne travaillant pas au même rythme.

informaticiens ont pris l'habitude de dire simplement *dépassement de pile* lorsque le contexte indique que la pile dont on parle est la pile d'exécution. Dans tous les langages de programmation, la pile d'exécution contient une quantité limitée de mémoire, habituellement déterminée au début du programme. La taille de la pile d'exécution dépend de nombreux facteurs, incluant le langage de programmation, l'architecture du processeur et de la quantité de mémoire vive disponible. Lorsque trop d'informations sont enregistrées dans la pile d'exécution, la pile déborde et écrase des zones de programme à l'extérieur de la pile. Il en résulte généralement une interruption du programme. La fenêtre qui le contient doit être fermé.

- Une *situation de compétition* (ou *concurrence critique*, *course critique*), est un défaut dans un système caractérisé par un résultat différent selon l'ordre dans lequel agissent les acteurs du système. Une situation de compétition peut survenir dès que plusieurs acteurs ont accès à une ressource et qu'au moins l'un d'entre eux est susceptible de modifier son état. Cette définition implique que les systèmes dont les ressources partagées sont immuables (dont l'état ne peut pas changer) sont immunisés contre ce problème. Les situations de compétition sont des problèmes particulièrement difficiles à identifier et à corriger puisqu'ils ne surviennent que suite à l'ordonnancement particulier et difficilement reproductible d'une séquence d'événements.

- Un *interblocage* (appelé aussi *étreinte fatale*) est un phénomène qui peut survenir en programmation concurrente¹⁵. L'*interblocage* se produit lorsque deux processus concurrents s'attendent mutuellement. Les processus bloqués dans cet état le sont définitivement, il s'agit donc d'une situation catastrophique.

Après maintes raisonnements et constatations, il est possible maintenant d'affirmer qu'une infinité de bugs existe mis à part les sept principaux énumérés au-dessus, il en va donc de même pour les formes qui s'en dégagent, se déclinant, montrant les dysfonctionnements de l'ordinateur. Par la suite, des théoriciens en informatique ont commencé à établir des classifications quelques peu arbitraire sur ces différents

¹⁵ La *programmation concurrente* est un paradigme de programmation tenant compte, dans un programme, de l'existence de plusieurs piles appelées *exécutions*, de *tâches* et *processus*.

types erreurs, mais c'est aussi au monde de l'art contemporain de se les approprier leur donnant une esthétique propre (exemple du *glitch*).

Avant de conclure cette sous-partie, il serait préférable d'aborder un dernier point crucial, qui aboutira à la fin de cette sous-partie. Nous avons souvent tendance à rapprocher les mots "bugs" et "glitch", voire à les confondre bien que plusieurs similitudes peuvent être relevées. Il s'agit dorénavant d'expliquer les nuances qui peuvent faire distinguer ces deux mots l'un de l'autre.

1.1.3

Les différences entre "glitch" et "bug"

Un *glitch* est une défaillance électronique ou électrique qui correspond à une fluctuation dans les circuits électroniques ou à une coupure de courant (une interruption dans l'alimentation électrique). Ce qui entraîne un dysfonctionnement du matériel informatique que nous appelons communément *hardware*, qui occasionne à son tour des répercussions sur les logiciels (le *software*). Le terme de "glitch", et nous le redisons, aurait été employé pour la première fois en 1962, pendant le programme spatial américain, par l'astronaute John Glenn décrivant alors des problèmes rencontrés par son équipe.

Le mot "glitch" en est venu à désigner tout type de problème en informatique. Cela explique également le fait que "bug" et "glitch" soient souvent employés indifféremment, sans pour autant être de parfaits synonymes. Sur ce point, une critique linguistique pourra être établie. Il faudrait réellement tenir compte des différences entre ces deux mots. Par extension, il est employé pour désigner un bogue dans un jeu vidéo, où un objet animé a un comportement erroné (le passage du personnage manipulé à travers des murs, une "téléportation" inattendue par exemple).

Cependant, la différence va au-delà de ce point. Le *bug*, bien qu' à l'époque des premiers ordinateurs¹⁶ où les dysfonctionnements étaient d'ordre matériel (les insectes attirées par la chaleur des lampes des amplificateurs), concerne essentiellement le domaine de l'informatique¹⁷, de l'invisible, de l'impalpable. Le *glitch* en revanche, se détache un peu de ce domaine, il concerne tous types de machines et appareils qu'elles soient de types numériques ou analogiques si nous reprenons l'oeuvre de l'artiste du Glitch Rosa Menkman, *Collapse of PAL*¹⁸, réalisé, à partir d'un écran de télévision, entre 2010 et 2011. Les glitch est au départ un problème d'ordre matériel.

De plus, le glitch est plus sujet à une esthétique de l'erreur, au monde de l'art que le bug souvent connoté de manière trop scientifique, mathématique et reste ancré dans le domaine de l'informatique. Nous allons donc expliquer dans la seconde sous-partie comment le glitch est regardé autrement, est vu comme "positif", comme une esthétique à part entière, un "accident heureux"¹⁹.

Dans la deuxième sous-partie, il sera préférable de partir d'analyses formelles des oeuvres numériques pour montrer comment le glitch est devenu une esthétique à part entière. Étudions d'un peu plus près le *Glitch Art*²⁰, un mouvement artistique, crée entre autres par Rosa Menkman, qui a comme particularité de déconstruire le numérique et exposer les systèmes techniques. L'artiste peut "toucher", entrer réellement en contact avec le code pour recréer un nouveau procédé. A partir de là, nous pouvons parler d'une esthétisation du bug, de l'erreur.

¹⁶ Un *ordinateur* est une machine électronique qui fonctionne par la lecture séquentielle d'un ensemble d'instructions, organisées en programmes, qui lui font exécuter des opérations logiques et arithmétiques sur des chiffres binaires. Dès sa mise sous tension, un ordinateur exécute, l'une après l'autre, des instructions qui lui font lire, manipuler, puis réécrire un ensemble de données.

Il descend de la machine à calculer au programmable de Charles Babbage inventée au XIX^{ème} siècle en associant les inventions de Blaise Pascal et de Jacquard.

¹⁷ L'informatique est un domaine d'activité scientifique, technique et industriel concernant le traitement automatique de l'information via l'exécution de programmes informatiques par des machines : des systèmes embarqués, des ordinateurs, des robots, des automates, etc.

¹⁸ Cf., p.30.

¹⁹ Iman Moradi, *Glitch Aesthetics*, thèse de Doctorat, University of Huddersfield, 2004, p.11

²⁰ Le *glitch art* est l'esthétisation d'erreurs analogiques ou numériques, comme des artefacts ou des bugs, par corruption de code ou de données ou manipulations d'appareils électroniques.

Mais nous pouvons déjà l'affirmer, selon Iman Moradi, qu'il existe deux catégories de *glitch* :

- Nous trouvons d'abord les techniques de "glitch pur", qui sont le résultat d'un dysfonctionnement ou d'une erreur. Dans ce cas, le résultat est inattendu, non prémédité et peut dégager aucun esthétisme.
- L'autre glitch, qu'Iman appelle "glitch-alike", est le résultat d'une décision préparée du côté de l'artiste. Ce dernier peut utiliser des techniques de retouches, déformations ou de créations vectoriel pour déstructurer l'objet initial, ou encore anticiper les erreurs digitales à l'aide de logiciels de codage spécialisés.²¹

A partir de son postulat, nous démontrerons en quoi le *glitch*, dans le sens de *glitch-alike*, ce qui s'apparente au *Glitch Art*, est vu comme une esthétique de l'erreur (mais ce n'est plus considéré comme une erreur), de l'accident, de "l'accident heureux" à la différence du *glitch pur*, mais cette démonstration sera fait ultérieurement.

Cependant, il serait judicieux d'étudier d'un peu plus près le *Glitch Art*, de décrire des caractéristiques d'une esthétique à part entière par l'analyse formelle des oeuvres du *glitch*.

1.2

LE GLITCH ART, UN PROCESSUS CRÉATIF PLUS QU'UN RÉSULTAT FINAL

Né dans l'underground du réseau en 2005, le phénomène a été popularisé par une personnalité récurrente du rap américain Kanye West, en 2009 avec son clip *Welcome to Heartbreak*²² qui recourt à ces images en lambeaux pour illustrer un

²¹ Iman Moradi, *Glitch Aesthetics*, thèse de Doctorat, University of Huddersfield, 2004, p.10

²² Cf., p. 29.

“amour déliquescent”. Cette esthétisation de l’erreur informatique contamine désormais la publicité, le design, et le cinéma. Si les médias réduisent le glitch à un effet graphique “sympathique”, le *glitch art* englobe une scène radicale, qui n’est pas tant intéressée par le résultat final que par le processus. “ Le *glitch* est l’expérience magnifique d’une interruption qui détourne un objet de sa forme et de son discours ordinaire”, témoigne Rosa Menkman²³. La phrase citée de la théoricienne et artiste hollandaise du *Glitch Art* peut paraître d’un optimisme absolu, montrant un certain aspect rayonnant de cette esthétique mais le glitch ne s’arrête pas là, il va plus loin et permet de faire réfléchir, nous spectateurs, sur les limites de la technologie actuelle.

1.2.1

Explorer l’erreur et l’obsolescence

Dans la littérature et la peinture, procédant d’un écart entre l’imagination et sa matérialisation, l’erreur ponctue les chemins de la création.

Du latin *errare* (errer), l’erreur est signifiante. Qu’elle soit dissimulée ou assumée, elle mémorise l’errance du créateur. Les artistes se moquent des saisons, des climats, des époques et des mythes. Depuis toujours, ils se jouent de la réalité et comme le disait si bien Véronèse : “Nous autres les peintres, nous prenons de ces licences que prennent les poètes et les fous.”²⁴

Au XX^{ème} siècle, à bien des égards, l’erreur créatrice est devenue constituante de l’œuvre, acceptée et assumée comme telle.

Si nous prenons l’exemple de la *sérendipité*²⁵ pour qualifier l’art de tirer partie de l’inattendu. Il ne s’agit pas ici de s’en remettre au *hasard* pour créer, mais de savoir observer les indices fortuits qui apparaissent au cours du travail, et de les intégrer

²³ Chloe Rhys, “L’erreur Est humaine, Une Histoire Du Glitch”, <http://www.rslnmag.fr>, le 31 oct. 2013.

²⁴ Citation tirée du dossier pédagogique : “l’art de l’erreur” pour le mic Espace Roger Caussimon, cc Creative common, février 2015, p.2.

²⁵ La *sérendipité* est un concept venant d’un néologisme anglais « serendipity », un mot inventé en 1754 par le philosophe anglais Horatio Walpole.

pour infléchir le résultat recherché à l'origine, pour l'enrichir, voire le transformer totalement. "Les erreurs sont les portes de la découverte" disait James Joyce²⁶.

Autre exemple d'erreur créatrice : l'*expérimentation*. Partant de l'origine scientifique de ce dernier, l'art qui expérimente s'impose alors une règle d'action qui permet de faire l'expérience d'un matériau, d'en essayer les possibilités plastiques, graphiques, narratives ou sonores, de révéler par là des ressources de sens. Le Glitch Art se dirige plus dans ce processus de création.

Pour les artistes du mouvement Fluxus, il s'agit ici de créer, grâce à une règle, un objet proprement imprévisible. La série de films intitulée *Fluxfilm Program*, produite à New York en 1966, illustre une des modalités de l'expérimentation au cinéma. Ces films réalisés par plusieurs personnalités suivent un dispositif formel relativement fixe, élaborant une dialectique entre la *contrainte* et le *hasard*, permettant l'apparition simultanée d'un objet surprenant qui déjoue et dépasse les intentions.

En 1984, Francis Ponge soulignait ainsi l'importance de l'erreur : "Vivre, être, créer, c'est errer.... Vivent donc les erreurs."²⁷

Mais le *glitch* renferme beaucoup plus de significations qu'une simple défaillance électronique ou électrique, explorant l'erreur, l'échec, l'obsolescence, le hasard, la mémoire... Il explore aussi l'*obsolescence*²⁸. *Cracked Ray Tube* de James Connolly et Kyle Evans utilise de son côté le tube cathodique non pas comme un objet mort du passé, mais plutôt comme un symbole de la culture matérielle actuelle et de l'obsolescence. Dispositif hybride alliant numérique et analogique, il génère des expériences esthétiques mettant en éveil nos mémoires résiduelles.

Après ces différentes phases d'exploration, il s'agit maintenant pour l'artiste du Glitch de *déconstruire* un objet, ou bien de le *casser* pour en dégager quelque chose de nouveau, en procédant par des *ruptures*.

²⁶ Op. cit., dossier pédagogique : "l'art de l'erreur", p.3

²⁷ Op. cit., p.3

²⁸ Dans le langage technologique, nous parlons d'obsolescence quand un produit est dépassé, et donc perd une partie de sa valeur en raison de la seule évolution technique, même s'il est en parfait état de fonctionnement. L'obsolescence programmée est le nom donné par abus de langage à l'ensemble des techniques visant à réduire la durée de vie ou d'utilisation d'un produit afin d'en augmenter le taux de remplacement.



James Connolly et Kyle Evans, *Cracked Ray Tube*, 2014

1.2.2

La *déconstruction* du numérique : une rupture dans le flux

Normalement, le glitch est le résultat imprévu d'un dysfonctionnement, une rupture dans le flux qu'imitera par la suite le *Glitch Art*. Il se procède de deux manières :

- Par une *défaillance électronique* ou *électrique*. Contrairement aux systèmes industriels conçus pour des résultats spécifiques, la conception de *Feedback 2* de Brett Williams et Kevin Harris est de garantir des résultats imprévisibles au sein de systèmes autonomes. En montrant les défaillances des circuits analogiques et des appareils électroniques, ces deux artistes cherchent non pas à contrer un dysfonctionnement mais à changer notre perception de la technologie.



Brett Williams et Kevin Harris, *Feedback 2*, 2013

- Par un *défait de compression*. Tentant de rendre visible les processus, les artistes du *Glitch Art* construisent leur propre programme ou détournent des applications existantes. Auteur de nombreuses applications, Kim Asendorf est à l'origine du terme "pixel sorting"²⁹, une manipulation algorithmique de l'image résultant d'un défaut de compression (datamoshing), un procédé exploré depuis 2005 par des artistes comme Takeshi Murata, Sven Koenig ou Paul Davis. Cet artiste programmeur, qui aime jouer avec les bugs et les erreurs, propose également une alternative aux formats d'images propriétaires standardisés, logiciel qu'il met à disposition d'artistes adeptes du *Glitch Art* (Benjamin Gaulon, Rosa Menkman).

1.3

LE *DATABENDING* : LA CORRUPTION VOLONTAIRE D'UN FICHIER DANS L'IMAGE ET LE SON

L'art du *glitch* déconstruit donc le numérique et expose les systèmes techniques (ou autres) en jeu : nous pouvons prendre un exemple de *défait de compression* qui fera l'objet de ce troisième point de la partie : le "databending"³⁰ permet de *toucher*, d'entrer en contact avec le code d'origine. Cette déconstruction du numérique est bel et bien la plus représentative de l'exploration des thèmes de l'échec, de l'obsolescence, du hasard, de la mémoire et de la nostalgie.

Nous connaissons tous ce mensonge pédagogique qui consiste à dire que l'informatique c'est des 0 et des 1. L'ordinateur a besoin d'éléments de contexte pour interpréter ces 0 et ces 1 à la manière attendue par l'utilisateur. L'artiste du *glitch* peut changer le contexte d'interprétation des données, tout en les conservant. Il peut alors les exploiter pour produire autre chose que ce pour quoi elles étaient prévues.

²⁹ Op. cit., p.3

³⁰ le databending consiste à détourner un fichier ou un flux de données de son usage initial.

Tromper la machine pour qu'elle interprète un fichier comme si il s'agissait d'un fichier d'un autre type. C'est le *databending*.

Il se produit aussi bien dans l'image que dans le son. Pour expliquer davantage ce processus de création, il serait judicieux de prendre l'exemple d'un travail que l'auteur de ce mémoire (c'est-à-dire moi-même) a réalisé quelques années auparavant. Voici ce qu'il se passe lorsque nous éditons les photos "comme de la musique".

Toutes les images numériques sont en fait d'immenses ensembles de données que nous décidons, ou non, de mettre dans un certain ordre afin de rendre visible ce qui fut devant l'objectif il y a maintenant un moment. Si par exemple nous transformons le document format *.jpeg*³¹ en *.txt*³² et l'ouvrez dans un logiciel de visualisation, de création et de modification de types documents (*TextEdit*), que nous modifions l'*Unicode*³³ et que nous repassons le document en *.jpeg*, alors la première étape sera réalisée vers un monde d'image sans fin.

Traiter les images comme du texte, c'est ce que j'ai fait en suivant les trois étapes toutes simples du paragraphe précédent. Le *databending*, est le procédé qui consiste à utiliser des outils non appropriés pour manipuler des données d'un certain média. Un peu comme si nous ouvrons une bière avec un briquet. C'est ce que propose mon travail qui repousse l'idée encore plus loin puisqu'il s'attaque aux images avec un logiciel de traitement de son.

Une fois l'effet d'écho appliqué dans mon travail à partir d'une photo prise de la tour Eiffel, le monument architectural se démultiplie dans le ciel parisien et donne un tout autre sens à la ville lumière. Lorsque je passe à l'effet de fondu, n'importe quelle image se transforme en un effet psychédélique des plus colorés, même lorsqu'il s'agit d'une photo cotonneuse d'un paysage de désert polaire. Pour l'effet de

³¹ Le *JPEG* (acronyme de *Joint Photographic Experts Group*) est une norme qui définit le format d'enregistrement et l'algorithme de décodage pour une représentation numérique compressée d'une image fixe.

³² En informatique, un fichier texte ou fichier texte brut ou fichier texte simple est un fichier dont le contenu représente uniquement une suite de caractères; il utilise nécessairement une forme particulière de codage de caractère qui peut être une variante ou une extension du standard local des États-Unis, l'*ASCII*. Il n'existe aucune définition officielle, et les différentes interprétations de ce qu'est un fichier texte partagent des propriétés essentielles.

³³ Unicode est un standard informatique qui permet des échanges de textes dans différentes langues, à un niveau mondial.

réverbération, la tour Eiffel revêt ses couleurs les plus “new-yorkaise”, plongé dans un décorum à l’esthétique *pop-art*. Voici ci-dessous la preuve en image, de la photographie déformée.



Ce paysage parisien a été prise la nuit par un appareil photographique numérique aussitôt installée sur ordinateur afin d’être sujette à une manipulation par un logiciel de traitement de son. Nous pouvons décrire dans cette image cette effet de dédoublement, de multiplication, appelé “*écho*” et des effets de saturation des couleurs.

1.3.1

Le *Datamoshing*, le *glitch* dans la vidéo

Le *datamoshing* est un procédé de corruption volontaire d’un fichier, autrement dit, un processus de déstructuration, de décomposition de l’image un découlant du *databending*. Il concerne essentiellement le domaine de la vidéo. C’est la déstructuration d’une vidéo en modifiant les repères temporels dans les paramètres d’encodage (erreur de code ou fichier mal compressé³⁴). En clair, quand une vidéo est compressée en format *divx*³⁵, les images clefs défilent toutes les secondes. Ces images-là appelées *keyframe*,³⁶ contiennent toutes les informations algorithmiques (ou tous les pixels) pour reconstituer l’intégralité de l’image alors que les autres images (qui ne sont pas des *keyframe*) ne contiennent qu’une partie de l’information

³⁴ La *compression de données* ou *codage de source* est l’opération informatique consistant à transformer une fichier mieux défini, plus lourd en un fichier moins défini, prenant moins de place dans la mémoire d’un ordinateur, pouvant restituer les mêmes informations en utilisant un algorithme particulier.

³⁵ *DivX* est une marque déposée correspondant originellement à un codec vidéo, connu pour sa capacité à compresser de longs et gros fichiers vidéo en fichiers bien plus légers.

³⁶ Le *keyframing* est un processus permettant d’attribuer des valeurs spécifiques à divers paramètres à différents moments. Par exemple, vous pouvez avoir des configurations différentes pour des paramètres (température, saturation, zoom et plus encore) à différents moments d’une même séquence vidéo.

des pixels, c'est en partie comme cela que nous "compressions" l'image, c'est-à-dire en ne stockant pas toutes les images intégralement dans le fichier vidéo.

Un exemple le plus connu de ce procédé est le court-métrage de Jérôme Blanquet, *Accouchement Sonique*³⁷, en 2010. Son travail sera évoqué et décrit dans la deuxième partie de mon développement. Auparavant, ce petit chapitre sur le Glitch Art s'appuiera sur les oeuvres d'artistes n'appartenant qu'à cette mouvance.

1.4

QUELQUES OEUVRES DU *GLITCH ART* : EXPLORER LA DÉLIQUESCENCE

Pixels "dégoulinants", images distordues, désintégrées en mosaïque de couleurs baveuses, le glitch est popularisé en 2009 par le vidéoclip *Welcome to Heartbreak* où le rappeur Kanye West figure au premier plan. Le *glitch* recourt à ces images en lambeaux pour illustrer un amour déliquescence. Ces visuels surprenants résultent d'un défaut de compression (*datamoshing*³⁸), un procédé exploré depuis 2005 par des artistes comme Takeshi Murata, Sven Koenig ou Paul Davis. Cette esthétisation de l'erreur informatique contamine la pub, le design, s'infiltrant dans les films comme le court-métrage de Jérôme Blanquet, *Accouchement Sonique*.

Cependant, il serait judicieux de ne pas trop nous attarder sur les cas des artistes évoqué ci-dessus, pour se consacrer à des oeuvres les plus représentatives du Glitch Art : le *Collapse of PAL* de Rosa Menkman (2010-2011) et *Welcome to heartbreak* (2009). Nous aurions pu citer et décrire des oeuvres d'artistes appartenant de peu ou prou à la mouvance, et plus particulièrement dans le jeu vidéo, si nous faisons allusions au travail du duo Jodi (Joan Heemskerk (1968) et Dirk Paesmans (1965)) mais la spécialité de l'auteur de ce mémoire, c'est-à-dire

³⁷ Cf., p.36.

³⁸ Cf., p.28.

moi-même, est davantage orienté dans le domaine de la photo et de la vidéo numérique. Attardons-nous donc sur les deux vidéos qui vont suivre.

1.4.1

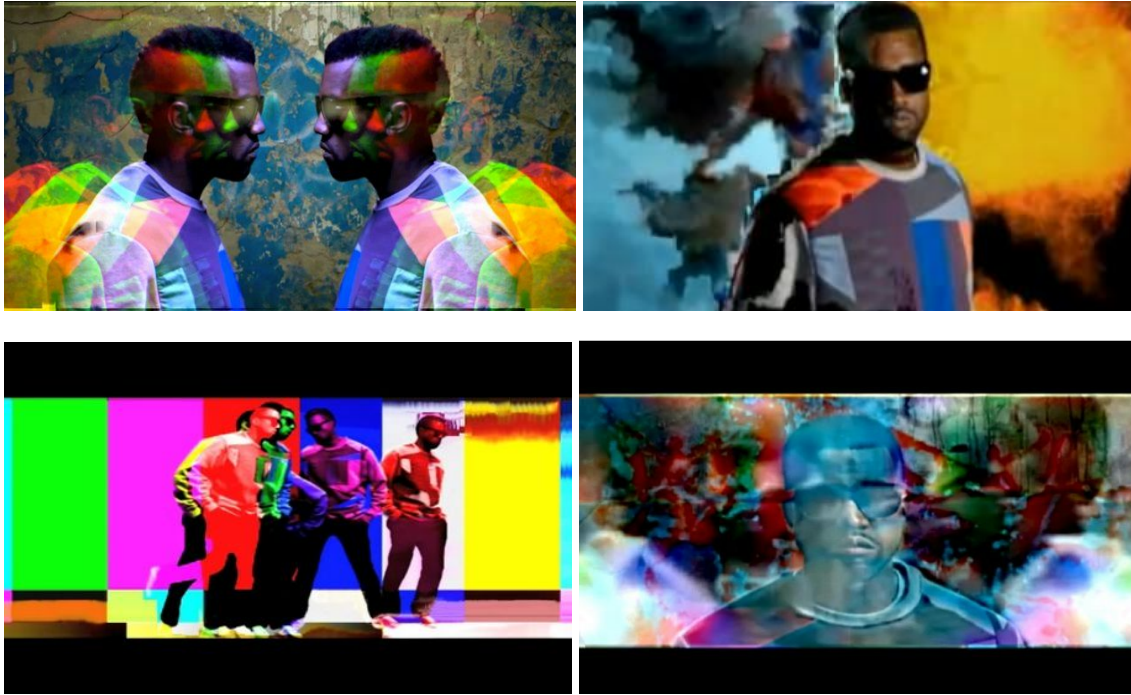
Le clip-vidéo *Welcome to Heartbreak* (2009)

Welcome to heartbreak est au départ une chanson dont Kanye West (1977) en est l'auteur, le compositeur et l'interprète. Elle fait l'objet d'un clip-vidéo en 2009.

Le vidéoclip a été réalisé le 17 Février 2009, par Nabil Elderkin³⁹. La vidéo, filmé dans un métro, exprime distinctement de multiples facettes, patchworks d'images "compressées", entrelacées, avec certaines scènes tournées dans le mouvement lent. La vidéo est tellement saccadée, "pixelisée", qu'elle apparaît tel un produit final à faible résolution. Elderkin est l'un des premiers artistes et théoriciens qui ont lancé le "concept" de *datamoshing*. Il sentait que la technique visuelle était parfaite pour dépeindre le ton dans la musique : "Je voulais utiliser la technique du *datamoshing* sur un plan plus stratégique, en mélangeant des plans, couleurs et textures, de manière hasardeuse pour accentuer l'effet. Les différentes parties de la chansons représentaient différents sentiments, et je voulais finir avec une représentation visuelle de l'*écoulement*, la partie primordiale du clip".⁴⁰

³⁹ Nabil Elderkin est un photographe professionnel, clip et réalisateur d'origine américaine et iranienne. Né à Chicago, il a grandi par la suite en Australie Il est maintenant basé à Los Angeles, en Californie.

⁴⁰ Chloe Rhys , "L'erreur Est humaine, Une Histoire Du Glitch", <http://www.rslmag.fr>, le 31 oct. 2013.



Nabil Elderkin, *Welcome To Heartbreak* , réalisé en 2009.
 Vidéoclip numérique de la chanson éponyme du rappeur Kanye West (enregistrée en 2008)
 Durée : 4 minutes 23.

1.4.2

***Collapse of PAL* de Rosa Menkman (2010-2011) : “faire entendre le cri des données”**

L'oeuvre qui va suivre est une vidéo-performance de l'artiste néerlandaise Rosa Menkman (représentée elle-même dans la vidéo), *collapse of PAL* réalisée entre 2010 et 2011.

La vidéo, comme celle étudiée ci-dessus, explore la représentation de la *déliquescence*, de l'*écoulement*, de la *fluctuation*, caractéristiques primordiales de la “vidéo-glitch” (*databending* et *datamoshing*). Autant de termes relevant du champ lexical de “l'eau” - d'ailleurs la terminologie du mot dont portera la mouvance *Glitch Art* vient du verbe allemand *gleiten* (“glisser” en français), si nous prenons l'exemple de la “glissade” sur l'eau - Menkman s'interroge sur l'origine de ce type d'erreur, sur son commencement, sur sa terminologie. Pourquoi l'appelons-nous “glitch” ? Les différentes images de la vidéo-performance semblent représenter justement des paysages aquatiques ou “liquéfiés”.

A la différence de la vidéo décrite précédemment, la vidéo n'est pas numérique, ne relève pas de l'informatique. L'artiste manipule un ancien poste de télévision, explore ses limites et remet en question le signal *PAL*⁴¹. Elle le reflète à sa *résiliation*, le rend volontairement obsolète, inexistant, laissant place à un paysage fluide, limpide. *PAL* est mort.

De plus, Rosa Menkman agrémente la vidéo d'ambiances sonores désagréables, obsolètes, provenant à la fois de supports analogiques et numériques, accompagnant les images captées et déformées, d'un appareil photographique endommagé (probablement numérique). Pour le son, elle a utilisé une *Cracklebox*⁴², un signal de téléphone européen, un synthétiseur et les filtres de Larsen.



Rosa Menkman, *Collapse of PAL*, 2010-2011.

Vidéo-performance, manipulation du codec PAL d'un poste de télévision.

Durée : 8m34

La vidéo est installée par l'intermédiaire de deux écrans pour une performance à l'université de Copenhague, le 25 mai 2010.

L'artiste néerlandaise crée des images hypnotiques en manipulant les formats, la compression vidéo (le *datamoshing*) d'autres formes de « bruit ». Elle fait partie de ces artistes de plus en plus nombreux à s'intéresser à l'esthétique basse définition, aux images pauvres, aux médias obsolètes, au style sale. Selon Menkman, le

⁴¹ Le *Phase Alternating Line* (PAL : "alternance de phase suivant les lignes") est un standard historique vidéo couleurs avec 25 images par seconde et 625 lignes par image (576 seulement sont affichées car 8 % des lignes servent à la synchronisation et au transport de certaines données numériques). La définition au standard PAL peut atteindre 720 × 576 lignes pour le DVD.

⁴² Le *CrackleBox* (kraakdoos) est un petit montage électronique qui possède plusieurs électrodes, et qui fait des bruits (craquements, souffle, sifflements) quand on en touche au moins deux d'entre elles avec les doigts (je n'ai pas essayé avec les orteils ni avec la langue, mais on doit pouvoir).

glitch ne peut se résumer à une simple technique, c'est un acte politique de libération et de résistance au contrôle, à l'idéologie de l'ordre et du progrès véhiculée par les médias numériques, au mythe de la transmission parfaite.

“Plutôt que de créer l’illusion d’une interface transparente vers l’information, la machine se révèle et se rappelle brutalement à l’existence de son utilisateur. C’est le cri *primal des données*.”⁴³

Au cours de cette première partie, le concept de “bug” a d’abord pu être défini avec parcimonie, en citant ses principales caractéristiques visuelles et formelles, ensuite la même démarche a été effectuée pour le terme “glitch”. Par la suite, nous avons pu établir une différence essentielle entre les deux mots :

- “bug” a une connotation trop technique, plus scientifique. Il reste suffisamment ancré dans le domaine de l’informatique et du numérique. Il ne relève d’aucune esthétique. En outre, nous pouvons affirmer que “bug” est défini comme une défaillance invisible, immatérielle, impalpable.
- En revanche, “glitch” reste dans une connotation plus poétique si nous nous référons à sa terminologie (glissement, fluctuation, le paysage aquatique et surnaturel, en mouvement). Le *glitch* est comme “positif”. Il est défini comme une défaillance matérielle, visible, il désigne à l’origine “un pic de voltage” dans un courant électrique. Il ne se ferme pas dans le monde numérique.

En revanche, il est vrai qu’au départ, le *glitch*, à l’instar du *bug*, n’est pas esthétique. Ce n’est qu’une *erreur*, un *échec*, un *accident* dans le système tout simplement. Il a fallu attendre l’arrivée des théoriciens du *Glitch Art* pour rendre à sa définition, son sens initial : son sens poétique. C’est à partir du moment où, soit les artistes s’approprient de ces erreurs (tel des ready-made) soit ils s’approprient d’un objet pour lui causer des défaillances, que du “glitch pur”, nous passons à du “glitch-alike”, que de l’*erreur*, de l’*accident*, nous passons à de l’*incident volontaire*.

⁴³ Rosa Menkman, *Glitch Studies Manifesto*, pour Video Vortex Reader II moving images beyond YouTube, 2010

Il ne manque plus qu'à prouver, à la toute fin de mon développement, en quoi, le *glitch* relève d'une esthétique de l'*accident* (s'il n'en ai pas). Mais d'abord, il serait temps de se consacrer à la deuxième partie du développement.

Deuxième
PARTIE

OBJET 2 UNE APPROCHE MATÉRIELLE ET SYMBOLIQUE DU *GLITCH* :
UN ACCIDENT LUMINEUX

Il s'agit maintenant dans cette partie de montrer l'importance du *glitch* dans certains domaines artistiques qui n'ont pas toujours à voir avec le *Glitch Art* et même les arts numériques. Il sera primordiale, pour se démarquer de la précédente partie, d'éviter les termes trop techniques qui relèvent de la technologie numérique sans pour autant dénigrer les analyses scientifiques et formelles des objets d'art. Une approche plus théorique des arts plastiques et des sciences de l'art nous attend désormais. De l'hypermédia, nous passons à l'analyse d'un *média* ou d'un *multimédia*. Le *Glitch Art* a eu trop tendance à classer cette notion dans le jargon informatique et numériques or le *glitch* s'aventure dans des contrées bien plus larges.

En outre, les artistes plasticiens ont eux aussi souvent eu recours à ces accidents fortuits pour pouvoir les créer délibérément. La tentative d'utiliser ces artefacts comme outils créatifs est une constante dans l'histoire de l'art. Dès 1935, Len Lye (1901-1980) exploite les rayures et peint les chutes de celluloïd. Nam June Paik (1932-2006), avec le *wobbulator* (1970), perturbe le signal télé dans les années 70. Cory Arcangel (1978) réédite le geste avec sa pièce *Plasma Screen Burn* (2007), qui exploite la brûlure d'écrans lorsqu'une image fixe reste affichée trop longtemps. Un écran brisé recèle des images liquides d'une beauté insoupçonnée. Le glitch ici est essentiellement d'ordre matériel.

Tout d'abord, un film, en particulier un court-métrage mérite d'être étudié et décrit avec rigueur : c'est le travail de Jérôme Blanquet, *Accouchement Sonique* réalisé en 2010. L'oeuvre est bel et bien numérique mais le code, le "bidouillage" électronique n'est pas du tout du ressort du cinéaste. En effet, il a dû avoir recourt à des assistants graphistes, développeurs et webdesigners. L'objet que nous devons en tirer de cette oeuvre est de dégager seulement des idées théoriques des sciences de l'art.

2.1

LE “GLITCH” DANS LE CINÉMA : UNE ÉBAUCHE DE LA MÉMOIRE

Le cinéma, et surtout la science fiction, a depuis longtemps su exploiter *la mémoire, le souvenir, l'amnésie, l'inconscient, le subconscient* si nous commençons à prendre exemple sur le cinéma français : *La jetée* de Chris Marker⁴⁴ (1962) et si nous terminons par le cinéma hollywoodien : *Total Recall* de Paul Verhoeven (1990), *L'armée Des Douze Singes* de Terry Gilliam (1998) (s'inspirant justement de *La Jetée*), *Eternal Sunshine of a Spotless Mind* de Michel Gondry (2004), *Mr. Nobody* de Jaco Von Dormael (2009) et *Extracted* de Nir Paniry (2013). Inutile de rappeler que ces concepts tiré de la psychanalyse a été mis au goût du jour par Sigmund Freud (1856-1939) au tout début du XX^{ème}.



Chris Marker, *La Jetée*, 1962.

Court-métrage de science-fiction Français.

Réalisation par un montage photographique en noir et blanc avec *voix off*.

Durée : 28 minutes.

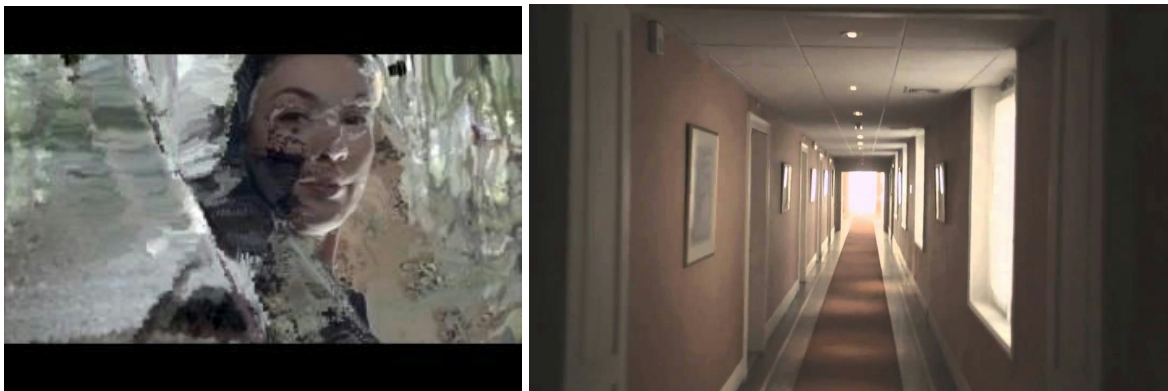
⁴⁴ Chris Marker, *La Jetée*, 1962. Le synopsis (tiré <http://www.ciclic.fr/ressources/la-jetee>) : “En répandant la radioactivité, la troisième guerre mondiale a rendu inhabitable la plus grande partie de la surface de la Terre. Réfugiés dans des souterrains, les vainqueurs font subir des expériences traumatisantes à leurs prisonniers : ils les envoient dans le temps, afin d'y trouver de quoi assurer la survie de l'humanité. Dans le passé, un des cobayes rencontre une femme dont il a gardé un souvenir précis depuis l'enfance. Une relation se noue entre eux.”

Les troubles de la mémoire ont toujours préoccupé Freud, et ce, avant même la découverte de l'inconscient. Pratiquement toute son oeuvre s'en fait l'écho⁴⁵.

Dans son court-métrage, Jérôme Blanquet, à l'instar des films les plus récents (à la différence de la *Jetée*, film beaucoup plus ancien, à l'esthétique plus minimale), n'a pas hésité à avoir recours, grâce à ses assistants, aux effets numériques.

2.1.1

La vidéo de Jérôme Blanquet, *Accouchement Sonique* (2010)



Jérôme Blanquet, *Accouchement Sonique*, 2010
Court-métrage numérique Français.
Durée : 45 minutes.

Attardons-nous d'abord sur le synopsis : Après un terrible accident de voiture, Serge, le personnage principal, sombre dans le coma. Des scientifiques stimulent alors sa mémoire, plongeant le jeune homme dans un rêve, à la recherche de lui-même.

En tant que réalisateur et vidéaste, ses explorations le poussent souvent à la représentation de ce qui échappe à notre conscient. Au carrefour de l'expérimentale et de la narration, il joue avec l'*accident*, la surprise, recherche l'abandon. Pour lui, les formes et les couleurs peuvent être modulées comme les sentiments et émotions pour aller parfois jusqu'à une "abstraction sensible". En effet, Jérôme Blanquet explore l'état du *coma* du personnage : sur qu'est-ce qu'être entre la vie et la mort.

⁴⁵ Sigmund Freud, *Mémoire, Souvenir, oubli*, ed. Petite Bibliothèque Payot le 6 janvier 2010, 1900.

Comment ces images altérées interprètent-ils cet état ? Cependant, le réalisateur favorise le fait que “le coma permet d’exprimer un état de conscience modifié”⁴⁶. Il fait favoriser l’importance de l’immersion de spectateur dans l’univers du personnage inconscient. Certes chaque spectateur a sa “propre vibration du film”⁴⁷. Autrement dit, il allie ses propres sensations et souvenirs à ceux de Serge.

Au point de vue technique, pour exprimer “un état de conscience modifié” par des images mentales, le cinéaste a dû avoir recours au procédé de l’*ellipse*, pour traduire ce trou, cette pièce manquante du puzzle qui compose la *mémoire*. En outre, il a pu avoir à disposition, des petites caméras à embarquer, légères, modernes, incrustées dans une combinaison en latex qui s’enfile. Ces petites caméras sont accompagnées de *capteurs* dont s’est servi autrefois Danny Boyle pour son film *Slumdog Millionaire* (2008) afin de favoriser l’immersion du spectateur. Le court-métrage s’est construit à la fois par des plans tirés d’une caméra numérique d’une bonne définition et par ceux tirés d’un *Super 8* d’une définition moindre pour accentuer l’alternance entre les images nettes et les images floues, fragmentées, cet “état de conscience modifié” (comme quoi, film n’est pas entièrement numérique). Ensuite, pour pousser le “vice” un peu plus loin, Jérôme Blanquet, avec l’aide de ces assistants experts en informatique utilise le procédé du *datamoshing* pour “casser” la logique de l’encodage. Ainsi, les différents plans se “mélangent”, se “pixelisent”, s’entremêlent les uns sur les autres.

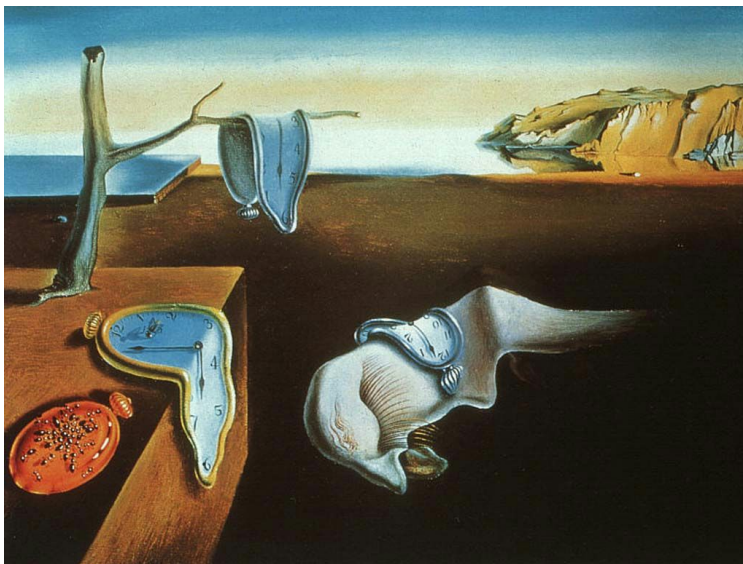
C’est sa manière de montrer ce qu’est l’ébauche de la *mémoire* par la *fragmentation*, la *compression*, la *pixelisation*, l’*entrelacement* des images altérées. Sans oublier le procédé du *ramollissement*, de la *déliquescence* qui sera abordé dans la seconde sous-partie consacrée à la photographie

⁴⁶ Cité du “Le making of *Accouchement Sonique*”, <http://videos.arte.tv/fr/videos/making-of-accouchement-sonique--3593938.html>, le 23 décembre 2010.

⁴⁷ *Ibid.*

LE PAYSAGE EN DÉLIQUESCENCE DANS LA PHOTOGRAPHIE

En effet, le *ramollissement* et la *déliquescence* font parties des procédés maîtres faisant la part belle de la représentation de la *mémoire* et du *souvenir*. Or bien avant le numérique, en dehors des technologies, le procédé a été mis en avant dans la peinture surréaliste, en particulier chez Salvador Dalí (1904-1989).



Salvador Dalí, *La Persistance de la mémoire*, 1931.
Huile sur toile, 24 cm x 33 cm
Lieu d'exposition au Museum of Modern Art (MoMA) de New York (depuis 1934).

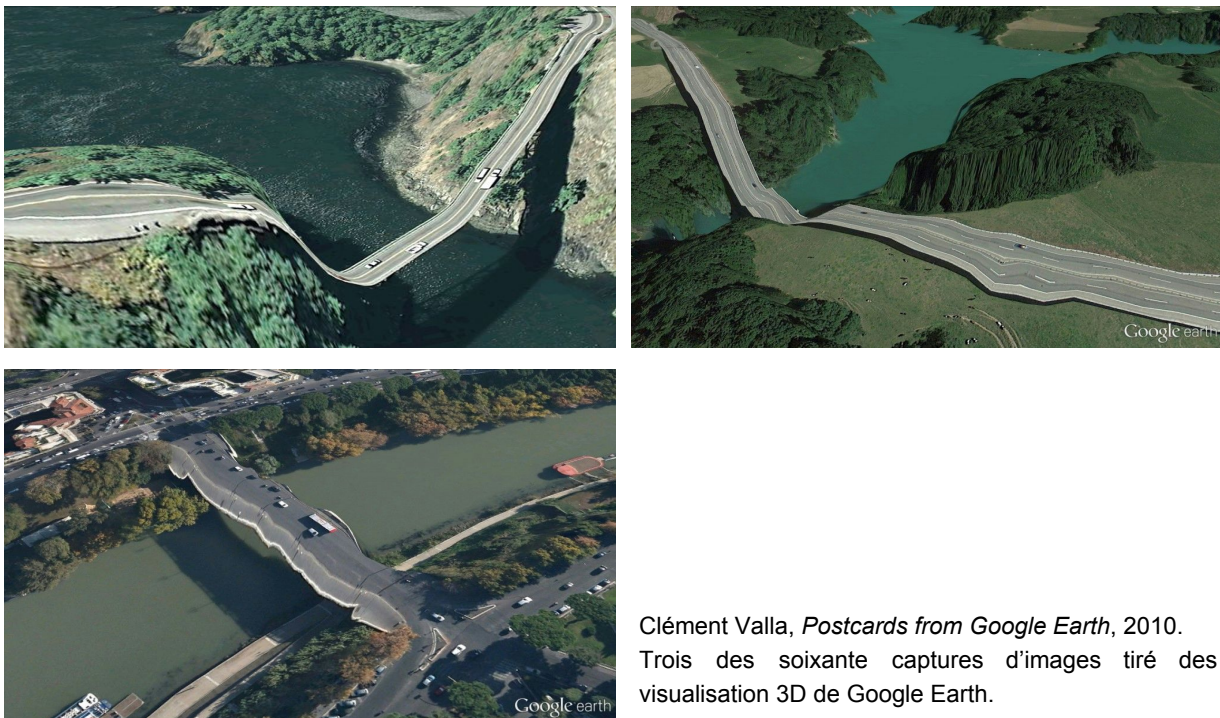
Peinte en 1931, *la Persistance de la mémoire*, huile sur toile connue dans le grand public sous le titre *Les Montres molles*, constitue une œuvre typique de la période du surréalisme. De fait, l'élément de la "montre molle" deviendra la marque symbolique de Dalí. Certes, nous pouvons reconnaître les falaises aux contours découpés et la lumière cristalline du ciel, mais les grandes étendues désertiques de cette peinture évoquent davantage une topographie imaginaire et un paysage onirique. L'inquiétude saisit le spectateur, qui ne peut évaluer les distances ; il perd tout repère quant à l'heure qu'il est, la température qu'il fait. Il se trouve sur une planète inconnue, où il pourrait faire aussi bien chaud que froid. Il est transporté dans un espace de silence, un rêve figé, dans lequel rien ne bouge et aucun son n'est produit. L'horizon illimité suggère un espace infini et suscite une sensation d'agoraphobie. Une hallucination, telle qu'on peut l'éprouver dans certains états

seconds ou sous l'emprise de drogues, est une illusion mentale si convaincante qu'elle perdure même lorsque nous nous interrogeons ou que nous cherchons à l'appréhender sous un autre angle. Quand les peintures surréalistes de Dalí fonctionnent pleinement, elles produisent un effet hallucinatoire très proche de celui décrit plus haut. Il faudrait associer évidemment les montres de la *Persistence de la mémoire* à l'idée de passage du temps, et à la relation entre *temps réel* et *temps de la mémoire*⁴⁸, mais Dalí était surtout fasciné par le paradoxe qui consiste à rendre ces objets durs et mécaniques sous une forme molle.⁴⁹

Cette esthétique est remis au goût du jour par l'artiste Français Clément Valla par l'appropriation de ces images ramollies.

2.2.1

Le travail de Clément Valla *Postcards from Google Earth* : l'appropriation des codes imparfaits.



Clément Valla, *Postcards from Google Earth*, 2010.
Trois des soixante captures d'images tiré des visualisation 3D de Google Earth.

“Artiste-programmeur”, comme il se définit lui-même, Clément Valla réfléchit sur la manière dont des algorithmes conçus pour être parfaitement logiques peuvent

⁴⁸ Cf. Paul Virilio, *La Pensée Exposé, Textes et entretiens*, ed. Babel Fondation Cartier pour l'art contemporain, mai 2012,

⁴⁹ Robert Descharnes, Salvador Dalí, Nouvelles éditions françaises, 1987

générer des résultats absurdes. Pour son projet *Postcards from Google Earth, Bridges*, il a réuni une soixantaine de clichés, qui illustrent les ratés des premier passage de la modélisation 2D (deux dimensions) modélisation 3D (trois dimensions) de *Google Earth*. Ces clichés sont élevés aussitôt par l'artiste au rang d'oeuvres photographiques numériques.

Cette série de clichés ratés illustrent avec brio cet état de déliquescence de ces paysages d'autoroutes, digne des tableaux surréalistes du peintre espagnol. De ces paysages tirés du subconscient, du tréfonds du rêve, tout nous semble en état de liquéfaction et les éléments artificiels, rigides qui contrastent avec le paysage naturel, se fondent désormais dans le décor verdoyant, naturel. D'une certaine façon ces images aussi lisses et parfaites, au départ, finissent toujours par périlcliter, faner avant d'aboutir à une forme nouvelle digne de l'esthétique de l'*inattendu*. Par l'utilisation de ce procédé du *ramollissement*, nous ne sommes pas loin ici de l'esthétique *Glitch*.⁵⁰ A l'instar des peinture de Salvador Dalí, les paysages 3D représentés dans ces clichés peuvent faire penser à ces paysages chauds, ces déserts de sable sublimes gâchés par des mirages bouleversants. Ce phénomène d'optique vient d'ailleurs de la déviation des faisceaux lumineux par des superpositions de couches d'air de températures différentes. Ce qui nous amènera au troisième point de cette partie : l'importance de la lumière dans la photographie.

Cependant il serait judicieux, avant de conclure ce point, de citer un autre exemple d'artiste majeur qui travaille sur la photographie altérée des appareils analogiques (et pas seulement numériques).

2.2.2

Le travail d'Éric Rondepierre sur la pellicule abîmée

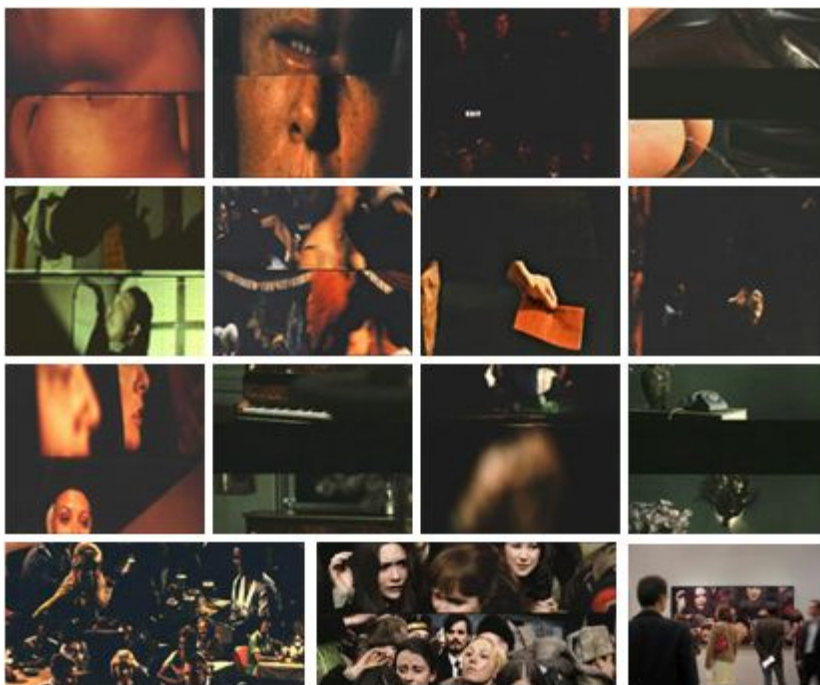
Depuis vingt ans, il regarde des films en accéléré ou au ralenti pour en isoler les images superflues ou abîmées.

L'oeuvre d'Eric Rondepierre (1950) a une place prépondérante dans l'appropriation d'images altérées, "d'objets accidentés". Extraits de films muets, de polars

⁵⁰ Cf. *Welcome to heartbreak*, p.30 et *Collapse of PAL*, p.31.

américains ou encore de pellicules endommagées, ils ont en commun d'être un tantinet "vieux". Éric Rondepierre n'est pas l'auteur de ces clichés. Il les prélève de-ci, de-là dans les films qu'il visionne au ralenti, image par image..

Vingt ans se sont écoulés depuis, durant lesquels Éric Rondepierre avec seulement quelques secondes de cinéma, a créé une œuvre singulière et unique. A partir de films muets trouvés dans des archives américaines, il prélève certains photogrammes abîmés, tachés, qui donnent lieu entre 2007 et 2014 aux *Précis de décompositions* : un ensemble de clichés rubriqués en *Scènes, Annonce, Répulsion, Moires*, etc. Une autre fois, en Grèce, il récupère un ruban de pellicule qu'il ne peut visionner faute de matériel. Il prend alors des ciseaux et coupe directement entre deux images pour faire un tirage photographique de cet infime morceau de film (*Suites*, 1999-2001).



Eric Rondepierre, *Suites*, 1999-2001.

Série de photographies tirées d'une pellicule de film découpé entre deux photogrammes.

« J'hérite d'un morceau de pellicule. N'ayant pas de table de montage, je ne peux la regarder. Alors je coupe directement dans le film. Je passe de l'arrêt sur image à l'arrêt entre deux images (ce que ne peut pas faire le magnétoscope). Dans le déroulement de la projection d'une bobine, l'image d'en bas arrive après l'image d'en haut. Je coupe de façon

à ce que l'extrémité supérieure de l'image corresponde à l'extrémité inférieure. Ainsi, la surface de l'image est entière. »⁵¹

Quelques années plus tard, Éric Rondepierre a commencé à s'intéresser au numérique. L'ADSL⁵² produit des *bugs* dans la diffusion des images télévisuelles. L'image se délite, se pixelise et Rondepierre la gèle. Depuis plus de dix ans, il procède à un autre rituel : quotidiennement, il enregistre avec un petit appareil photo des événements, qu'il consigne aussi par écrit. Ces *Agendas* (commencés en 2002), à l'inverse des autres œuvres exposées, se composent de minuscules vignettes (400 à 700) qui cohabitent sur une même photographie où se superpose le texte écrit de l'agenda. Autant dire que nous n'y voyons rien. Ainsi, la vie intime reste serrée au creux de la matière photographique, invisible. Si, en ressuscitant des millièmes de seconde, l'auteur nous laisse entrapercevoir le mystérieux pouvoir des images, peut-être une histoire plus secrète et stupéfiante se glisse en filigrane.



Éric Rondepierre, *DSL*, 2010
Série de photographies numériques tirées de séquences ou plans de films eux-mêmes numérisés.

La série *DSL* ("Désolé de Saboter vos Lignes") est composée de 18 photographies en couleur. A l'origine, des films (Hitchcock, Lynch, Godard, Truffaut, Ophüls...)

⁵¹ Frédérique Chappuis, "Eric Rondepierre arrê sur images", <http://www.telerama.fr>, publié le 11 février 2015.

⁵² L'*Asymmetric Digital Subscriber Line* (ADSL) est une technique de communication numérique. Elle permet d'utiliser une ligne téléphonique, une ligne spécialisée, pour transmettre et recevoir des données numériques de manière indépendante du service téléphonique conventionnel (c'est-à-dire analogique).

retransmis à la télévision par ordinateur (*Digital Subscriber Line*). Ce passage par la toile peut provoquer des dysfonctionnements dans la relation entre le flux des lignes (le débit) et le décodage des signaux. L'artiste a effectué des prises d'écran non retouchées de ces aberrations. Il les a fait tirer sur papier photo et mettre sous "DSL", bien qu'ancrée dans la technologie la plus contemporaine, renvoie visuellement à des pratiques manuelles plus anciennes comme la peinture, le vitrail ou la mosaïque. En regardant d'un peu plus près chacune de ces photos, nous pouvons constater que les effets d'altération qui "démolissent" ces plans tirés de différents films s'apparente beaucoup au *glitch* : si nous faisons allusion à la *pixelisation*, à l'*entrelacement*, à la *déliquescence*, au *ramollissement*. Certains artistes du *Glitch Art* ont eu ce même travail d'appropriation des objets numériques.

En conclusion de cette sous-partie, il est fort de constater que la *lumière* est symboliquement (les *flash* de la mémoire dans la vidéo de Blanquet et la lumière déformante des photos de Valla) et matériellement (pic et étincelle dans une fluctuation électrique) l'origine de ces différents dysfonctionnements et effets étranges : pixelisation, entrelacement, déliquescence, ramollissement, tous apparentés au *glitch*. Nous verrons que l'aspect matériel de ces effets concerne aussi les appareils analogiques

2.3

LE RAPPORT DE LA PHOTOGRAPHIE AVEC LA LUMIÈRE

"Dans le photo-graphique, tel que je l'entend ici, ce n'est donc pas la lumière (*photos*) qui écrit (*graphein*), mais le photographe qui écrit par elle."⁵³

⁵³ Vincent Ciciliato, *Glitch(s) IMAGO-SONORE(s): du processus d'objectivation par découpe et synchronisation son-image à une esthétique du micro-mouvement*, thèse de Doctorat, Humanities and social sciences. Université de Picardie, Jules Verne, 2010, Vincent Ciciliato, p.46.

Dans ce postulat, l'ancien doctorant Vincent Ciciliato affirme non seulement l'importance de la lumière pour le "transfert passif vers une réalité photosensible" - autrement dit, par la captation de l'image lumineuse sur du papier photographique - mais insiste également, et avant tout, sur l'origine du média, sur sa terminologie.

2.3.1

Le cinéma, comme la photo : une écriture par la lumière

Dans le cinéma expérimental, à l'instar de la photo, nous sommes tentés de croire qu'il est vu seulement comme "accident heureux" révélant une nouvelle source créatrice. Nous le constatons dans certains films de Jean-Claude Rousseau. Il dit d'ailleurs une phrase particulièrement intéressante pour illustrer cette idée, "il faut laisser la caméra faire ce qu'elle peut", contredisant ainsi ce que *l'économie du cinéma* défend : l'importance de la domination humaine sur les machines (ne pas laisser entrer l' "accident lumineux" dans la caméra par exemple) et de l'existence d'un scénario obligatoire pour un film⁵⁴.

Mais la lumière n'est pas seulement vue comme une esthétique de "l'accident heureux", "lumineux" dans le cinéma comme dans la photographie (non numérique). Il fait partie de la définition même du média. Les photogrammes "se dessinaient", se créait à l'époque, par l'entrée de la lumière dans l'objectif agissant ainsi sur la pellicule transparente. C'est de cette manière que les formes et les figures se formaient, par le jeu de la lumière, par ses intensités irrégulières et la mise en marche des appareils. D'ailleurs, Vincent Ciciliato, en tant que jeune théoricien, poursuit sur cette idée :

"Le cinéma emprunte au photo-graphique sa capacité à reproduire le visible et sa part d'iconicité. Il participe du même outil de capture en lui ajoutant l'illusion d'une fluidité *cinématique* . Mais, comme lui, c'est un appareil de découpage "photo-génétique". Que ce soit par son *mode de saisie*, en délimitant son temps de réflexion lumineuse (la variation des intensités lumineuses étant décrites à l'intérieur du plan en tant que surface, mais également en tant que durée) ; ou lors de la *projection*, moment dans lequel sont rendus

⁵⁴ Cf. Le cours de Pierre-Damien Huyghe sur *l'économie du cinéma*, séminaire de "Théorie des techniques et du design", p.

les limites “physiques” et “intentionnelles” (car étant la conséquence d’un choix de la part du monteur) des différentes séquences qui constituent le film.”⁵⁵

2.3.2

Vincent Ciciliato et le “temps lumineux”

Dans sa thèse, il affirme ensuite, en citant Marshall McLuhan (1911-1980), que l’une des principales caractéristiques de la photographie est aussi l’isolement des moments particuliers dans le temps⁵⁶. Elle se différencie de la caméra de télévision, qui par son balayage continu “ne révèle pas le moment ou l’aspect isolé, mais le contour, le profil iconique et la transparence”⁵⁷. Le photographique tiendrait alors davantage de cette découpe volontaire dans le temps que d’un transfert “transparent” du réel. L’instant “isolé” comme l’affirme McLuhan n’est pas seulement du descriptif. Il n’est pas question d’ “isoler” la “substance” d’une réalité objective, mais c’est l’événement qui prime, non celui qui se donnerait à voir et dont nous en décrivons les traits par une image fixe, mais celui de sa saisie : *le photographique comme isolement du temps lumineux*.

Roland Barthes (1915-1980), pour poursuivre l’argument de McLuhan, dit que le photographique est “réveil devant le fait” , “saisie de la chose comme événement et non comme substance” ⁵⁸. Un “réveil” devant une chose qui marque le moment où l’acte de saisie est *événement*. Le lumineux devient pure *événementialité*. Le *photo-graphique* sera alors cet acte par lequel le visible se verra dépossédé de sa continuité et de sa fluidité, pour se donner en tant d’objet de saisie temporelle autonome.

Le cinéma à la différence du photo-graphique donne l’illusion de cette continuité lors d’un passage d’un photogramme à un autre mais cette continuité existe essentiellement dans la télévision. Mais à partir des années 1950, les cinéastes du cinéma expérimental dont Peter Kubelka (1934), à l’instar de Jean-Claude Rousseau

⁵⁵ Op. cit., Vincent Ciciliato, p.48.

⁵⁶ Marshall McLuhan, *Pour comprendre les médias*, Seuil, 1968, p.219

⁵⁷ *Ibid.*

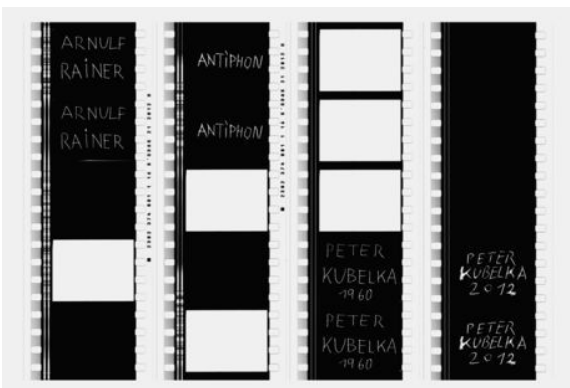
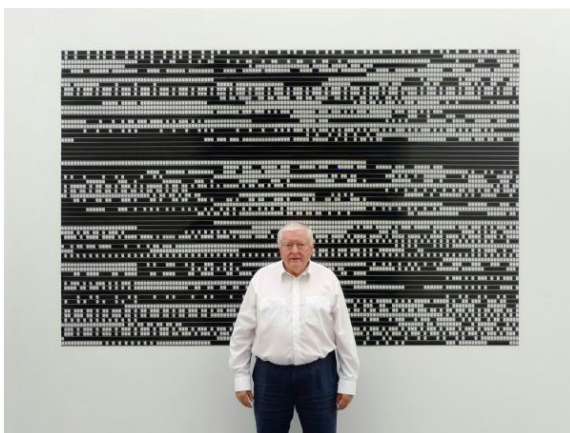
⁵⁸ Roland Barthes, *L’empire des signes*, 1970, Seuil, 2005, p.105.

et Éric Rondepierre aujourd'hui, iront à l'encontre du cinéma traditionnel. En effet, ces artistes ont toujours cherché à s'interroger sur la matérialité de la pellicule, sur l'intervention de la lumière sur l'objectif de l'appareil, sur le "temps lumineux" et "autonomes" des photogrammes. Kubelka, par le procédé du *flickering* ("clignotement", "scintillement" en anglais), casse la logique de l'illusion *cinétique* pour laisser place à la séparation de chaque "bloc-durée" des photogrammes.

2.3.4

Arnulf Rainer de Peter Kubelka

Ainsi avec *Arnulf Rainer*, voulant rendre hommage à l'oeuvre de son ami Rainer, après l'avoir filmé dans son atelier et tenté toutes sortes d'expériences, l'artiste autrichien Peter Kubelka finit par faire un film sans image du tout (ou plutôt avec seulement l'horizon, le fondement de toute image), soit une succession soigneusement structurée de photogrammes blancs ou noirs, accompagnés ou non de son - utilisant ainsi les quatre figures audiovisuelles les plus simples de l'histoire du cinéma.



Peter Kubelka, *Arnulf Rainer*, (1958-1960)
 Court métrage en 16 mm et 35 mm, noir et blanc avec son.
 Durée 6 min 30

Kubelka a mis des années à faire certains films de quelques minutes, non parce que ses films sont faits d'effets complexes à réaliser, mais parce qu'en les structurant à l'échelle des photogrammes et de leur possibilités rythmiques et perceptives, 1/24^{ème} de seconde d'image et de son signifiait possiblement des jours de travail, d'essais et de réflexion. Ses "films métriques" offrent à nos sens des compositions avec les éléments les plus essentiels du cinéma, réduits à leur plus simple mode d'existence : la lumière et le son, la nature de leur absence ou de leur apparition, de leur coïncidence ou dislocation. Dans ses films, la relation du son à l'image est toujours en jeu, mais une expérience d'un autre ordre est aussi à l'oeuvre, un rapport inarticulable en mots entre nous et l'écran. C'est un peu comme si la vue et l'ouïe n'étaient pas les seuls sens que déploie notre corps, comme si le toucher ou même le goût venait habiter les images. Le mot le plus proche de cette expérience est peut-être la *synesthésie*, terme qui définit des troubles de la perception sensorielle caractérisée par la perception d'une sensation supplémentaire à celle perçue normalement, dans une autre région du corps ou concernant un autre domaine sensorielle. Toucher ce que nous voyons sur l'écran, sentir ce que l'on entend, entendre ce que l'on a vu.

Pour arriver à cette "synesthésie", l'artiste utilise le procédé du *flickering*, du *scintillement* à l'opposé de la vidéo (utilisant le *balayage*) et du cinéma traditionnel (l'illusion cinétique). Les photogrammes noirs (enregistrés à l'instant où la lumière n'entre pas dans l'objectif), et les blancs (quand la lumière entre dans l'objectif), s'alternent, se répètent, se répliquent sans arrêt. Cette effet de clignotement peut s'apparenter à du *glitch* (la défaillance peut créer des effets de répétitions lumineuses, de réplication de l'image ou d'une partie de l'image fragmentée).

2.3.5

Le flux n°1, Zen for Film (1962-1964) de Nam June Paik

A l'instar de Peter Kubelka, dans *Zen for Film*, Nam June Paik travaille sur la matérialité de la pellicule et sur la lumière. Sans le "moindre respect" il démonte,

bricole, isole les constituants de base. L'art est conçu comme oeuvre ouverte, toujours modifiable, jamais terminée.

Il poursuit en outre cette entreprise de désacralisation initiée par les "dadaïstes" et les membres de *Fluxus*⁵⁹, par la dérision des codes artistiques, par l'humour, la surprise, et le paradoxe.



Nam June Paik, *Zen for Film (Fluxfilm n°1)*, 1964

Oeuvre en trois dimensions. Installation cinématographique, écran 16 mm vierge, silencieux
Durée : en boucle.

Avec son film *Zen For Film*, l'artiste Coréen fait accumuler peu à peu poussières et rayures. Sans début, ni fin, le spectacle est fait de la matérialité de la pellicule et du projecteur. En retournant le regard sur l'envers du décor, Paik, dans un geste similaire à Marcel Duchamp, élève la machine, la poussière et la lumière au rang d'oeuvre d'art. En passant dans le projecteur, la pellicule accumule les traces du temps qui passe. Film "métaphysique", *Zen for Film* est également une réflexion sur et par le dispositif.

Pour résumer cette deuxième partie, il est temps de passer les thèmes abordés en revue. Dans un premier temps, nous avons vu que le cinéma a souvent exploité l'ébauche de la mémoire, du rêve, du souvenir par l'utilisation d'effets s'apparentant

⁵⁹ Jean Paul Fargier, *Nam June Paik*, ed. Art Press, Cincinnati, 1989, p.10.

au *glitch* : la *pixelisation*, la *déliquescence*, le *ramollissement*, la *fragmentation*, l'*entrelacement de pixels* etc. Dans un deuxième temps, nous avons pu affirmer que le procédé de *ramollissement* et de la *déliquescence* a aussi été repris dans la photographie numérique chez Clément Valla, que la *pixelisation* et l'*entrelacement* (plans mélangés les uns aux autres) a été également exploité par Éric Rondepierre en particulier dans son oeuvre *DSL*. Si nous en revenons au *ramollissement*, il serait bien de remarquer son rapprochement symbolique et esthétique avec la lumière. Dans la nature, elle crée par sa réflexion à la chaleur, des paysages ramollis, déformés. Il en va de même pour les appareils analogiques (appareil photo argentique, anciennes caméras) manipulés par les artistes : l'objectif ouvert accueille les intensités de lumières et ainsi le paysage déformé ou flou se reflète sur la pellicule. La théoricienne du *glitch* Rosa Menkman, appelle cela des "accidents heureux", "lumineux". Le *glitch* n'est pas juste une affaire de code, il peut découler d'une défaillance matérielle causé par le monde physique (la lumière, la chaleur), la *physis*, le matériel.

D'ailleurs, dans la troisième et dernière partie qui va suivre, il serait temps de démontrer en quoi le *glitch*, déjà vu comme une esthétique de l' "accident lumineux", est-il vu également comme un accident temporel.

Troisième
PARTIE

OBJET 3 : LE *GLITCH* COMME ESTHÉTIQUE DE L'*ACCIDENT TEMPOREL*.

Le concept d'*accident* a toujours fait partie intégrante de la philosophie de Paul Virilio (1932), bien que ce dernier ne soit qu'un architecte. Ce qui n'empêche pas d'être l'un des penseurs et théoriciens de l'art les plus influents de ce siècle. Vincent Cicaliato n'a, quant à lui, pas hésité à reprendre le concept pour avancer son idée de “temps lumineux” - en référence au cinéma de Peter Kubelka. En effet, nous avons vu dans la partie précédente que l'objet découpé, ainsi recueilli puis isolé du reste de la pellicule devient un objet “temporel autonome” ainsi la lumière réfléchi sur cette partie de la pellicule a également son autonomie. Il appelle donc cela un “objet temporel lumineux” ou “bloc-durée”.

Ce qui nous amène à démontrer, dans ce dernier grand point du développement, en quoi cette “objet lumineux”, l' “objet-glitch” est-il considéré aussi comme une esthétique de l'*accident temporel*.

Nous étudierons dans un premier temps la fusion des rapports synesthésiques dans un objet, pour poursuivre cette démonstration. Cependant, il serait judicieux de mettre en avant la terminologie du concept d' “accident” .

Au sens philosophique, l'accident est “ce qui appartient à un être sans être lié par son essence; et en particulier, ce qui peut lui appartenir que momentanément. Nous parlons d'accident quand il arrive quelque chose d'impersonnel, sans que tout n'ait été envisagé, c'est sans sujet.”⁶¹

Depuis l'antiquité, les philosophes grecs se sont depuis longtemps attardés sur ce concept d'accident. Les épicuriens affirmaient que le monde tel qu'il est, est constitué d'accident. Paul virilio nous parle d'un “conglomérat d'accidents”⁶². Ils pourraient constituer un ordre mais ce type d'ordre n'est jamais souhaitable si nous nous référons à la philosophie d'Épicure, sur la théorie du *clinamen*.

⁶⁰ Aristote, *Physique*, Flammarion, collection “GF”, Paris, 2000, p.9.

⁶¹ Etienne Souriau, *Vocabulaire d'Esthétique*, ed. Quadrige Dicos Poche Puf, 1990, p.10.

⁶² Paul Virilio, *La Pensée Exposé, Textes et entretiens*, ed. Babel Fondation Cartier pour l'art contemporain, mai 2012, p.61.

La seconde définition est la suivante (en rapport avec le sujet de mémoire) : “c’est un dispositif plus ou moins inattendu, pittoresque, susceptible d’apporter à un spectacle ou à une oeuvre de la variété ou des accents d’intensité intéressants: accidents de terrain, accident de lumière⁶³.”⁶⁴

3.1

ISOLER ET DÉLIMITER UN OBJET TEMPOREL (VINCENT CICILIATO)

Dans cette sous-partie, il sera judicieux de parler de la pratique de mises en relations son et images, le domaine de prédilection de l’artiste Vincent Ciciliato. Ce dernier souligne l’importance du travail de Martin Arnold (1959) dans la conceptualisation et la formalisation de l’ “objet imago-sonore”⁶⁵. Il sera question de mettre en évidence ce qui représente une genèse de ce que Ciciliato considère comme “une première étape dans une réel fusion perceptive des informations sonores et visuelles”⁶⁶ à travers différentes technologies de saisie temporelle, le *cinématographe* et le *phonographe*. Il ne s’agira pas ici de questionner ce principe à partir des outils numériques, nous la consacrons dans la deuxième sous-partie sur la fusion des éléments synesthésiques dans un même objet. Les principes de saisie et de restitution mécanisés des événements sonores d’une part, et visuels de l’autre, dans le domaine des médias analogiques, peuvent déjà nous permettre de mettre en évidence une réelle dynamique de *fusion* entre son et image.

3.1.1

La *synchronisation* du son et de l’image par l’analogique

⁶³ Cf. Jean-Claude Rousseau, p.43 et Peter Kubelka, p.44

⁶⁴ *Op. cit.*, Etienne Souriau, p.10.

⁶⁵ Ciciliato pourrait parler d’objet “audiovisuel” mais le terme ne lui parait pas assez bien approprié. Selon lui, “audiovisuel” a une connotation télévisuel tandis que l’ “objet imago-sonore”, né de la synchronisation son-image a une connotation cinématographique.

⁶⁶ *Op. cit.*, p.24.

Afin d'illustrer ce point, le travail du cinéaste autrichien Martin Arnold mérite d'être étudié avec rigueur. En effet, c'est par le visionnage de *Passage à l'acte* (1993), qu'une réflexion autour des liaisons entre son et image a pu être envisagée.

Pour *Passage à l'acte*, Arnold emprunte ici un bref passage du film *To kill a Mockingbird* (1962) de Robert Mulligan. Une scène domestique dans la quotidienneté d'une famille américaine. L'action recueillie est simple : un père demande à son fils de ne pas sortir de table tant que sa sœur n'a pas fini de manger. Le plan est fixe. La famille est attablée dans une cuisine : le père, la mère et leurs deux enfants (un fils et une fille). La pièce commence brusquement par la sortie de table du jeune garçon. Ce dernier se dirige rapidement vers la porte (le milieu du plan) et la pousse violemment afin de se frayer un chemin pour sortir. Le son est brusque et saisit l'attention du spectateur de façon fulgurante. Après ce premier mouvement violent du fils, le film se met à tressaillir tel un disque rayé. La scène est mise en boucle, et cette dernière ne dépasse pas la durée d'une seconde. Le bruit dans le film devient assourdissant. La boucle l'isole au rang de leitmotiv principal. Les mouvements des acteurs sont réduits au minimum perceptible. Les gestes sont *compulsifs, répétitifs*. Le temps de l'action paraît isolé en s'approchant par ce fait de l'instantanéité photographique.



Martin Arnold, *Passage à l'acte*, 1993.

“L'oeuvre de Martin Arnold fait écho à ce mouvement en procédant à *une stylisation fondée sur la déconstruction métrique de la séquence cinématographique réemployée*. Une appropriation servant ici à *la critique et au démembrement* d'un cinéma

spectaculaire, simulacre des aliénations sociétales (dans le cas de *Passage à l'acte*, cette aliénation passe par des jeux de pouvoir patriarcaux visibles dans l'image).⁶⁷

Dans son oeuvre, Arnold abolit la hiérarchisation qui peut exister entre événement sonores et événement visuel, pour laisser place à un *corpus audiovisuel fusionné* devenant ainsi l'*objet imago-sonore*.

La construction de la synchronisation entre le son et l'image n'est pas sans conséquences : la sensation de mécanisation de l'ensemble est accentuée par la perception simultanée entre les événements sonores et visuels. Ce travail sur matériau filmique qui, nous le rappelons, est celui de Peter Kubelka dans *Arnulf Rainer* (1958-1960)⁶⁸.

Nous assistons à une *fusion* de type *synesthésique* - *syn* (union) et *aesthesis* (sensation) -, dans laquelle, les deux sens convoqués (vision et ouïe) s'associent et se synthétisent. Dans le numérique, cette *fusion* ne relève pas seulement de la synesthésie, mais de l'audiovisuel.

3.2

LA FUSION DU SON ET DE L'IMAGE PAR LE NUMÉRIQUE

“La technologie numérique, par de nombreuses caractéristiques (codage numérique commun, représentations communes interactivité, synchronisation de l'image et du son par le geste), fusionne l'image et le son en un nouvel objet audiovisuel que l'on peut qualifier de complexe et qui repose sur un programme sous-jacent.”⁶⁹

Suite à ce qui a été dit précédemment, les principes d'une telle *fusion* n'est pas spécifique au seul domaine du numérique. En effet, il est fort de constater que la

⁶⁷ *Op. cit.*, Vincent Ciciliato, p.31

⁶⁸ Cf. p.44.

⁶⁹ Hervé ZÉNOUDA, *Les images et les sons dans les hypermédias artistiques contemporains. De la correspondance à la fusion*. Paris, Éd. L'Harmattan, coll. Champs visuels, 2008, p.10.

seule *synchronisation* du son et de l'image en durée courte suffit à mettre en oeuvre un tel principe. L'étude de Zénouda reste cependant capitale dans la description des modalités de *fusion* et de *synthétisation* entre le sonore et le visuel propre aux *hypermédias*. Il faut admettre malgré tout que l'informatique a permis de généraliser cette donne. En effet, en réduisant et en normalisant le monde sensible par le langage binaire, les opérations d'échanges et de synchronisation entre son et images ont été facilitées et généralisées⁷⁰. De plus, la multiplication des dispositifs artistiques utilisant les technologies interactives et génératives a permis de renforcer cette sensation de cohésion perceptive entre les sons et les images.

Avant de *subir* ce processus de *réduction* de plusieurs informations au sein du même objet, ce dernier est d'abord numérisé, *digitalisé*, autrement dit : *saisi*, *transporté* et *présenté*⁷¹. En nous attardant sur le mot anglais *digit* ("chiffre" en français), nous constatons que celui-ci renvoie directement à l'une de nos premières interfaces naturelles avec le monde, mais également premier appareil d'analyse et de comptabilisation de notre environnement proche, la main, en se saisissant de l'objet, entame également le début d'un processus d'abstraction et de *virtualisation* par la pensée qui semble se résoudre aujourd'hui dans son extériorisation au travers de la machine informatique - le terme anglais *digital* servira à désigner l'environnement de traitement numérique, informatique.

Contrairement à l'analogique, la *synchronisation* des éléments ne se procède pas par la découpe, l'*isolement*, mais par la fabrication de lois structurelles communes par leur *digitalisation* et *réduction* parallèle.

Suite à ce qui vient d'être dit, nous étudierons ce qu'est le *mapping*, comment utilise-t-il le procédé de *fusion*, de *synchronisation*, de *synthétisation* des éléments ?

3.2.1

Le *mapping*, mettre en relation plusieurs types d'informations.

⁷⁰ *Ibid*, Herve Zénouda, p.10.

⁷¹ Op. cit., Vincent Ciciliato, p.113

“L'économie politique de la vitesse et ses spéculations conservées dans des logiciels à risque *des automates mathématiques* où rien n'est contrôlé, surveillé, ajusté, tout ne fonctionne que par le “miracle de l'instant” si l'on dit autrement par “l'accident de transfert”, tout n'est que dans l'immédiateté.”⁷²

Dans le jargon informatique, le “mapping” désigne communément la mise en relation entre plusieurs types d'informations distinctes (*data mapping*) : sons images, données kinesthésiques, etc. Dans le domaine de l'image de synthèse, il sera synonyme de *texturage*, dont l'opération principale consistera par appliquer une image de remplissage sur la représentation filaire d'un objet en trois dimension. Par cet acte de recouvrement, il assume son sens étymologique premier : “mappe” du latin *mappa* qui désigne originairement une “nappe”. Le *texturage* consistera à littéralement recouvrir la structure filiforme de l'objet de synthèse, à faire *correspondre, coïncider*, les deux éléments : images de remplissages et objets 3D. Son sens étendu, dans le domaine informatique, indiquera tout processus de mise *en relation directe, en coïncidence* des différentes couches opérationnelles d'un programme. Ainsi, la procédure de *mise en rapport* entre deux programmes, l'un générateur de sons et l'autre d'images, répondra à cette action de *mappage*; l'un des traits essentiels étant l'établissement *de correspondances* structurelles liant les éléments de nature différentes, mais possédant des caractéristiques formelles pouvant être mise en commun (valeurs intensives, rapports rythmiques etc.). C'est cette action donc qui, dans le domaine de la programmation, sera l'un des fondements de la construction d'un objet synthétique en permettant la cohésion formelle et perceptive des événement sonores et visuelles.

Pour conclure sur ce point, le *mapping* dont il est question ici doit être considéré dans son acceptation stricte de *liaison interne* des données pour la production d'un acte de synthétisation et de synchronisation des événements sonores et visuels. Mais ces événements sont générés par des codes, des algorithmes parfois complexes se multipliant par centaines, par milliers, *s'interprétant* entre elles, rendant l'objet “imago-sonore” lui-même complexe⁷³, ingérable, se créant un

⁷² Op.cit., Paul Virilio, p.28.

⁷³ Cf., cit., Vincent Ciciliato, p.55.

conglomérat d'accidents, en reprenant le terme de Pierre-Damien Huyghe. L'objet "bug". Le *glitch* en est la conséquence.

3.3

LE GLITCH COMME ACCIDENT TEMPOREL

"Dans toute création, qu'il s'agisse d'une idée originale, d'un tableau ou d'un poème, *l'erreur cohabite toujours avec l'adresse*. Mais l'adresse n'y est jamais présente seule, il n'y a jamais d'adresse, de talent créateur sans erreur. Donc, l'accident va toujours de paire avec la vitesse de l'action de l'objet mobile".⁷⁴

Le *glitch*, comme cela a été le cas précédemment avec la lumière, est indissociable de l'esthétique de l'*accident temporel*. Nous avons démontré plus haut, que par la synchronisation, la synthétisation et la fusion des éléments synesthésiques isolés dans un même objet temporel autonome, par l'utilisation d'appareils analogiques et numériques, peuvent créer des ruptures, des cracks, des scintillements dans la *continuité musical des plans succédés*.

Nous avons démontré également ce que la fusion du son et de l'image dans l'objet numérique par la génération de codes et d'algorithmes trop complexes et mal traduites peut engendrer différentes défaillances d'un autre ordre (décalage conséquent entre le son et l'image, images déformées par exemple). C'est ce qu'appelle Iman Moradi du *glitch pur*, l'erreur involontaire.

Il ne reste plus qu'à expliquer, pour clore ce chapitre, quel est le rapport entre *rythme*, le *musical* et *glitch* pour la création d'un accident temporel. Mais un petit rappel terminologique ne ferait pas de mal.

⁷⁴ Op.cit., Paul Virilio, p.82.

3.3.1

Une définition plus approfondie du mot “glitch”

Le mot a été emprunté à l'anglais *glitch*, qui vient probablement lui-même de la langue yiddish, de l'allemand *glitsch* (“glisser”, “planer”) relatif au verbe *gleiten* (“glisser”). La terminologie établie est très intéressante et il ne faudrait pas passer à côté. L'importance est la présence ici du terme de “glissement”. Sa définition est à prendre ici comme mouvement indésirable, c'est-à-dire comme quelque chose d'inattendu, d'imprévisible. Cela rejoint presque la notion d'*accident* si nous faisons référence par exemple au glissement de terrain - où deux éléments qui n'ont rien à voir l'un à l'autre se rencontrent, puis se “frottent légèrement” - mais généralement le fait de “glisser” se produit grâce à notre interaction avec une surface lisse, limpide comme l'eau ou la glace. “L'eau” a une place prépondérante dans la définition de *glitch*. Nous le trouvons aussi dans la racine du mot “fluctuation” (du latin *fluctuare*, qui signifie “flotter”) énoncé au début de la thèse d'Iman Moradi :

“Une défaillance électronique ou électrique qui correspond à une *fluctuation* dans les circuits électroniques ou à une coupure de courant (une interruption dans l'alimentation électrique). Ce qui entraîne un dysfonctionnement du matériel informatique, qui occasionne à son tour des répercussions sur les logiciels.”⁷⁵

La *fluctuation* désigne un mouvement d'*oscillation*, de *balancement* comparable aux mouvement des vagues. Ce type de mouvement a beaucoup été repris dans l'esthétique *glitch*, par les artistes du *Glitch Art*. De plus, l'ancienne doctorante insiste bien sur le fait que ce type de défaillance est bien au départ d'ordre matériel, s'établit par des ruptures pouvant créer ces effets inattendus. D'ailleurs, le terme, et nous le rappelons, ayant été employé pour la première fois en 1962 pendant le programme spatial américain, l'astronaute John Glenn décrit à cette époque des problèmes que son équipe rencontre. Selon ses termes, “littéralement, un glitch est un pic ou un

⁷⁵ Op. cit., Iman Moradi, p.10

changement dans la tension d'un courant électrique"⁷⁶, renferme beaucoup plus de significations et fait désormais partie intégrante de la culture numérique.

3.3.2

Les caractéristiques du *glitch*

Les situations qui peuvent conduire à des *glitch* que ce soit dans la vidéo, la photo ou dans la capture d'écrans sont pour la plupart le résultat d'une mauvaise communication ou erreur de traduction lors du transfert de données d'un environnement à un autre. Elles peuvent survenir à la suite d'un disque rayé, un flux vidéo corrompu sur Internet ou sur une télévision, le crash d'un logiciel en raison de mémoire insuffisante, un appareil photo numérique défectueux etc. Ces parasites provoquent parfois des motifs tronqués sur l'écran. De cette façon, d'un point de vue artistique, le *glitch* peut être considéré comme un objet trouvé semblable à du *ready-made*. Un "artiste-programmeur" peut aussi provoquer ces situations délibérément, par exemple, en corrompant le code d'un fichier numérique ou même en manipulant physiquement les circuits d'un appareil numérique. Le fait qu'un artiste s'approprie ces codes pour les corrompre est donc le point clé de l'esthétisation du *glitch*, "l'accident volontaire".

Aussitôt appropriée par le monde artistique, le *glitch* doit être établi comme une esthétique à part entière, de l'erreur et de la panne en énonçant avec exactitude ses différentes caractéristiques techniques et théoriques qui le font démarquer des autres courants des arts numériques. La thèse d'Iman Moradi (*L'esthétique du Glitch*) a été l'une des premières à établir ces caractéristiques que voici :

- "la *fragmentation* (des parties de l'image d'origine sont décalées ; on remarque aussi des changements de tons),
- la *réplication*, la *répétition* (le clonage visuel ou la répétition d'une partie de l'image),
- la *linéarité* (le résultat de l'*entrelacement* des pixels)." ⁷⁷

⁷⁶ Chloe Rhys, "L'erreur Est humaine, Une Histoire Du Glitch", <http://www.rslmag.fr>, le 31 oct. 2013.

⁷⁷ Op. cit., Iman Moradi, p. 22.

3.3.3

La fragmentation, la répétition, la répllication et l'entrelacement des pixels : une part de musicalité dans l'image.

Dans la *fragmentation*, l'interrogation sur l'intérêt du *non finito* en sculpture a suscité une riche réflexion esthétique. D'une certaine façon, la question du fragment s'apparente à ce questionnement. Cette notion concerne les arts plastiques, mais aussi la littérature, la poésie, la musique, l'architecture. Le fragment est un morceau d'une chose qui a été cassée, brisée, déchirée, une partie d'une œuvre dont l'essentiel a été perdu ou qui n'a pas été composée et, plus généralement, la partie d'un tout. "Le caractère éclaté, brisé, détaché, isolé du fragment évoque une violence. Il renvoie à une blessure, une fracture, une rupture, une perte. La séparation du fragment entraîne la destruction de la totalité [...]. Morcellement, discontinuité, dispersion, éparpillement sont autant de termes qui renvoient aussi à l'idée de fragment."⁷⁸ Cette trace du passé acquiert pourtant son autonomie, et de cette entité nouvelle naît une dynamique potentielle forte qui fonde des pratiques artistiques majeures.

Le glitch s'est par la suite emparé de cette esthétique de la *fragmentation* de manière involontaire au départ puis volontaire par les artistes du *Glitch Art* pour montrer justement cette idée de *rupture*, de *blessure* et de *fracture*. Il en va de même pour la *répétition* et la *répllication*.

⁷⁸ Dominique BERTHET, *Recherches en Esthétique*, n° 14, « Le Fragment », CEREAP, 2008, éditorial.



Un exemple de fragmentation d'un plan tiré d'une vidéo numérique réalisé par un artiste et développeur anonyme.

Dans l'histoire de la *répétition* et de la *réplication*, le cinéma expérimental a depuis longtemps exhiber la structure répétitive de l'image cinématographique, les arts plastiques, à partir de la seconde moitié du XX^{ème} siècle, transforment la pratique de la série apparue à la fin du XIX^{ème} siècle, avec la peinture de Monet, en une recherche sur la capacité de la répétition à produire du nouveau. Dans le cinéma, l'un des principaux buts que s'est fixé dans les films expérimentaux est de révéler l'illusionnisme du cinéma de fiction comme un impensé.

Ces films décomposent le processus cinématographique pour travailler ses éléments séparément et s'intéressent tout d'abord à sa matière première, la pellicule. Ils donnent à voir la matière cinématographique structurée par la répétition d'images qui, une fois mise en mouvement, produisent l'illusion d'une continuité. Dans le cinéma traditionnel, La répétition d'une forme change celle-ci en mouvement. Le cinéma expérimental donne à voir cette matière cinématographique, interroge cette répétition, revient au morcellement des images. La pellicule peut être utilisée comme un matériau, autant à regarder qu'à projeter. Tel est le cas de l'œuvre de Peter Kubelka, et il est bon de le rappeler, *Portrait d'Arnulf Rainer* en 1958⁷⁹, où la répétition des images est remplacée par la succession d'amorces noires et blanches exposée comme un tableau abstrait.

⁷⁹ Cf., p.47.

Le glitch s'inspire *involontairement* de cette pratique plastique et esthétique qui a fait l'histoire de l'art moderne et de l'art contemporain, "involontairement" car cette forme d'anomalie est née d'une erreur de code (par exemple) et est au départ involontaire avant que les artistes du *Glitch Art* se les approprient. L'autre différence est que ces formes répétées se superposent en une même image, cela relève d'avantage de la *réplication* que de la *répétition*. Nous y trouvons une certaine forme musical, un rythme répété s'y dégage.



Un exemple d'image où les figures captées se répètent puis se superposent l'une contre l'autre dans une même image, la *réplication*, faite par un artiste anonyme.

Le terme “d’entrelacement” concerne au départ la vidéo⁸⁰. Pour qui est habitué aux outils informatiques et photos, c’est encore une particularité de la vidéo, héritée des temps où le numérique n’existait pas.

Les vidéos numériques sont cadencées à vingt-cinq images par seconde et cinquante trames par secondes qui sont enregistrées par les caméscopes montées par les logiciels, encodées sur les disques de mémoires vidéo et diffusées pour la télévision. Car, pour des raisons que nous allons évoquer, en vidéo grand public, une image vidéo est constituée de deux trames. C’est la combinaison de ces deux trames que l’on appelle l’entrelacement. En mode entrelacé, chaque trame contient la moitié des lignes constituant une image vidéo, en alternance.

Iman Moradi, en partant du terme d’*entrelacement* appartenant au domaine de la vidéo, établit le terme de *linéarité* (le résultat d’un *entrelacement* de pixels) - comme l’une des caractéristiques fondamentales du *glitch*. Les pixels ici font l’objet de trames entrelacées d’une vidéo de manière hasardeuse soit parce qu’elle est mal encodée (ou mal traduite) soit parce que le circuit de l’ordinateur appelé *carte graphique* ou *carte vidéo* n’est pas assez puissant (mal défini) qui causeraient la déformation des figures représentées sur l’écran. Ainsi, dans la vidéo numérique, les pixels composant l’image précédente se superposent à l’image qui suit. Le musical ici aussi s’y dégage accompagnant ces *visualisations rythmées*.

3.3.4

La *Glitch Music* comme temps catastrophique et éloge du bruit

De l’éloge futuriste du bruit aux distorsions électroniques de nos contemporains se creuse une différenciation capitale : la conscience de l’événement comme temps de la *catastrophe*. Au-delà de la vue pessimiste de Paul Virilio sur notre époque technologique, force est de constater que l’inclusion du *bruit*, de l’*erreur*, de l’*impromptu* dans nombres de créations contemporaines ne peut pas se démarquer

⁸⁰ L’entrelacement (en anglais *interlace*), ou balayage entrelacé, est une technique destinée à doubler le nombre d’images par seconde perçu sans augmenter le débit. L’entrelacement a d’abord été utilisé pour réduire l’impression de scintillement sur un écran à faible fréquence de balayage (50–60 Hz).

d'une époque, il reflète le contexte historique dans lequel il vit. Il s'interroge sur la matérialité des machines actuelles, les triture les remet en question, contredisant les utopies positivistes nous faisons de ces entités. L'électronique et l'informatique induiront une nouvelle donne poussée par une certaine forme d'*indéterminisme* : le bruit comme erreur, surgissement accidentel au sein d'un flux organisé et cohérent. Là est le sens premier de catastrophique (assemble des termes grecs *kata* "tourner" et *strophein* "vers le bas") qui porte avec lui sa valeur de chute, de déviation, par rapport à un ordre régi par la stabilité et la continuité. Le bruit est événement catastrophique, car non attendu.

L'onomatopée *glitch*, il faut le redire, est une fluctuation imprévue du signal électronique, ainsi que toute défaillance du circuit d'alimentation. Le *glitch*, à la différence du *bug*, vient d'un problème matériel, il se manifeste de façon sporadique, son temps d'effectuation est plus discret. C'est un pic inattendu et ponctuel dans la continuité du flux informationnel, il est temporel, rythmique et musical. Dans les deux cas, qu'il soit à l'origine d'un dysfonctionnement, ou au contraire le résultat de ce dernier, le glitch sera retenu ici comme parasitage ponctuel, intempestif, donc comme un *accident temporel*, affectant la cohérence des données diffusées. Sa relation à l'*instantanéité* (l'*instant* chez Paul Virilio), à l'événement en tant que jaillissement sera fondamentale.

Dans l'explication qui va suivre, il sera question de marquer l'importance du musical dans l'intégration de l'erreur informatique, de l'*accident temporel*, et électronique comme élément de composition à part entière. C'est en effet dans les courants de musique électronique de la fin des années 1980 que semble se mettre en place ce que nous finirons d'appeler la *glitch music*.

Ce courant artistique caractérise par un usage délibéré de « défauts » sonores, qu'ils résultent du dysfonctionnement de dispositifs électroniques, de l'utilisation détournée des technologies numériques de production ou de traitement sonore, du collage d'échantillons sonores tronqués, du bruit de CD ou de disques vinyles qui sautent, notamment. L'esthétique glitch est plus ou moins présente au sein des compositions qui se réclament du genre. Certaines, que l'on pourrait qualifier de "radicales", n'utilisent que ces défauts sonores. Mais de nombreux artistes exploitent ces matériaux au sein d'œuvres plus traditionnelles, synthétiques ou hybrides

(acoustique/synthétique). Parmi les artistes populaires qui utilisent intensément ces matériaux, nous citons Alva Noto (Carsten Nicolai), Pole (Stefan Betke), Richard Devine et Ryoji Ikeda.

Les origines de l'esthétique glitch remontent au début du XX^{ème} siècle avec le manifeste futuriste de Luigi Russolo⁸¹, *L'Art des bruits* (publié en 1913), à la base de la musique bruitiste.

3.3.5

Vers une esthétique de l'accident temporel et lumineux

En utilisant ce dernier petit point pour mener à terme cette partie de mon mémoire, nous pouvons affirmer que le *glitch* est bel et bien attaché à une esthétique de l'*accident temporel*. C'est justifié par :

- la synchronisation et la synthétisation des éléments sonores et visuels en un objet isolés et autonomes, ce que nous avons vu chez Vincent Ciciliato. Ces procédés d'extraction créent des ruptures, des incidents de parcours volontaires, des *scintillements* dans le défilement de la pellicule dans l'appareil analogique.

- la fusion des éléments sonores, visuels et autres (des algorithmes souvent complexes, mal interprétés par d'autres codes) dans un objet numérique. Ce procédé d'extraction a une chance de créer un objet défectueux où le son et l'image se mélangent de manière hasardeuse, se décalant l'un de l'autre (désynchronisation), où l'image s'altère.

A partir de ces deux justifications, nous pouvons définir le concept de *glitch music* (non tiré du mouvement artistique éponyme).

Mais tout cela relève-t-il vraiment d'une erreur involontaire, est-ce vraiment de l'*accident*. Les algorithmes qui mettent en place ces événements inopinés ne sont-ils pas "fabriqués" par les hommes ? Cependant il est certain que le *glitch* (dans le sens de "glitch-alike", l'appropriation de l'erreur par les artistes) n'est pas un accident

⁸¹ **Luigi Russolo** (1885-1947), est un peintre et compositeur italien. Un des membre du mouvement futuriste, il est considéré comme le père de la musique bruitiste.

temporel mais peut être semblable à cela. Ces artistes *jouent* avec l'*accident*, ils se l'approprient et aussitôt, l'*imite*.

CONCLUSION

Le développement poursuivant ainsi jusqu'à son terme, nous avons vu que par l'appropriation des bugs des artistes du *glitch*, ces erreurs n'ont plus le statut d'objets *accidentés* (le *glitch-alike*) mais le statut d'*incident volontaire*. C'est-à-dire qu'ils sont considérés *comme* une esthétique de l'*accident* (mais n'en sont pas pour autant). Ce postulat se justifie dans les deux caractéristiques que voici : l'*accident lumineux* souvent causé par les appareils analogiques et l'*accident temporel* dans les appareils numériques.

BIBLIOGRAPHIE

ENCYCLOPÉDIES / DICTIONNAIRES

SOURIAU, Etienne, *Vocabulaire d'Esthétique*, ed. Quadrige Dicos Poche Puf, 1990, ISBN 978-2-13-054401-2, ISSN 0291-0489.

OUVRAGES

A

ARISTOTE, *Physique*, Flammarion, collection "GF", Paris, 2000

B

BRETON, André, *Manifestes du Surréalisme*, Paris, Folio Essais, 1924.

BARTHES, Roland, *L'empire des signes*, 1970, Seuil, 2005, p.105.

C

CLÉMENT, André, *La sagesse de Thomas d'Aquin*, ed. Nouvelles Lettres Latines, Paris, 1983, I.S.B.N. : 2 7233 0202 4, pp 61.

COUCHOT, Edmond et HILLAIRES, Norbert, *L'Art numérique*, Paris, Flammarion, 2003.

D

DUGUET, Anne-Marie,

- *Vidéo, La mémoire au poing*, Hachette, Paris, 1981.

- *Déjouer l'image, créations électroniques et numériques*, Jacqueline Chambon, Nîmes, 2002.

DESCHARNES, Robert, *Salvador Dalí*, Nouvelles éditions françaises, 1987

F

FARGIER, Jean Paul, *Nam June Paik*, ed. Art Press, Cincinnati, 1989, I.S.B.N 2.906.705.03.9

FREUD Sigmund, *Mémoire, Souvenir, oubli*, ed. Petite Bibliothèque Payot, 6 janvier 2010, 1900

M

MCLUHAN, Marshall , *Pour comprendre les média*, Seuil, 1968, p.219.

P

PAUL, Christiane, *L'Art Numérique*, 195 p à 207 p, ed. Thames & Hudson, Nouvelle Edition, Paris 2008, I.S.B.N 978-2-87811-322-8.

P. HUGHES Thomas, *American Genesis : A History of the American Genius for Invention*, Penguin Books, 1989, ISBN 978-0-14-009741-2, p. 75

R

RAGEOT, Gaston, *L'Homme standard* (ouvrage contemporain de *l'Homme pressé* de Paul Morand, Gallimard, Paris, 1977), Plon, Paris, 1928.

V

VIRILIO, Paul, *La Pensée Exposé, Textes et entretiens*, ed. Babel Fondation Cartier pour l'art contemporain, mai 2012, I.S.B.N 978-2-7609-0772-0.

Z

ZENOUDA, Hervé, *Les images et les sons dans les hypermédias artistiques contemporains. De la correspondance à la fusion*. Paris, Éd. L'Harmattan, coll. Champs visuels, 2008.

ARTICLES / ACTES/ PUBLICATIONS INTERNET

B

BOGAR, Alonso, "Un shooting mode à rallonge", publié dans <http://thecreatorsproject.vice.com/fr/blog/warped-fashion-photos-stretch-models-like-a-funhouse-mirror>, 25 juillet 2014.

BERTHET, Dominique, *Recherches en Esthétique*, n° 14, "Le Fragment", CEREAP, 2008, éditorial.

C

CHAPPUIS, Frédérique, "Eric Rondepierre arrêt sur images", apparu dans <http://www.telerama.fr/sortir/eric-rondepierre-arrets-sur-images,122823.php>, publié le 11 février 2015.

L

LECHNER, Marie, "Glitch ! la beauté fatale d'un raté", publié dans http://ecrans.liberation.fr/ecrans/2010/10/11/glitch-la-beaute-fatale-d-un-rate_950008, le 11 octobre 2010

M

MUFSON, Beckett, "La sérendipité subtile des écrans brisés", publié dans <http://thecreatorsproject.vice.com/fr/blog/cracked-iphone-screens-become-accidental-abstract-art>, le 9 octobre 2014.

MENKMAN, Rosa, *Glitch Studies Manifesto*, pour Video Vortex Reader II moving images beyond You Tube, 2010

R

ROSENTHAL, Emerson,

- "Apple Maps est un nouveau territoire à explorer", publié dans <http://thecreatorsproject.vice.com/fr/blog/apple-maps-est-un-nouveau-monde-a-explorer>, le 25 mars 2014.

- "Voici ce qu'il se passe lorsque vous éditez vos photos comme de la musique", publié dans <http://thecreatorsproject.vice.com/fr/blog/heres-what-happens-when-you-edit-photos-like-music>, le 28 juillet 2014.

- "Mélanger hologrammes et glitches est dangereux pour la santé", publié sans dans <http://thecreatorsproject.vice.com/fr/blog/holographic-glitch-art-looks-like-an-iridescent-oil-slick>, le 12 janvier 2015.

RHYS, Chloe, "L'erreur Est humaine, Une Histoire Du Glitch", publié dans <http://www.rslmag.fr>, le 31 oct. 2013.

SALAÜN, Jean-Michel, "Chronique inachevée d'une réflexion collective sur le document", article publié dans la revue de *In : Communication et langages*. N°140, 2ème semestre 2004, pp. 9-17.

R. SHAPIRO, Fred, *Byte Magazine*, article publié dans <http://web.archive.org>, avril 1994

TRAVAUX UNIVERSITAIRES / THÈSES / DOCTORATS

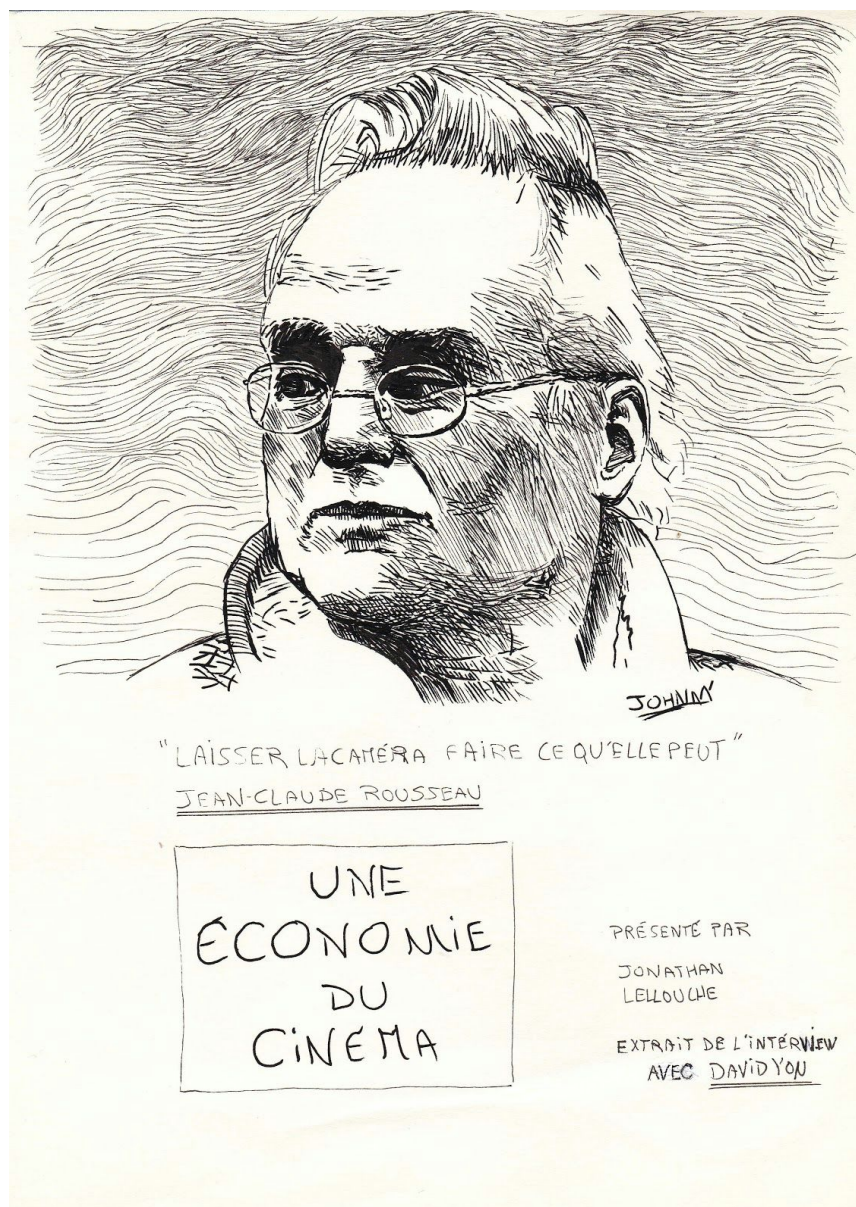
CICILIATO, Vincent, *Glitch(s) IMAGO-SONORE(s): du processus d'objectivation par découpe et synchronisation son-image à une esthétique du micro-mouvement*, thèse de Doctorat, Humanities and social sciences. Université de Picardie, Jules Verne, 2010

RENDUS DES DEUX SEMESTRES

Semestre 3

Une économie du cinéma (travail pour Mr. Huyghe)

Compte rendu d'un interview entre le cinéaste Jean-Claude Rousseau et le journaliste David Yon.



Paris, le 9 novembre 2003, le 25 janvier et le 13 mars 2004

CET ENTRETIEN A ÉTÉ PUBLIÉ
EN MAI 2007
DANS LA REVUE DÉRIVE NUMÉRO 1

JEAN-CLAUDE ROUSSEAU, CINÉASTE RÉPUTÉ DANS LE DOMAINE DU FILM D'AUTEUR, EST NÉ EN 1950 À PARIS.

IL A DEPUIS LONGTEMPS ÉTÉ INFLUENCÉ PAR JAN VERMEER, YASUJIRO OZU ET ROBERT BRESSON.

SES PRÉTIERS AYANT ÉTÉ DÉJÀ RÉALISÉS EN SUPER 8, CONTRAIREMENT, CE QUI ÉTAIT HABITUEL AVEC CETTE TECHNIQUE, LES PLANS DE ROUSSEAU SONT LONGS ET FIXES.

NOUS EN SAURONS UN PEU PLUS SUR SES INTENTIONS, SES MÉTHODES DE TRAVAIL SUR SA PHILOSOPHIE DU CINÉMA, DANS L'INTERVIEW QUI VA SUIVRE AVEC DAVID YON.

BONJOUR JEAN-CLAUDE ROUSSEAU
ET MERCI D'AVOIR ACCEPTÉ
CET INTERVIEW CHEZ VOUS!



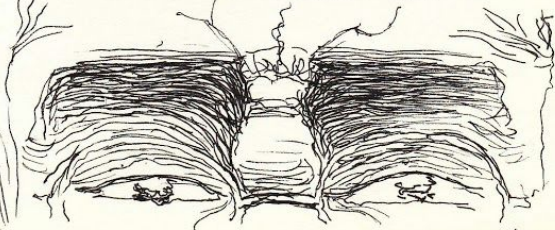
OH MAIS JE VOUS EN PRIE!



JE VOUDRAIS AVOIR PLUS D'EXPLICATION
SUR LA NOTION DE "LIMITE DU CADRE"
DANS VOS FILMS. VOUS VOYEZ L'ÉCRAN
COMME UN CADRE, UN CADRE D'UN TABLEAU?
EAU?



LE CADRE FAIT L'IMAGE. IL PERMET
DE FAIRE EXISTER LES LIGNES ET
DE LES LIER ENTRE ELLES POUR
AINSI CRÉER UNE VISION DANS LEQUEL
ON EST PLONGÉ DEDANS. NOTRE OEIL
TRAVERSE LE CADRE. C'EST UNE IMAGE
EN PROFONDEUR. ET POUR CELA, NOUS N'AVONS
PAS BESOIN DE PERSPECTIVE...



P.1

ON NE DOIT PAS S'ARRÊTER SUR LA
RÉPRÉSENTATION, MAIS ALLEZ PLUS LOIN,
DÉCELER CE QUI EST DU NON-VU ET SE
SORTIR DES RÈGLES DE LA PERSPEC-
TIVE. NE PAS OBSERVEZ MAIS CONTEM-
PLEZ.

D'OU VIENT VOTRE DÉSIR DE L'IMAGE?



... VOTRE DÉSIR DE FAIRE FILM?



(PLANTIRÉ
DE "LA VALLÉE CLOSE")

AU BOUT DE L'EMPECHEMENT DE LA RÉA-
LISATION, IL Y'A CE QU'ON APPELLE DES
APPARITION D'IMAGES MENTALES. NOUS NE
POUVONS PAS RÉPRODUIRE DES IMAGES
CONCRETS À PARTIR D'IMAGES MENTALES...



L'IMAGE N'EST PAS PRÉVISIBLE. ON NE PEUT PAS PRÉVOIR ^{L'IMAGE} LE MOT VEUT BIEN
DIRE CE QU'IL DIT : "PRÉ-VOIR" C'EST-À-DIRE "VOIR AVANT". ON NE PEUT PAS
VOIR L'IMAGE AVANT QU'ELLE SE REPRÉSENTE. DONC TOUT CE QUI EST DE L'ORDRE
DE L'IMAGINATION OU DE L'IMAGE MENTALE, CELA NE S'APPROCHE PAS, AUCUNEMENT
D'UNE IMAGE CONCRÈTE. D'AILLEURS, À LA MANIÈRE DE FAIRE DES FILMS AUJOURD'HUI,
LES RÉALISATEURS PROCÈDENT À PARTIR D'UN SCÉNARIO.



P.2

POURRIEZ-VOUS ME DIRE EN QUOI CHAQUE PLAN
DE VOS FILMS EST UN CADRE TEMPOREL?
VOUS M'AVEZ DIT AVANT L'INTERVIEW L'IMPORTANCE
DU CADRE DANS LA DURÉE?...

JE PEUX VOUS CITER L'EXEMPLE
DU CADRE NOIR DANS LE FILM...



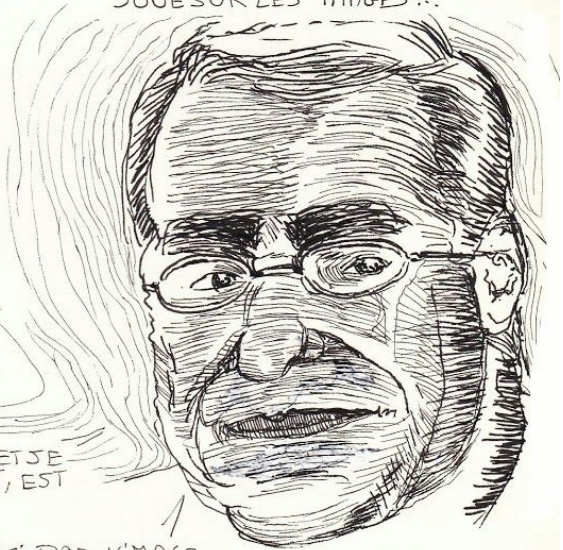
LA VALLEE CLOSE (1985)

... LE CADRE NOIR (OU LE PLAN) APPARAÎT DU MOMENT QUE C'EST INVOLONTAIRE. CELA REJOINT À
LA LIMITE DU REGARD, À LA DURÉE DE LA PRISE. APRÈS AVOIR DÉCLANCHÉ LA CAMÉRA, JE
RESTE À CÔTÉ, JE REVIENS VÉRIFIER LE CADRE ET ME SATISFAIRE DE CE QUE JE VOIS. À
NOUVEAU DANS L'ŒIL ET ON VOIR AUSSI COMMENT LA LUMIÈRE A CHANGÉ ET MODIFIÉ LES
LIGNES. UN CADRE TEMPOREL JUSTE DOIT ÊTRE BREF. SI C'EST À L'EXTÉRIEUR QUE SE FAIT
LA PRISE, LA LUMIÈRE CHANGE VITE ET PARFOIS SI VITE QUE LE TEMPS DE METTRE LA CAMÉRA
SUR SON PIED, IL A PU CHANGER LES LIGNES QUI NE PRÉSENTERONT PLUS L'INTÉRÊT
QUE J'Y VOYAIS.

COMMENT SOMMES-NOUS SAISIS PAR LES ŒUVRES QUE NOUS
VOYONS ?



PAR JUSTEMENT CES IMAGES
JUSTES ET BRÈVES... TOUT SE
JOUÉ SUR LES IMAGES...



... JE NE CROIS PAS À L'ÉCRITURE CINÉMATOGRAPHIQUE ET JE
PENSE QUE LE CINÉMA, PUISQU'IL S'AGIT D'IMAGES, EST
UN ART.

L'ART C'EST ÊTRE SAISI PAR L'IMAGE
ET NON PAS SAISIR L'IMAGE... C'EST
ÇA L'ART CINÉMATOGRAPHIQUE.

J'VOUS QUE L'IMAGE POÉTIQUE A UNE PLACE PRÉPONDERANTE
DANS VOS FILMS. L'IDÉE, LE SCÉNARIO NE FAIT DONC PAS
MATIÈRE DANS VOTRE TRAVAIL... QU'EST-CE QUE VOUS
CONSIDÉREZ UNE BONNE PRISE OU UNE MAUVAISE PRISE?

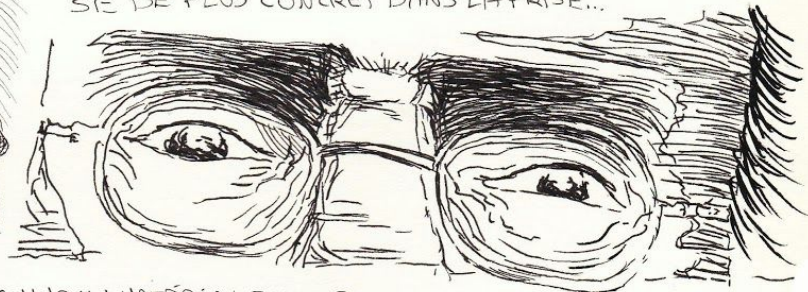
IL N'Y A PAS DE BONNE OU
DE MAUVAISE PRISE...



DANS MES FILM, LE SON N'EST PAS ENREGISTRÉ SUR LE MOMENT,
IL EST RASOUTÉ APRES ET DONNE DU SENS À L'IMAGE. IL Y A
BIEN DES PRISES DE VUE QUE JE POUVAIS CONSIDÉRER COMME RATÉES,
COMME PAS EXISTE SOUS EXPOSÉES OU BOUGÉES, QUI ONT FAIT CE QU'IL Y A DE MEUX DANS LE
FILM RÉVÉLÉS SOUVENT PAR LA RENCONTRE D'UN SON QUI S'Y EST ACCORDÉ...



COMME IL N'Y A PAS L'INTENSION DE DIRE QUOI QUE CE SOIT
CE N'EST PAS SUR LE DIRE QUE LE SON VA RENCONTRER
L'IMAGE. IL LE RENCONTRE D'ABORD COMME UN MATÉRI-
AU, EN DEHORS DU SENS ET EN FONCTION DE CE QUI SE PAS-
SE DE PLUS CONCRET DANS LA PRISE...



LE SON RENCONTRE L'IMAGE COMME UN MATÉRIAU SONORE...
LA TONALITÉ, LE SOUAPLE, LE RYTHME... ET LE SENS VIENT EN DERNIER. AUSSITÔT QUE TOUT
CELA SOIT RACCORDÉ, ON NE TOUCHE PLUS À RIEN. LA MATIÈRE SONORE EST PLUS IMPOR-
TANTE DANS LE RAPPROCHÉMENT DES ÉLÉMENTS QUE CE QUI EST DIT, QUI N'EST JAMAIS QU'UNE
IDÉE. IL N'Y A PAS D'ART SANS MATIÈRE, ET L'IDÉE NE FAIT PAS STATIÈRE. ON NE PEUT PAS
REPOSER UN FILM SUR DES IDÉES. LES IDÉES VIENDRONT DU FILM MAIS IL NE FAUT PAS S'AP-
PUYER DESSOUS. C'EST ENCORE LA DIFFÉRENCE ENTRE "ART" ET "ÉCRITURE". DOMMAGE
QUE LA PLUPART DES FILMS, SURTOUT D'AUJOURD'HUI, S'APPROPRIENT OUTRAGEUSEMENT
LES IDÉES POUR FAIRE SENS.

L'INTERVIEWER: SI JE M'APPUIE SUR LES PRISES QUE VOUS FAITES, SUR
VOTRE FAÇON DE FILMER, J'AI REMARQUÉ QUE VOUS
FILTEZ SOUVENT DANS L'AXE....

TP.4

LES FILMS ONT TOUJOURS UN RAPPORT AVEC LE MON-DIT ET LE NON-VU. LA CAMÉRA REGARDE DANS L'AXE, C'EST-À-DIRE DROIT DEVANT ET NON PAS AUX ALENTOURS. C'EST COME SORTE D'ELLIPTISE. LA PRISE DANS L'AXE PERMET D'ÉVITER AINSI TOUT CE QUI CONSISTE À CHÉRCHER POUR MONTRER. UN PLAN N'EST PAS FAIT POUR MONTRER, C'EST PLUTÔT LE CONTRAIRE. CE SONT LES LIGNES QUI IMPOSENT LE CADRE ET LES LIGNES. MONTRER MOINS POUR DONNER PLUS À VOIR ET DÉGAGER LES LIGNES QUI FONT LA PROFONDEUR...



LES ANTIQUITÉS
DE ROTTE
(1989)

L'INTERVIEWER: "MONTRER MOINS POUR DONNER PLUS À VOIR" CE SERAIT VOTRE DEVISE ÇA
(DAVID YON) (RIRE)

J.C. ROUSSEAU: (RIRE)

L'INTERVIEWER: JE VOUDRAIS M'ATTARDER SUR CE QUE VOUS AVIEZ DIT: "ON NE PEUT PAS
ADOSER UN FILM SUR DES IDÉES. AUTREMENT DIT, VOUS N'AVIEZ EU JAMAIS BESOIN D'UN
SCÉNARIO POUR FAIRE UN FILM?"

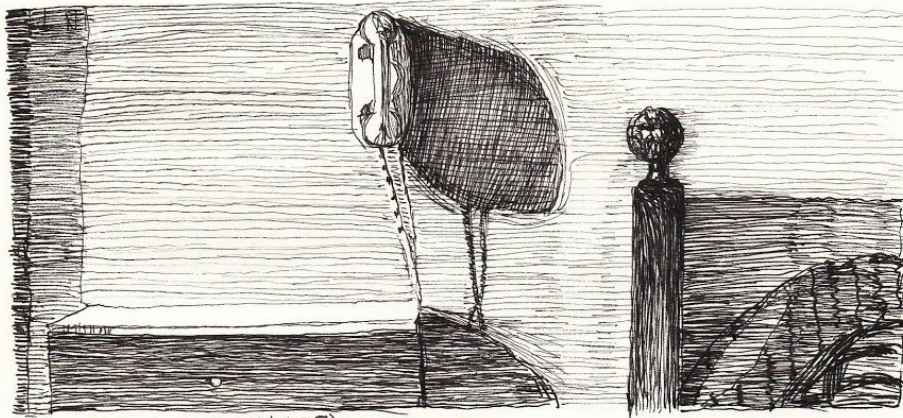
J.C.R.: NON, C'EST UN PEU PLUS COMPLIQUÉ QUE ÇA. LE SCÉNARIO VIENT APRÈS, AVEC LES IDÉES
DÉDANS. JE M'INTÉRESSE AVANT TOUT À LA FORME, À LA MATIÈRE QUE CARACTÉRISANT L'ESON
ET L'IMAGE ET AUX IMPRÉVUS QUI DONNENT SENS À TOUT CELA.

L'INTERVIEWER: AUX IMPRÉVUS?!



T.P.S

J.C.R : POUR ILLUSTRER CE QUE JE VIENS DE DIRE, JE VAIS VOUS RACONTER UNE ANECDOTE ASSEZ INTÉRESSANTE...

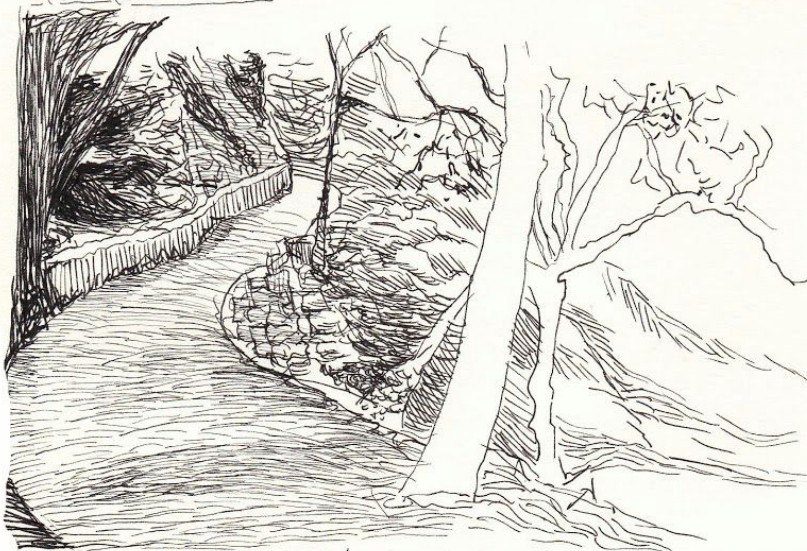


IL ME M'ÉTAIT IMPOSSIBLE DE POSER LA CAMÉRA SUR PIED DANS LE PANTHÉON À ROME POUR LE FILM "LES ANTIQUITÉS DE ROIS". J'ÉTAIS OBLIGÉ DE TENIR LA CAMÉRA MANUELLEMENT POUR FILTER L'OUVERTURE CIRCULAIRE AU MILIEU DU DÔME...

LA VALLÉE CLOSE (1995)

... QUAND SE DIT "OUVERTURE", C'EST QUAND IL PLEUT, L'EAU TOMBE À L'INTÉRIEUR DU BÂTIMENT. EN TENANT LA CAMÉRA DIRIGÉE VERS LE HAUT, IL N'Y A PLUS DE STABILITÉ ET ÉVIDEMMENT ÇA BOUGE. C'EST L'OPPOSÉ DE CE QUE JE VOULAIS. ET POURTANT, S'IL N'Y AVAIT PAS CE PLAN TREMBLÉ, LE FILM N'EXISTERAIT PAS. LÀ AUSSI, LA JUSTESSE EST VENUE D'UN ACCIDENT CONTRAINT.

UN AUTRE EXEMPLE D'ACCIDENT AUSSI, DANS LE FILM "LA VALLÉE CLOSE", IL Y A CE QU'ON APPELLE UN TRAVELING. JE SUIS DANS UNE VOITURE, JE TIENS LA CAMÉRA DANS L'AXE ET ON AVANCE. ON QUITTE LA PLACE DU VILLAGE, ON POURSUIT DANS UNE RUE QUI DEVIENT UNE ROUTE À LA SORTIE DU VILLAGE ET ON FINIT SUR LE LEVER DU SOLEIL. ET TOUT CELA S'EST PARFAITEMENT CALÉ AVEC LE SON D'UNE PAROLE QUI A JUSTIFIÉ CETTE PRISE EN MOUVEMENT. LA CAMÉRA BOUGE, ÇA FAIT TREMBLER LE CADRE ET LES LIGNES. ÇA VIENT TROUBLER LA RECTITUDE DU FILM ET C'EST FACTEUR D'ÉMOTION. C'EST TOUJOURS UNE QUESTION DE RELATION SUR L'ENSEMBLE, DE DOSAGE EN QUELQUE SORTE.



ENCORE UN PLANTIER DE "LA VALLÉE CLOSE" (1995)
(LA SORTIE DU VILLAGE)

DAVIDYON: SI JE REVIENS SUR LES LIMITES TEMPORÉLLES ET PICTORALES... LES LIMITES DONNENT-ELLES DE LA RICHESSE À UNE ŒUVRE?

J.C.R: CELA A ÉTÉ EN PARTIE SOUVENT LE CAS. AU COURS DES ÉPOQUES, IL SE MÊLE DES CHANGEMENTS MATÉRIELS ET DES CHANGEMENTS D'ORDRE SOCIAL TOUTAISI CONCRET. ON MODIFIE AINSI LA PRATIQUE, ON FAIT CE QUI EST POSSIBLE AVEC CE QU'ON DISPOSE.

LA RAMPE DE LUMIÈRE QUI ÉCLAIRAIT LA SCÈNE DE THÉÂTRE AU XVIII^e SIÈCLE...



P.6

... NE POUVAIT PAS ÉCLAIRER PLUS D'UNE VINGTAINNE DE MINUTES. APRÈS CE LAPSE DE TEMPS, IL FALLAIT CHANGER LES BOUGIES, ET ÇA A DONNÉ CINQ ACTES DE LA TRAGÉDIE CLASSIQUE. IL FAUT SE MÉFIER DES CONTRAINTES QUE L'ON SE DONNE CAR, DANS CE CAS, C'EST L'EXPRESSION D'UNE VOLONTÉ. CELA EXPRIME DES INTENTIONS, ET DONC DES PRÉTENTIONS. LE MEUX, C'EST ÉVIDEMMENT LES CONTRAINTES RÉELLES, CELLE QUE L'ON SUBIT.



D'UNE FAÇON TOUT À FAIT PARADOXALE, CES LIMITES DONNENT DE LA RICHESSE AU PETIT MATÉRIEL CAR ELLES OFFRENT DES CHOSSES QUI NE SE PRÉSENTERONT PAS AVEC LES MOYENS TECHNIQUES PLUS PERFECTIONNÉS. EN RÉDUISANT LA MAÎTRISE, ELLES FAVORISENT L'IMPRÉVU. UN MATÉRIEL PLUS RICHE ABOUTIRAIT À QUELQUE CHOSE DE PLUS PAUVRE.



VOS FILMS NE SE BASENT DONC PAS SUR DES SUJETS, DES IDÉES, UN SCÉNARIO COMME L'IMPOSE L'ÉCONOMIE DU CINÉMA...

À QUOI BON FAIRE UN FILM SI ON CONNAÎT LE SUJET? C'EST LE MANQUE DE SUJET QUI APPELLE LE FILM. LA RAISON DE FAIRE UN FILM, C'EST PRÉCISÉMENT LA DÉCOUVERTE DU SUJET. ON EST DANS CETTE ATTENTE. LE REGARD DOIT SE TENIR COMME ÇA. C'EST LE VRAI SUSPENS. CHAQUE PLAN EST IMPRÉVISIBLE PARCE QU'ON NE PART PAS DU SUJET MAIS ON Y VA

ON NE FAIT PAS UN FILM POUR SOI. IL NE DOIT Y AVOIR AUCUNE PRÉTENTION.

ON FAIT UN FILM POUR LES AUTRES. SANS CELA, IL N'Y AURAIT PAS D'ÉNERGIE, NI DE DESIR, D'AILLEURS. LE DESIR DU FILM, C'EST LE DESIR DE L'AUTRE. C'EST AUSSI CELA QUE SIGNIFIE, LE DESIR DU SUJET: "MON CHER SUJET"!!



COMMENT SE POSITIONNENT VOS FILMS PAR RAPPORT AU MONDE ?



UNE VUE SUR L'AUTRE RIVE (2005)

MES FILMS SE FONT EN TOUTE INDÉPENDANCE SANS RIEN DIRE ET SANS AVOIR DE COMPTE À RENDRE.

JE POURRAIS PRENDRE EXEMPLE DE CE QUI S'EST FAIT PENDANT MON SÉJOUR EN CORÉE QUAND J'ÉTAIS INVITÉ AU FESTIVAL DE JEONJU. JE N'AVAIS PAS L'IDÉE D'Y FAIRE UN FILM ET JE N'AVAIS PAS APporté DE CAMÉRA. MAIS APRÈS AVOIR VU CERTAINES CHoses, J'AI DEMANDÉ S'IL ÉTAIT POSSIBLE QU'ON M'EN PRÊTE UNE. J'AI DONC FAIT DES PRISES SANS AVOIR DU TOUT L'IDÉE D'UN FILM, SIMPLEMENT À CAUSE DU CADRE QUI S'IMPOSAIT. C'EST SEULEMENT APRÈS, QUE DEUX DE CES PRISES SE SONT ACCORDÉES POUR FAIRE "JUSTE AVANT L'ORAGE"...



TIRE DE "JUSTE AVANT L'ORAGE" (2002)

78

...IL N'Y AVAIT DONC PAS DE PROJET. LE FILM N'EST PAS PARTI D'UNE IDÉE. L'IDÉE NE M'EST VENUE QU'APRÈS L'IMAGE. C'EST AINSI QUE TOUS MES FILMS SE FONT : SANS PRODUCTEUR, PUISQU'IL N'ACCORDE LE FINANCEMENT QUE SUR UN PROJET, UN SCÉNARIO QUI EST POUR LUI UNE SORTE DE CAHIER DES CHARGES À RESPECTER. JE CROIS QUE L'INDÉPENDANCE EST NÉCESSAIRE À L'ART. IL NE FAUT PAS PASSER PAR UN PROJET, UN SUJET. NE PAS PASSER LE DESSEIN AVANT LE DESSIN. IL ME SEMBLE QUE LA CRÉATION PASSE MÊME PAR UNE ABSENCE DU MONDE, OR IL Y'A UNE EXIGENCE DE CONFORMITÉ SOCIALE QUI ACCÈPTE DIFFICILEMENT QU'ON S'ÉTIE NNE À L'ÉCART, QU'ON S'ABSENTE.



L'APPEL DE LA FORÊT (2008)

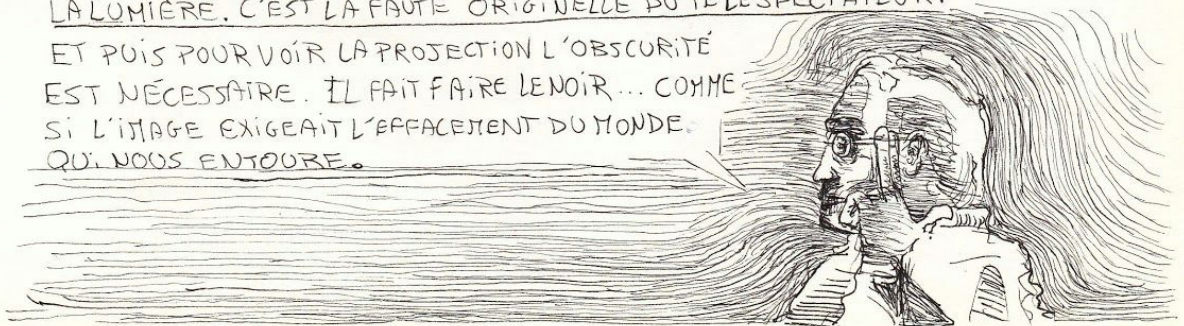
DAVID YON: SELON VOUS LE CINÉMA S'INSCRIT-IL DANS L'ART OU EST-CE DE L'ART?

J.C.R: BIENSÛR, MAIS LE CINÉMA EST UN ART QUI N'EST NI DE LA PEINTURE, NI DE LA MUSIQUE ET QUI, COMME EN PEINTURE OU EN MUSIQUE, PEUT DONNER À VOIR (ET À ENTENDRE) LES ÉLÉMENTS ET NOUS SERVIR DANS L'IMAGE PAR LA PERCEPTION DE LEURS CORRESPONDANCE

C'EST EN CELA UNE NOURRITURE DE L'ÂME, AUTANT QU'UN TABLEAU ET UNE MUSIQUE, DONT LE BESOIN NE CHANGE PAS MÊME SI TOUT EST FAIT POUR TROMPER SA FAIM. N'EST-CE PAS LE RÔLE DE LA TÉLÉVISION?

VOIR UN FILM POUR MOI, ÇA RESTE DE LE VOIR EN SALLE. IL ME SEMBLE QU'IL SUBSISTE DES DIFFÉRENCES ESSENTIELLES ENTRE VOIR UN FILM EN SALLE OU SUR UN ÉCRAN DE TÉLÉVISEUR. EN SALLE, ON VOIT LE FILM PROJETÉ, ON TOURNE LE DOS À LA SOURCE LUMINEUSE. TANDIS QUE LA TÉLÉVISION, C'EST JAMAIS QUE REGARDER UNE ANFOULE. REGARDER LA TÉLÉVISION, C'EST REGARDER UNE SOURCE LUMINEUSE. C'EST CE QU'IL NE FAUT PAS FAIRE. ON REGARDE CE QU'ELLE ÉCLAIRE MAIS ON N'A PAS L'IMPUDENCE DE FIXER LA LUMIÈRE. C'EST LA FAUTE ORIGINELLE DU TÉLÉSPECTATEUR.

ET POIS POUR VOIR LA PROJECTION L'OBSCURITÉ EST NÉCESSAIRE. IL FAIT FAIRE L'ENNOIR... COMME SI L'IMAGE EXIGEAIT L'EFFACEMENT DU MONDE QUI NOUS ENTOURE.



JEAN-CLAUDE ROUSSEAU, MERCI D'AVOIR RÉPONDU À MES QUESTIONS, QUOIQUE DÉLICATES, ET PAS ÉVIDENTES À EN FOURNIR DES RÉPONSES. VOUS VOUS EN ÊTES TRÈS BIEN TIRÉ, ELLES N'ÉTAIENT PAS TROP POINTUES?

MONSIEUR YON, DOUTEZ-VOUS DE MON INTELLIGENCE? HAHAHA HÉ HÉ HÉ N'Y A PAS DE QUOI. À UNE PROCHAINE PEUT-ÊTRE... HÉ HÉ



AU REVOIR

AU RE...



HÉ HÉ HÉ HÉ HÉ HÉ HÉ

PAUVRE TACHE... HAHAHAHA... J'ÉTAIS HABILLÉ EN CLOWN DEPUIS LE DÉBUT DE L'INTERVIEW ET IL N'ANÉME PAS DÉCROCHÉ LES MACHOIRES PUFF IL EST ENCORE PLUS CINGLÉ QUE MOI ET CE, APRÈS DÉCROIRE À SES PROPRES BALIVERNES HÉ HÉ VOILÀ CE QUE TU MÉRITES HA HA HAHA !!!



FIN

JOHNNY

4 JANVIER 2015

P 10

Une “esthétique du bug et de l’accident” article pour le 21 oct. (Mme Parfait)

Face à l'écran, nous sommes en position d'utilisateur et tout nous semble normal. Nos attentes sont satisfaites, nos gestes sont automatiques. Notre comportement semble automatique, hors conscience, par le dispositif d'interface et nous sommes bercé par le train-train fonctionnel. Mais si, brusquement, le système dysfonctionne, quand l'écran se fige ou que l'affichage devient instable, quand nos attentes sont contrariées, quand tout semble paralysé ou que tout commence à vibrer dans un clignotement, quand nous ne contrôlons plus rien, que notre sentiment de frustration et d'impuissance nous paralyse, alors là, il semble advenir quelque chose. Le temps réel est rompue.

Comment se manifeste le bug ? S'il apparaît comme une puissance de rupture, à quelles ruptures procède-t-il ? Et comment programmation met-elle en oeuvre ces ruptures générées par l'accident ? Comment se manifeste-il dans l'art numérique et dans les autres médias ? Dans un monde où tout n'est que sécuritaire, le bug apparaît comme cet accident particulier, improbable, paradoxal.

Si parler d'esthétique de l'accident et tout particulièrement d'une esthétique du bug s'avère, a priori, contre-nature, alors comment les œuvres programmées font-elles advenir un accidentel ?

Les artistes du numérique, à partir du moment, ont commencé fréquemment à utiliser le bug dans leurs démarches subversifs tout en élaborant une réflexion sur le sujet dans la même vaine que les artistes vidéastes et réalisateurs de films expérimentaux, auparavant, se sont appropriés les objets existants pour créer des dysfonctionnements par divers procédés et effets.

Sensibles à sa matière, à sa texture, à sa luminosité, à ses dimensions, les artistes n'ont pas hésité à manipuler pour voir si par hasard quelques révélations inconcevables n'en surgiraient pas. C'est pour cela que les artistes vidéastes à l'instar des artistes du numérique n'ont pas hésité à déconstruire le réel.



Antony Balch (en collaboration avec William S. Burroughs), *The Cut-ups*, 1966, minifilm/video de 18:45.

L'agressivité de l'homme et de son environnement technologique s'exprime beaucoup dans l'art par la fragmentation, la brièveté, la rapidité, la simultanéité et robotisation du corps. De par le montage, le *bidouillage* des formes, le contraste de la lumière et la saturation de la couleur, les artistes se procurent le plus souvent le brouillage accéléré d'une consommation imposée d'images médiatiques. On peut citer dans ces cas-là le procédé du *cut-up* d'Antony Balch (*The cut-ups* 1966 et *Tower Open Fire* 1964). Ce procédé, tant en littérature, en peinture, au cinéma que dans l'art numérique, illustre avec brio cette approche. Issu du collage et de la fragmentation dadaïste, il déconstruit la logique et tente de faire émerger du hasard et du chaos, par un montage purement mathématique, *un sens nouveau*. Les artistes entendent ainsi lutter contre la dictature du langage et de l'information.

Donc nous que ce n'est pas un hasard si les oeuvres de Bill Viola, de Marina Abramovic et de Gary Hill tentent de reconstituer cette vision de l'information en adoptant une esthétique contraire comme le basculement de la réalité dans l'irréalité et le fantastique. Surimpression, fondu enchaîné, flou, effets de traces, changements d'éclairage et d'angle de prise de vue, montage dans une continuité linéaire subjective se focalisent sur l'imperceptible, le fugitif.

Membre du groupe Fluxus, Nam June Paik fait de la télévision l'objet dada par excellence. Sans le moindre respect il démonte, bricole les postes, isole les constituants électroniques de base. L'art est conçu comme oeuvre ouverte, toujours modifiable, jamais terminée.

Il poursuit en outre cette entreprise de désacralisation initiée par les dadaïstes et qui caractérise Fluxus, par la dérision des codes artistiques, par l'humour, la surprise, et le paradoxe.



Nam June Paik, *Zen for Film (Fluxfilm n°1)*, 1964

Oeuvre en 3 dimensions. Installation cinématographique

Ecran 16 mm vierge, silencieux

Durée : en boucle

Avec son film *Zen For Film*, l'artiste Coréen fait accumuler peu à peu poussières et rayures. Sans début, ni fin, le spectacle est fait de la matérialité de la pellicule et du projecteur. En retournant le regard sur l'envers du décor, Paik, dans un geste similaire à Marcel Duchamp, élève la machine et la poussière au rang d'œuvre d'art. En passant dans le projecteur, la pellicule accumule les traces du temps qui passe. Film métaphysique, *Zen for Film* est une réflexion sur et par le dispositif.

Si beaucoup d'artistes vidéastes se sont beaucoup interrogés sur la sérendipité dans leur œuvres, les artistes de l'informatique ont poussé un peu plus loin le processus par le bug, qu'il soit volontaire ou pas.

Sans forcément passer par le bidouillage, Clément Valla a opté pour le recueil d'objets incongrus plus ou moins ratés, déjà malmenés, et ce due aux dysfonctionnements des appareils.



Clément Valla, *Postcards from Google Earth*, 2010.

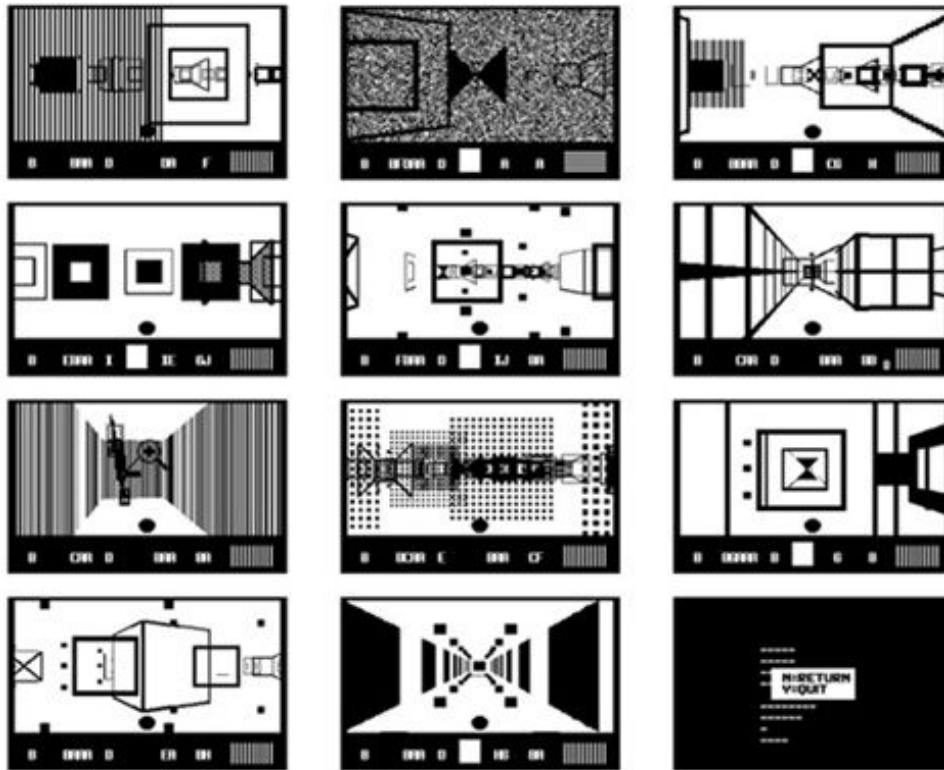
Trois des soixante captures images tiré des visualisation 3D de Google Earth pour son projet.

Les visualisations tiré du logiciel n'ont pas été modifiées, il les a recueillies tel quel. Artiste-programmeur, comme il se définit lui-même, Clément Valla réfléchit sur la manière dont des algorithmes conçus pour être parfaitement logiques peuvent générer des résultats absurdes. Pour son projet *Postcards from Google Earth*, il a réuni une soixantaine de clichés qui illustrent les ratés des premiers passages de la modélisation 2D à la modélisation 3D de Google Earth. À partir de là, un monde fantastique s'est créé.



Cory Arcangel, *Landscape Study#4* Installation, 2002

Dans le domaine du jeu vidéo, beaucoup d'artistes empruntent l'esthétique de jeux existants, trouvent le code d'origine et le modifient. L'artiste américain Cory Arcangel a ainsi trafiqué le jeu Nintendo Super Mario Bros afin de créer *Landscape Study #4* en 2002. Pour ce faire, il a pris en photo son quartier de Buffalo et a créé une vue panoramique à 360° qu'il a scannée et adaptée au format du système Nintendo (de la console NES). Il a ensuite écrit un programme permettant de faire défiler l'image et à retirer les puces d'une cartouche Super Mario Bros pour les remplacer par des puces de sa propre fabrication. Il a aussi mélangé la photographie du paysage traditionnel et l'esthétique des jeux, créant un décor qui rencontre plusieurs médias dont il se nourrit et évoque un Pop Art de genre nouveau.



Dirk Paesmans and Joan Heemskerk (a/k/a jodi), *SOD*, 1999

Il existe d'autres artistes empiétant sur le même domaine qu'Archangel mais avec une approche différente, c'est le cas du duo Jodi avec *SOD* (1999) en refaisant l'oeuvre d'Olia Lialina *My Boyfriend Came Back From The War*. L'oeuvre reprend l'esthétique du célèbre jeu de guerre, *Castle Wolfenstein*. Dans ce jeu les deux artistes déconstruisent graphiquement le château virtuel en remplaçant les éléments figuratifs du jeu par des formes géométriques. Ils créent une nouvelle forme d'architecture abstraite dans lequel on ne peut s'orienter, se naviguer due à des éléments dysfonctionnels. Ce travail relève complètement du domaine de l'art abstrait et les effets visuels intégrés, structurés y sont absolument beaux.



Feng Mengbo, *Q4U*, 2002.

Une autre approche encore dans le domaine de appropriation débridée, appartient à l'artiste Chinois Feng Mengbo qui s'intéresse à l'analyse des produits de cultures populaires dont les jeux vidéos et les films d'action de Hong Kong. A partir du logiciel de jeux vidéo Quake III Arena (jeux de combat populaire en Asie), il crée en 2002 *Q4U* (Quake For You) où il construit son propre avatar équipé d'une arme à feu et d'un camescope et se déclara personnage principal du jeu. F. Mengbo pose ici la question d'identité en ligne dans le contexte d'un jeu de rôle mais il s'insère directement dans l'environnement commercial et violant du jeu.

En effet l'activisme est aussi beaucoup la cause de ce genre de pratique artistique. Ce n'est pas un phénomène nouveau et il a complètement précédé l'ère du numérique. Depuis la fin des années 1960, les premières caméras vidéos portables: les Portapak de la firme Sony étaient une révolution pour les artistes et activistes. Aussitôt, des groupes et des médias alternatifs se constituaient pour s'attaquer au problème lié à l'information due à un très fort contrôle sur la diffusion médiatique. Le pouvoir des médias, la lutte contre les discriminations raciales et sexuelles et le soutien aux minorités sont les grands thèmes qui ont mobilisé les artistes et activistes¹. Quelques décennies plus tard, la baisse des prix des ordinateurs et des logiciels, l'avènement d'Internet et des appareils portables, une nouvelle ère de création et de diffusion de contenus médiatiques est née. A ses débuts, il était dominé par les laboratoires de recherches et les universités et constituait un terrain d'expérimentation artistique. Néanmoins, le rêve d'un "réseau pour tous"² n'a pas résisté longtemps du entre autres à des questions de pouvoir et de contrôle des médias. Les activistes de l'art numérique utilisent cette technologie comme média tactique qui met en lumière, par des interventions, l'impact même des nouvelles technologies sur notre culture. La stratégie est de retourner la technologie contre elle-même. Cette stratégie s'opère souvent dans un but artistique.

Natalie Jeremijenko et le Bureau of Inverse Technology ont pour habitude de réorienter les technologies existantes. Leur projet Sniffer (2002) a consisté à reprogrammer des chiens

robots en vente dans les magasins de jouets pour les transformer en détecteur de sources radioactives.

L'activisme prends parfois la forme de ce que l'on pourrait appeler de "l'hacktivism"³, activisme fondé sur le piratage de données et de systèmes informatiques, dans un but créatif plutôt que destructif.

On peut citer dans cette même vaine le projet *Toywar* mené en 1999 par le collectif d'artistes etoy contre la très riche société américaine eToys qui avait engagé contre eux des poursuites judiciaires en Californie. En effet, le fabricant de jouets prétendait que le groupe d'artistes etoy avait profité de la notoriété de la marque et dirigeait les acheteurs potentiels de jouets vers leur site.

Pour terminer, le bug en informatique de même que les autres types de rupture s'inscrit indéniablement dans une sorte d'esthétique de l'accident qui relève de l'involontaire. Elle peut être également volontaire si l'artiste est guidé par son instinct, ses pulsions. Dans ce flux désordonné et incontrôlable de l'information dans cette société technologique des nouveaux médias, l'artiste devient en quelque sorte violent, agressif comme son environnement technologique et s'exprime désormais lui aussi par le désordre, la fragmentation avec brièveté et rapidité. A partir de là peut en résulter une sérendipité, une nouvelle esthétique, une idée fabuleuse, ordonné après la confusion et ensuite une création nouvelle peut s'amorcer dans un but artistique, politique, ou commercial. (12773 signes)

L'art avec la nature (Mr. Tiberghien)

Jonathan LELLOUCHE
M2 Arts et Médias Numériques

Dans le cadre du cours d'Observatoire
Prospect de Gilles A. Tiberghien

L'Art avec la nature

*Quand le graffiti s'inscrit dans le paysage
naturel et urbain.*

Le graffiti dans la ville et la nature

Quelle conception de la nature implique le graffiti ?

A quoi ressemblerait le street art s'il se mêlait à la nature ? Il est vrai que l'urbanisme et l'écologie semblent très éloignés, pourtant les villes s'appliquent de plus en plus à redonner une place de choix aux espaces verts. Il en existe de plus en plus de ces œuvres originales où le graphisme urbain cohabite avec la verdure.

Quel est son utilité ou fonctionnalité ?

Ces œuvres ont une certaine façon de remettre de la couleur dans la morosité urbaine. Le street art pourrait être une bonne façon de nous sensibiliser sur l'importance de la nature dans l'espace urbain.

A quelle condition socio-économique est-il possible ?

Le graffiti est souvent connoté de manière péjorative. Il est assimilé aux dégradations, il fait tâche. Il tape à l'oeil et brise l'harmonie du paysage semi-naturel. Mais certains artistes graffeurs jouent avec les éléments environnants pour dessiner de réels chefs-d'oeuvre qui attirent l'attention et l'émotion de chacun. C'est aussi le choix de mettre ses créations à la portée de tous, pour militer en faveur d'une certaine accessibilité de la culture contemporaine.

Le graffiti dans la ville et la nature



Banksy, *Untitled*, pochoir sur mur, ville de Londres, année inconnue.

Le graffiti dans la ville et la nature

Banksy, les pratiquants du Yarn Bombing (ou Knit Graffiti) et bien d'autres artistes, ont réalisé certaines de leurs créations en étroite communion avec la nature.

Le Yarn Bombing (wikipédia)

"Le yarn bombing ou tricot-graffiti ou encore tricot urbain (appelé aussi « *knit graffiti* » en anglais) est une forme d'art urbain ou de graffiti qui utilise le tricot ou les fils colorés."

"Le *yarn bombing* investit la rue en utilisant et en recouvrant le mobilier urbain de tricot : bancs, escaliers, ponts, mais aussi des éléments de paysage naturel comme les troncs d'arbre, ainsi que les sculptures dans les places ou les jardins."

"L'un des objectifs est d'habiller les lieux publics en les rendant moins impersonnels, en les humanisant et en suscitant la réaction des passants."

"Le *yarn bombing* reste une pratique illégale lorsqu'il ne s'agit pas d'une commande des pouvoirs publics."

Le graffiti dans la ville et la nature



Un exemple de Yarn Bombing

Quelle est sens artistique du graffiti dans la nature ?

Les murs ou la chaussée peuvent devenir une toile et être transformés en art de rue : l'artiste doit rechercher l'endroit idéal, sachant que les éléments de la nature ne sont pas permanents, l'œuvre est éphémère. Ces dessins ont une certaine tendance à amuser les passants.

Le cas de l'arbre :

" Par le rituel païen de la scarification, l'arbre est chargé du rôle de transmission de la pensée humaine; il est tatoué; le langage vit en lui."

L'arbre est devenu le réceptacle en trois dimensions de la mémoire et des vœux d'éternité. Arbre-totem improvisé, c'est un témoin de notre passage dans ce lieu, dans la vie et il valide, par son statut de Dieu vivant, l'éternité du message laissé là, sur ce tronc, comme un lien entre le ciel et la terre." (Philippe Pons, plasticien photographe)

Le graffiti dans la ville et la nature

D'autres exemples d'artistes

Tiré de :

Rafael Schacter, *Atlas du Street Art et du Graffiti*, ed. Flammarion, 2014.

"108" artiste italien. Né en 1978 à Alexandrie (Italie), **Style** : graffiti abstrait monochrome. **Thèmes** : distinction ville / campagne, labyrinthe, rituel.

"De plus en plus influencé par l'art sacré par l'art sacré mégalithique, l'art de 108 s'est transformé pour devenir presque entièrement intuitif. Il considère le processus de production artistique comme chamanique : c'est un acte spirituel, qui va au-delà des processus habituels de compréhension et est aussi éloigné que possible de lois scientifiques. Son choix du noir est destiné à suggérer l'introspection plutôt que l'obscurité, dans le même temps, il cherche à troubler ses spectateurs, à les détourner du monde quotidien pour les emmener dans le monde de l'altérité. Combinant brutalisme urbain avec les formes et la géométrie de l'environnement naturel, 108 réintroduit un style d'écriture murale remontant à des milliers d'années antérieures, en donnant naissance à une forme de peinture murale contemporaine qui essaie de fonctionner en harmonie totale avec son environnement."

Le graffiti dans la ville et la nature

Teo Pirisi alias Moneyless, né en 1980 à Milan, **technique** : fil, corde, câble, peinture en bombe, peinture acrylique. **Style** : installation géométrique, art environnemental. **Thèmes** : matériaux de récupération, anti-consumérisme.

"Teo Pirisi a lancé une forme d'art urbain qu'il appelle "Flying Graffiti". A l'aide d'une corde et d'un fil de pêche, il réalise des installations géométriques qui semblent tenir en l'air toutes seules, en dessinant des angles et des formes complexes. Opérant avec un égal succès en ville comme à la campagne, il séduit par ses solides flottants qui semblent défier le regard."

"Ses pièces restent à ses yeux des contours de formes géométriques du monde environnant et non des abstractions."

"L'usage de ses matériaux, les sites en eux-mêmes et le contexte aussi bien urbain et rural pourrait suggérer une référence consciente à l'Arte Povera."



Une des oeuvres phares de Moneyless

Le projet : un musée dans la nature



Photographie prise d'une cabane désaffecté à Ezanville, nord de Paris, 2014.

Le projet : un musée dans la nature



La photo ci-contre montre une sorte de cabane qui est probablement une entrée, donnant sur un champ. Elle se situe derrière un ensemble d'immeubles H.L.M dans le quartier du Rû de Vaux à Ezanville et à proximité d'un parc de jeu.

Cependant, je pense que l'endroit en question représente bien plus qu'une simple entrée, il me paraît assez mystérieux. D'ailleurs, on a l'impression que personne n'y a mis les pieds. Je suis depuis longtemps très intrigué par cela et n'ayant pas pu résister à la curiosité, je me suis approché le plus possible de ce coin sans toutefois ouvrir la porte et y pénétrer.

Ce petit bâtiment est comme une sorte de "tâche noire" qui gâche la splendeur et la prospérité de ce lieu verdoyant tout en sachant que le parc voisin est toujours vide. C'est ce qui m'a poussé à rendre ce site sinistre en un musée où le graffiti et les différents éléments naturels peuvent cohabiter dans le seul but de créer des fresques qui se fondent dans le décor.

Le bug comme esthétique de l'accident (Mme Parfait) (semestre 3 et 4) Article pour début janvier.

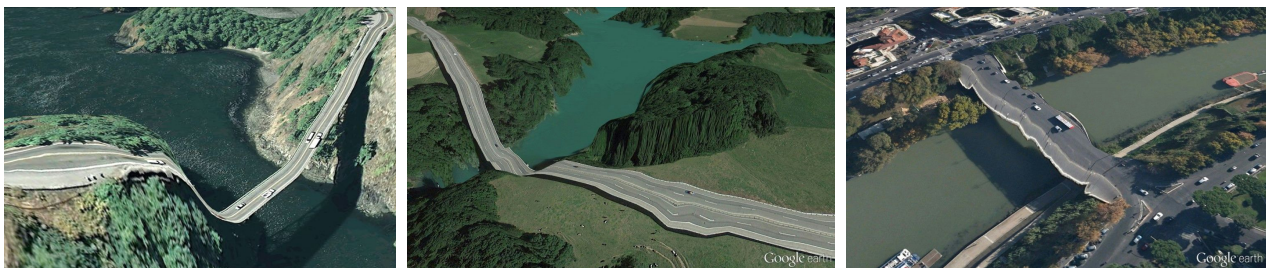
Le Bug

Face à l'écran, nous sommes en position d'utilisateur et tout nous semble normal. Nos attentes sont satisfaites, nos gestes sont automatiques ainsi que notre comportement, hors conscience, par le dispositif d'interface et nous sommes bercés par le train-train fonctionnel. Mais si, brusquement, le système dysfonctionne, quand l'écran se fige ou que l'affichage devient instable, quand nos attentes sont contrariées, quand tout semble paralysé ou que tout commence à vibrer dans un clignotement, quand nous ne contrôlons plus rien, que notre sentiment de frustration et d'impuissance nous paralyse, alors là, il semble advenir quelque chose. Le temps réel est rompu.

Comment se manifeste le bug ? S'il apparaît comme une puissance de rupture, auxquelles fait-il référence ? Comment la programmation met-elle en oeuvre ces ruptures générées par l'accident ? En quoi relèvent-elles d'une esthétique de l'accident et en quoi ce dernier est-il esthétique ?

I. Les différents types de bug

A. Clément Valla et Google Earth



Clément Valla, *Postcards from Google Earth*, 2010.

Trois des soixante captures images tiré des visualisation 3D de Google Earth pour son projet.

Artiste-programmeur, comme il se définit lui-même, Clément Valla réfléchit sur la manière dont des algorithmes conçus pour être parfaitement logiques peuvent générer des résultats absurdes. Pour son projet *Postcards from Google Earth, Bridges*, il a réuni une soixantaine de clichés qui illustrent les ratés des premier passage de la modélisation 2D modélisation 3D de Google Earth. Cette série de clichés ratés illustrent avec brio cet état de déliquescence de ces paysages autoroutiers, digne des tableaux surréalistes de Salvador Dalí. De ces paysages tirés du subconscient, du tréfonds du rêve, tout nous semble en état de liquéfaction et les éléments artificiels, rigides qui contraste avec le paysage naturel, se fondent dans le décor verdoyant. D'une certaine façon ces images aussi lisses et parfaites, au départ, finissent toujours par périlcliter, faner avant d'aboutir à une forme nouvelle digne de l'esthétique de l'inattendu. Nous ne sommes pas loin ici de l'esthétique *Glitch*.

B. Le “glitch”

Suite à ce qui est dit dans l'introduction, nous nous sommes habitués à vivre avec des appareils technologiques quasi sans failles, et la haute performance de nos appareils numériques nous laisse avec peu de patience face aux défaillances techniques. Cependant, nous remarquons une tendance dans la culture numérique à assumer l'erreur digitale, et à reconnaître la beauté dans ses imperfections. Voici le décryptage du *glitch*.

L'erreur est humaine, et finalement tous nos programmes et ordinateurs sont créés par des hommes, chose que nous avons tendance à oublier dans nos échanges quotidiens avec des interfaces machines. Et si les bug étranges que nous rencontrons parfois nous permettaient de ressentir un lien avec les humains qui les ont créés ? Comment la culture numérique s'est-elle emparée de ces petites défaillances pour en apprécier la beauté esthétique simple, et pour en tirer des réflexions sur nos liens avec la technologie ? De la même manière que l'on apprécie les petites failles et détails qui font l'originalité d'un objet fait à la main, on commence à prendre conscience et à apprécier la beauté de ces mêmes petites failles dans les objets du monde numérique.

C. Un bug, mais plus encore :

Voici la définition technique du mot “glitch” :

“une défaillance électronique ou électrique qui correspond à une fluctuation dans les circuits électroniques ou à une coupure de courant (une interruption dans l'alimentation électrique). Ce qui entraîne un dysfonctionnement du matériel informatique, qui occasionne à son tour des répercussions sur les logiciels.”¹

Le terme aurait été employé pour la première fois en 1962 pendant le programme spatial américain, lorsque l'astronave John Glenn décrit des problèmes que son équipe rencontre. Selon ses termes, *“littéralement, un glitch est un pic ou un changement dans la tension d'un courant électrique”*. Mais ce mot renferme beaucoup plus de significations et fait désormais partie intégrante de la culture numérique.

D. Une esthétique propre

Les caractéristiques visuelles du Glitch selon la thèse de Iman Moradi (*L'esthétique du Glitch*) sont :

- la fragmentation (des parties de l'image d'origine sont décalées ; on remarque aussi des changements de tons),
- la réplique / répétition (le clonage visuel ou la répétition d'une partie de l'image),
- la linéarité (le résultat de l'entrelacement des pixels)
- la complexité numérique (une manifestation de l'immense série de codes se cachant derrière n'importe quel média numérique). 2

Il existe de nombreuses situations qui peuvent conduire à des *glitch*. Ils sont pour la plupart le résultat d'une mauvaise communication ou erreur de traduction lors du transfert de données d'un environnement à un autre. Elles peuvent survenir à la suite d'un DVD rayé, un flux vidéo corrompu sur Internet ou sur une télévision numérique, le crash d'un logiciel en raison de mémoire insuffisante, un appareil photo numérique défectueux etc. Ces parasites provoquent parfois des motifs tronqués sur l'écran. De cette façon, d'un point de vue artistique, le *glitch* peut être considéré comme un objet trouvé semblable à du *ready-made*. Un artiste-programmeur peut aussi provoquer ces situations délibérément, par exemple, en corrompant le code d'un fichier numérique ou même en manipulant physiquement les circuits d'un appareil numérique.

E. Le "glitch", un art

C'est ensuite au monde artistique de s'emparer du phénomène. Attiré par cette pratique pour une multitude de raisons, en tant que processus, l'art du *glitch* déconstruit le numérique et expose les systèmes techniques (ou autres) en jeu : par exemple le "databending" (le fait de corrompre volontairement un fichier pour provoquer des effets visuels) permet de "toucher", entrer en contact avec le code d'origine. Les œuvres d'art autour des *glitch* permettent d'explorer les thèmes de l'échec, de l'obsolescence, du hasard, de la mémoire, de la nostalgie etc. (Cf. la vidéo de Jérôme Blanquet)

Né dans l'underground du réseau en 2005, le phénomène a été popularisé par le rappeur superstar Kanye West en 2009 avec son clip *Welcome to Heartbreak* qui recourt à ces images en lambeaux pour illustrer un amour délirant. Cette esthétisation de l'erreur informatique contamine désormais la publicité, le design, et le cinéma (*Cloverfield*). Si les médias réduisent le glitch à un effet graphique "sympathique", le *glitch art* englobe une scène radicale, qui n'est pas tant intéressée par le résultat final que par le processus. « le

glitch est l'expérience magnifique d'une interruption qui détourne un objet de sa forme et de son discours ordinaire », témoigne Rosa Menkman.

F. Les artistes du *glitch* :

- Rosa Menkman

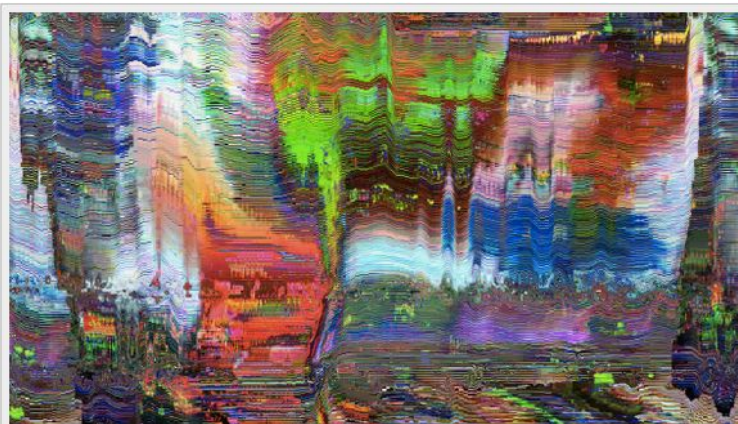
En tant que *glitch artiste*, elle fait entendre le "cri des données". Pixels baveux, images distordues, le *glitch art* est à la mode.



Rosa Menkman, *Collapse of PAL*, vidéo de 8m34, 2010-2011.

L'artiste néerlandaise crée des images hypnotiques en manipulant les formats, la compression vidéo (cf. le Data Moshing), le feedback et d'autres formes de « bruit ». Elle fait partie de ces artistes de plus en plus nombreux à s'intéresser à l'esthétique basse définition, aux images pauvres, aux médias obsolètes, au style sale. Selon Menkman, le *glitch* ne peut se résumer à une simple technique, c'est un acte politique de libération et de résistance au contrôle, à l'idéologie de l'ordre et du progrès véhiculée par les médias numériques, au mythe de la transmission parfaite. « Trouver la catharsis dans la désintégration, les ruptures et les cracks, manipuler, plier et casser le médium jusqu'à ce qu'il devienne quelque chose de neuf ».

- Mathieu St-Pierre,

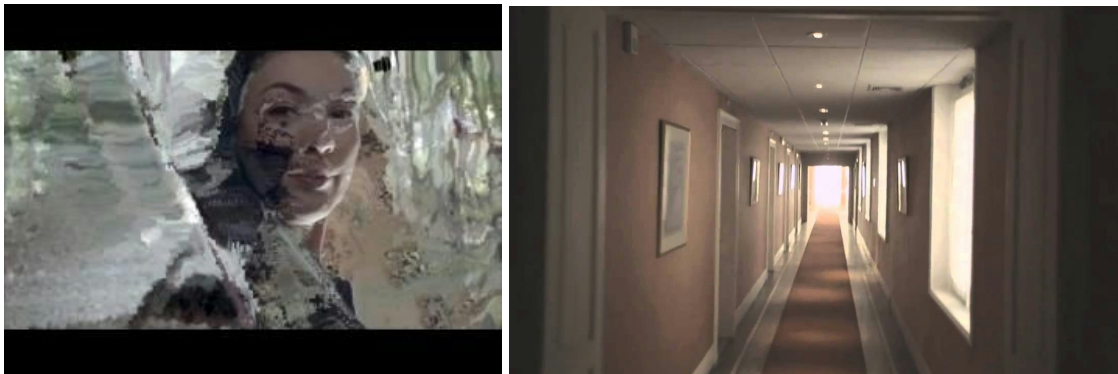


Melting Ice Cream, vidéo de Mathieu St-Pierre, 201

Un autre exemple lié au *glitch*: le Data Moshing

C'est la déstructuration d'une vidéo en modifiant les repères temporels dans les paramètres d'encodage. En clair, quand une vidéo est compressée en *divx*, il y a des images clefs disons toutes les secondes, ces images clefs, *keyframe*, contiennent toutes les informations algorithmiques (ou tous les pixels) pour reconstituer l'intégralité de l'image alors que les autres images (qui ne sont pas *keyframe*) ne contiennent qu'une partie de l'information des pixels, c'est en partie comme cela qu'on "compresse" l'image, c'est-à-dire en ne stockant pas toutes les images intégralement dans le fichier vidéo.

- Jérôme Blanquet, utilisateur du Data Moshing, casse la logique de l'encodage.



Jérôme Blanquet, *Accouchement Sonique*, court-métrage de 17 min, 2010

En tant que réalisateur, graphiste et vidéaste, ses explorations le poussent souvent à la représentation de ce qui échappe à notre conscient. Au carrefour de l'expérimentale et de la narration, il joue avec l'accident, la surprise, recherche l'abandon. Pour lui, les formes et les couleurs peuvent être modulées comme les sentiments et émotions pour aller parfois jusqu'à une « abstraction sensible ».

Dromosphère, 2014 (dans le cadre du workshop de l'ENSCI avec le soutien de B.S Chiadmi et S.Garcin).

Le collectif *G-U-I* Bachir Soussi Chiadmi et Sarah Garcin

Travailler sur le design d'interaction. A inclure dans l'espace urbain.

La dystopie : une utopie qui vire au cauchemar.

La contrainte : utiliser des logiciels libres et open source.

Design d'interaction => interface design d'échange.

Le logiciel *Guit* : logiciel de *versioning*.

titanpad

La philosophie de Paul Virilio : un monde "technocratique" et en pleine vitesse.

Dans le même temps, la maîtrise de la vitesse échappe elle-même aux individus qui expriment une attente, une demande de gestion de la peur, une prise en charge du psychologique par le politique. Ceux-ci, livrés à eux-mêmes par la disparition des grands récits du XXème siècle, des utopies, et la prédominance plus ou moins explicite du libéralisme, sont devenus atomisés, isolés, et plus vulnérable aux trois grandes crises. Engagés dans un processus de globalisation, nous sommes également projetés dans un individualisme de masse, la globalisation étant, pour Paul Virilio, une fractalisation selon la théorie fractale de Mandelbrot. Pour cette raison, le souci de soi, de son propre corps, de la réalisation de ses multitudes, devient l'ultime refuge, le narcissisme exacerbé des grandes solitudes. Nous sommes, pressés par la vitesse de la vie, le lieu d'une exceptionnelle occupation mentale : "Quelque chose se joue là, dans quoi la peur devient un élément constitutif du mode de vie, du mode de relation au monde des phénomènes."

Notion du temps. Avant la révolution industrielle chaque ville avait son heure et après toutes ces heures ont été synchronisés. Trouver une démarche originale. A quoi c'est lié ? Parler indirectement de notre sujet. Réaliser un objet en rapport indirecte au temps. Espèce temps en tant que philosophie, passer dans plusieurs endroits dans la ville, l'écosystème.

Récupérer le temps de cerveau disponible: la pub. Le temps de cerveau/ le coca
Matérialisation du temps qui passe : le temps de la file d'attente. Le rapport entre le temps et l'espace, le temps et l'attention, le temps qui consomme de l'attention et comment ?

Notion à garder :

Climat (météo) environnement

batterie

zapping

vitesse

De frustration (jeu en temps réel, fail au jeu - fail dans la vie)

Le temps en terme de vitesse et en terme de moment.

Surveillance

Blaze theory

Réseaux sociaux (temps, espace, attention).

Révolution française parlement, pouvoir pour le peuple mais tout le monde ne peut pas s'exprimer => le parlement => discours langage raccourci => signe

Réfléchir au jeu, règles du jeu jeu qui relève de utopie, un jeu super cool, se mettre en mode marketing.

Rendu de fin de semaine, *Dromosphère* (s'inspirant du concept de Paul Virilio, le monde en pleine vitesse) menés par Jonathan Lellouche, Agathe de Kermanguy, Sara Ben

Romdhane, Mériem Jaouachi. Mille excuses que ce travail ne put être montré dans ce mémoire, j'en ai perdu la possession.

Semestre 4 :

Cyborgs (2015) (Mme Caillet)

PHASE 1 RECHERCHES (AGATHE)

2 Types de présentation :

1/Présentation de l'individu – de l'intime

2/Présentation de l'oeuvre qui présente l'individu – l'intime

1/Présentation de l'intime

« Pratiques quotidiennes pour rendre la vie *présentable* » « gestes concentrés personnels et affectifs » Interview « Living Pictures »

Question : « Les mots ont-ils besoin d'image et/ou de tableaux ? »

Intime, mais les œuvres silencieuses : le son ne semble pas faire partir de l'intime. L'intime serait le regard, la chair, l'âme seule. (il faut mettre le casque pour écouter les réponses des living pictures : il faut véritablement s'approcher au plus près de l'oeuvre, faire la démarche de s'en rapprocher pour mieux la connaître, rentrer le plus possible dans l'intimité de la personne présentée par le dispositif de présentation.)

2/Présentation de l'oeuvre

Vues de l'exposition *Sylvie Blocher : S'inventer autrement*, 8/11/2014 - 25/05/2015 au

Mudam Luxembourg © Sylvie Blocher, Mudam Luxembourg, photo : Rémi Villaggi

->Plans inclinés, Images à hauteur du visage, on peut regarder les personnes comme si on était face à elles. Volonté de présenter l'humain au plus proche de la réalité, disséquer son image à l'aide de la caméra

La question de l'intime Dans les living pictures, ou même en général dans les retranscriptions vidéographiques des personnes filmées, on ressent la volonté de faire transparaître une partie de l'intime

On pense également à son travail « Pratiques quotidiennes pour rendre la vie *présentable* »

Présenter pour se reconnaître ? Chercher dans le regard de la personne présentée une certaine compassion,

Présenter pour mieux comprendre ?

PHASE 2 CONCEPTUALISATION DE LA PERFORMANCE

Idées de titre:

“monstres de beauté

“intimité

Fond:

textes? Glitch?

A revoir :

-Le choix de coller ses images sur des supports “non lisses”, a été fait dans une approche de confrontation entre l’homogénéité et le “lissage” des corps avec une matérialité plastique.

- + Le rythme casse le lisse. C’est par la confrontation que l’on rythme, que l’on peut avoir une certaine distance critique. Godard : pour voir une image, il faut qu’il y en ait une autre à côté. Il faut qu’il y ait des éléments de comparaison pour pouvoir comprendre une image. Sans cela, il n’y a pas de rythme.

-Accrochage non conventionnel (pas à hauteur des yeux...)

-Type “bon à tirer” avec traits de coupe

-Papier glacé

->Image lissée, mais sa **présentation** ne l’est pas. Nous faisons la réésentation d’une représentation du corps féminin.

PHASE 3 APPROCHE THÉORIQUE : LA NOTION DE VIOLENCE ET DE LISSE

Blocher, Sylvie, *Le Double Touché-e*, ed. Archibooks, 2014.

pp 6 “Se parler à soi-même, c’est cette activité qui accompagne toute pensée-conscience et qui fondent l’éthique de notre action [...] Cette altérité admise et intégrée qui permet un rapport de soi à soi, d’un soi connu à un soi méconnu. Cette part manquante de nous-mêmes qui amorce tout récit, toute parole non mue par la logique des pouvoirs extérieur.” Si nous reprenons l’interview d’Edward Bond, “il déclarait que le tragique actuel, ce qui produisait de la violence, consistait à ne pas savoir parler à soi-même.”

pp 9 “Lorsque des personnes “lâchent prise” comme elle dit, lorsqu’ils cessent de jouer leur rôle comme tout un chacun sur la scène du monde, alors peut advenir l’espace d’un être-autre possible, seul et ensemble”.

pp 10 “Leur visage a été volé par le nombre mais aussi le primat de l’échange des valeurs, par la peur des corps, leur âpreté parfois, leur différence. La peur du contact ou mieux, du toucher, du “double touché-e”. Les visages ont été effacés par les normes et l’injonction des images spectaculaires. Ils ont été rabotés, arrangés, oubliés, gommés dans le sens de l’identité de consommateurs captés et domptés. Ils ont été lissés par la violence du Même.”

pp 11 “Sylvie Blocher ne censure pas, ne choisit pas, de telle sorte que parfois elle doit laisser filtrer cette violence du monde là où elle se trame. Son art prend le risque du *dissensus*. Lorsque cet homme blanc, devant le drapeau américain, dit sa peur d’être pénétré par des hommes de couleur, on sent la dimension sexuelle refoulée de la haine raciale, les fantasmes de l’homme noir a produit dans les têtes détraquées de certains blancs. La peur exprime un désir comme toujours, un désir d’autodestruction dont l’autre n’est que l’incarnation fantasmatique.”

Les corps des femmes exposés dans des magazines, dans des images publicitaires sont des corps **représentés** et non des corps qui se libèrent.

Phase 4 lucie :

Le fait d'aller chercher la symétrie c'est aller chercher la perfection, le plus lisse et uni possible, c'est une négation de la dualité, l'effacement du double, de l'altérité, de la complexité et l'imperfection des individus (ici du corps, du corps féminin).
On tend vers quelque chose qui ne tient plus de l'humain, mais vers quelque chose d'uniforme, d'homogène et standardisé.

Agathe :

I/INTERPRETATION

Les magazines véhiculent une image parfois fautive de la femme:

- Interprétée par les "opérateurs" :détournée par les retouches sur photoshop
- L'interprétation de ces images est détournée par les lecteurs/lectrices : anorexie, mauvaise compréhension
- L'image perd sa valeur informative, devient seul objet de fond, et est si lissée qu'elle en devient imperceptible, insaisissable. Le texte prend le dessus sur le corps, la femme n'est plus qu'un objet de communication.

II/ LE LISSE/STANDARDISATION

On peut considérer qu'il y a une certaine standardisation de ce mode de représentation, comme on parle de "standard de beauté". Reproduire, uniformiser : on impose à une multiplicité humaine un standard reproduit en grande série.

Or l'intimité, ce n'est pas lisse.

L'espace lisse est insaisissable car il est trop étendu : la reproduction en grande série de ces images tend à étendre leur espace lisse, donc à les rendre insaisissables.

III/VIOLENCE, c'est le lisse

La violence, c'est le lisse. La recherche du lisse, est-ce que cela équivaut à la recherche de la perfection ? Lisser comme on l'a fait sur ces images de magazines, en perfectionnant le visage, en le rendant symétrique, on tend vers la robotisation; ainsi, la robotisation revient à l'idée de standardisation, d'industrie, où l'homme devient machine. Les portraits ainsi retouchés ont des airs de "cyborg", de robots, uniformisés. Or l'humain a naturellement un double "je": nous avons tous un côté homme chez la femme que l'on cherche à refouler, et un côté femme chez l'homme qui tend à être lissé, caché, dissimulé. Le fait de rendre symétrique ces visages permet de lisser symboliquement par l'image ce double "je", ces défauts humains que l'image industrielle nous fait paraître comme devant être rejetés et non conventionnels, non désirés.



Jonathan Lellouche, Agathe De Kermanguy, Lucie Gaston, Béatrice Leyrat, *Cyborgs*, 2015.
Six des huit photomontages numériques présentés, collés contre huit tables penchées au sol lors de la
“rencontre” avec Sylvie Blocher le 1er avril.
42 x 29,7 cm.

Articles sur le design et la communication (2014) (séminaire à l'ENST
avec Mme Gentes les deux semestres).⁸²

Qu'appelle-t-on “théorie” en design ? Alain Findeli

Alain Findeli est actuellement professeur à l'Université de Nîmes (après l'avoir été à l'Université de Montréal), et co-fondateur des *Ateliers de la Recherche en Design*.

⁸² Cf. Cours d'Annie Gentes,
http://www.dropbox.com/sh/378sjpl8toug1r3/AACqWOI9L3Bt-0B_Sm89eNV6a?dl=0

Actuellement, en France, il est probablement le meilleur connaisseur des enjeux épistémologiques et méthodologiques liés à la question de la recherche en design.

L'article bientôt abordé est justement un des points clefs de sa recherche. Il parlera par la suite de "théorie" en design ou plutôt de "la théorie en design". Elle est unique. Et il n'en existera pas d'autre. L'auteur affirme catégoriquement son attachement à cette théorie bien qu'elle reste encore en suspens. Elle constitue indubitablement son objet d'investigation sur la recherche en design, en est même la base, bien qu'elle demeure non approfondie, voire non élucidée. Mais l'auteur a bien entendu l'intention de consacrer l'intégralité de son temps sur la question, se focaliser là-dessus, en prenant le sujet au sérieux sans pour autant manquer d'humour.

Il n'a, de ce fait, pas hésité à définir chaque termes de son objet de recherche, mot après mot, sans en négliger aucun, avant d'aboutir à une finalité pertinente bien qu'il n'ait une intention dogmatique. Alain Findeli a une approche empirique et épistémologique des choses, il ne se laisse pas guider par des méthodes scientifiques rigides mais par l'expérience et le vécu. En effet la "théorie en design" dont il parle est une théorie "forte" ce qui ne veut pas dire "dure", autrement dit, elle doit être pertinente, solide sans pour autant être imposé, à tout bout de champ, à tout le monde.

Avant de l'aborder, l'auteur esquisse une typologie des théories antérieures à celle-ci, les restitue, en les remettant en question, en les confrontant :

La première théorie, non validé par l'auteur, est la "théorie minimale" comme il le caractérise si bien : "il consiste en fait à n'exiger pour la pratique aucun fondement qui lui soit extérieur ou étranger, car elle est considérée comme se suffisant à elle-même". Cela signifie que la pratique d'un projet ne doit être alimenté que par une théorie relevant purement du design et non d'une autre discipline. Elle n'est tiré que "de considérations générales" de sa discipline propre. La méthode d'apprentissage du design que l'on fait par cette théorie a été souvent appliqué dans les écoles qui ne relèvent pas du design : l'école des Beaux-arts, les Arts Décoratifs et les Arts et Métiers. Le second problème de cette méthode est le mauvais usage des outils dû à une réflexion insuffisante sur les relations entre le dire et le faire. L'exemple du permis de conduire illustre à merveille ce problème d'incompatibilité. Nous apprenons le code de la route sans forcément assimiler avec rigueur les notions qui paraissent très évidentes et succinctes et nous restons dans le superflus le plus complet pendant les cours pratiques.

La deuxième contredit la première, elle est moins basée sur le faire et plus sur le discours. Elle est dite "interprétatif". La théorie domine la *praxis*. Elle a pour but de donner sens à l'objet design tout en ayant une approche critique, historique et politique, or tout cela reste également dans le superflus car elle ne s'interroge que sur la partie visible de l'objet et non sur l'acte. La méthode d'apprentissage du design par la seconde théorie s'applique généralement dans les écoles d'histoire de l'art : "Généralement appelé "histoire-et-théorie" pour bien forcer l'amalgame, et professé par un enseignant en histoire de l'art invité (et non pas un architecte ou un designer), ce cours a pour but de donner une culture intellectuelle aux futurs praticiens".

La troisième semble un peu plus intéressante. Elle est dite "comme science appliquée". Cette théorie est créée à partir du moment où il a fallu trouver "la nécessité des fondements rigoureux et scientifiques au design" au début du XX^{ème} siècle, soit à la suite des

révolutions industrielles qui se sont succédées au XIX^{ème}. La science précède dorénavant la technique qui devient science appliquée, et c'est de là qu'une nouvelle théorie du design s'applique. La troisième méthode d'enseignement ne s'inspire ni des écoles d'arts, ni des écoles d'histoire de l'art mais d'une école, d'une seule en particulier, celle qui portera l'étendard d'une des plus célèbres avant-gardes du début du siècle dernier : le Bauhaus. Elle fut fondé par Walter Gropius à Ulm en Allemagne avant de disparaître et de renaître ensuite à Chicago en 1937 sous la bénédiction de John Dewey et Moholy-Nagy. Gropius, en tant qu'enseignant au Bauhaus, évinça les matières artistiques jugées trop académiques : la peinture, la sculpture et l'architecture au profit des matières scientifiques: la physique, la biologie et des matières qui relèvent des sciences politiques et sociales. Cette théorie en design s'inspire donc de ces disciplines existantes à la différence de la théorie suivante où c'est l'inverse.

Les disciplines scientifiques sont dorénavant inspirées par le design. C'est ce qui caractérise cette théorie, la vraie, l'unique, ladite "forte", consolide "le socle intellectuel" de la recherche en design. Elle est vue comme " théorie située" et "pratique éclairée". C'est-à-dire, qu'elle n'est plus considérée comme "science appliquée" (le troisième type de théorie). Elle s'inscrit plutôt dans une dialectique plus complexe entre le discours et la pratique. Sachant que l'un doit être engagé et l'autre éclairée.

Ce type de doctrine théorique reste encore à approfondir. Il n'est pas totalement peaufiné et mérite d'être plus éclairci sans se perdre dans des intentions systématiques. Le design n'est pas une discipline scientifique et ne tombera jamais dans la rigueur des propriétés et théorèmes, "il importe de desserrer l'étau trop étroit de la clôture systémique de la théorie "dure"". Les chercheurs en design, s'il collaborent avec des scientifiques, ne doivent en aucun cas se contenter de s'enfermer dans les laboratoires afin de travailler sur la question. Le souci de cette théorie est non seulement d'inspirer les mathématiques, la biologie, la physique mais aussi les autres disciplines. Les chercheurs devraient plus s'interroger sur les conséquences de la technologie dans le monde, sur les relations de l'objet design avec l'être humain et son environnement. En d'autres termes, l'objet en question obéirait non seulement à des critères d'esthétique mais aussi à des critères de logique, d'éthique et d'écologie.

Chronique inachevée d'une réflexion collective sur le document. Jean-Michel Salaün

Jean-Michel Salaün est professeur à l'École normale supérieure (ENS) de Lyon. Il était précédemment directeur de l'École de bibliothéconomie et des sciences de l'information à l'université de Montréal (2005-2010) et est l'auteur de nombreuses publications dont *Vu, lu, su*, sous titré : *les architectes de l'information face à l'oligopole du Web*.

Il a également écrit un article, citée en tête, tiré de la revue *In: Communication et Langages*, (N°140, 2ème trimestre 2004, pp. 9-17). Il sera le sujet de mon second résumé, à traiter dans la partie "communication".

L'auteur, en tant que professeur et chercheur avant tout, a une démarche très journalistique : il mène l'enquête sur un travail collectif de réflexion sur le document dans sa

bascule dans le numérique. L'objet de recherche est mené tambour battant par un réseau de chercheurs en sciences et en technologies. La rédaction collective a pour méthode l'utilisation d'annotations, avant d'aboutir à un corpus d'analyses des recherches encore en suspens.

Comment le document subira-t-il ces changements, évoluera-t-il face à l'essor phénoménal des médias numériques ? L'ensemble de la problématique sera explicité aussitôt par l'auteur dans trois parties: le changement dans la forme, dans le texte et dans le médium.

Mais avant toute chose, il serait préférable de justifier la raison pour laquelle cette initiative de faire un travail de recherche collectif a été décidée. Ne serait-il pas suffisant qu'un objet de recherche pertinent ne se fasse seulement que par un seul auteur, ou du moins, par un cercle de philosophes scientifiques très restreint ?

Tout d'abord, J.M Salaün nous fait constater que la notion de "document" ou "d'objet-document" ne possède pas de définition commune, elle est floue, mal discutée et ce à cause de l'éclatement géographique des chercheurs - dispersés aux confins du monde et ne pouvant se communiquer l'un à l'autre - et de leurs divergences théoriques. Vu la complexité du sujet d'étude, il nous est impossible de faire un texte tout seul. C'est donc à la suite d'un séminaire, que la décision de faire un travail collectif a été validée.

Une première version du travail collectif est un document commun mis en ligne dans un site d'archives ouvertes. Ce n'est pour le moment qu'un brouillon dans lequel des chercheurs en science, en technologie et en communication, des enseignants appartenant même à d'autres disciplines peuvent émettre des avis différents. Ces opinions s'accordent, aussi bien qu'elles divergent, qu'elles se contredisent, mais dans tous les cas et à partir de là, surgissent des idées nouvelles qui deviendront par la suite des concepts, des doctrines. Ensuite un balisage des approches ne tardera pas à s'opérer par les chercheurs et les lecteurs participants.

C'est ce qui conduit à la deuxième version du document de recherche qui est le classement ordonné des différentes idées : "chaque paragraphe était numéroté et il était indiqué que le lecteur pouvait participer à sa critique et donc à son amélioration en envoyant ses remarques à l'adresse de l'auteur".

Et enfin, la dernière version est d'apporter une dynamique scientifique traditionnelle pour rendre la recherche encore plus pertinente.

La troisième phase de recherche maintenant terminée (ou presque), une définition du mot "document" et de ses concepts peut être appliquée. L'auteur de l'article peut procéder dorénavant au résumé explicatif de cette notion.

Premièrement, il nous explique comment "l'objet-document" a évolué, comment il a changé de statut, de nature, à l'ère du 2.0. Sur quelles entrées le changement va-t-il se reposer lors du passage au numérique ?

Il se repose d'abord sur la forme. Nous parlerons ici plutôt de format au sens informatique comme le disent si bien les traiteurs d'image, les éditeurs numériques ou les programmeurs web qui travaillent sur la question. Il serait judicieux de nous attarder sur l'utilisation des outils de mise en forme. Lors de sa transcription numérique, le support du document n'est plus le même. Les inscriptions, composant l'objet, aussitôt transformées en signal permettent de le faire déplacer d'un support à l'autre mais sa stabilité dépend de "l'organisation du signal". Les différents supports informatiques sont bien évidemment des

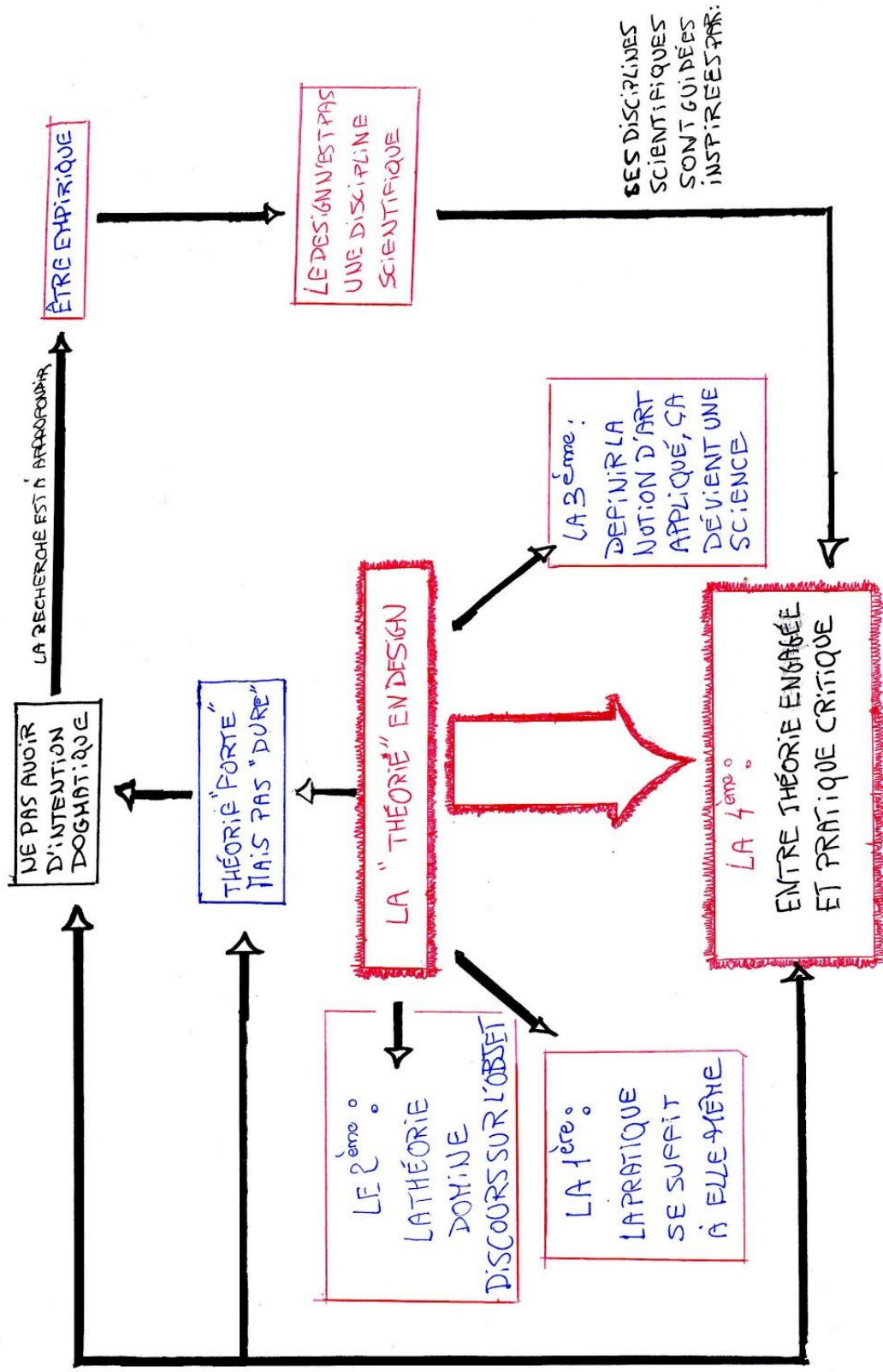
codes, dont un, le plus populaire : le XML (EXtended Markup Language) qui permet de séparer le contenu, la structure et la présentation d'un document. C'est ce qui est primordiale pour la perception : l'inscription doit être repérable et lisible.

Le changement se repose ensuite sur le texte, le contenu, et cette question est étudiée de très près par des chercheurs en linguistique et en sciences de l'information. Leur but principal ici est de trouver comment traiter le contenu d'un document à partir de constructions des modèles de texte. Ensuite, de nouveaux peuvent être encore produits à la demande du lecteur. La contrainte est de ne pas laisser le lecteur dans la confusion et dans l'accumulation d'information et c'est ce qui est une des principales caractéristiques d'un document numérique. Le texte doit être construit, compréhensible et interprétable grâce à l'utilisation des métadonnées qui apportera davantage d'informations sur "l'objet-document".

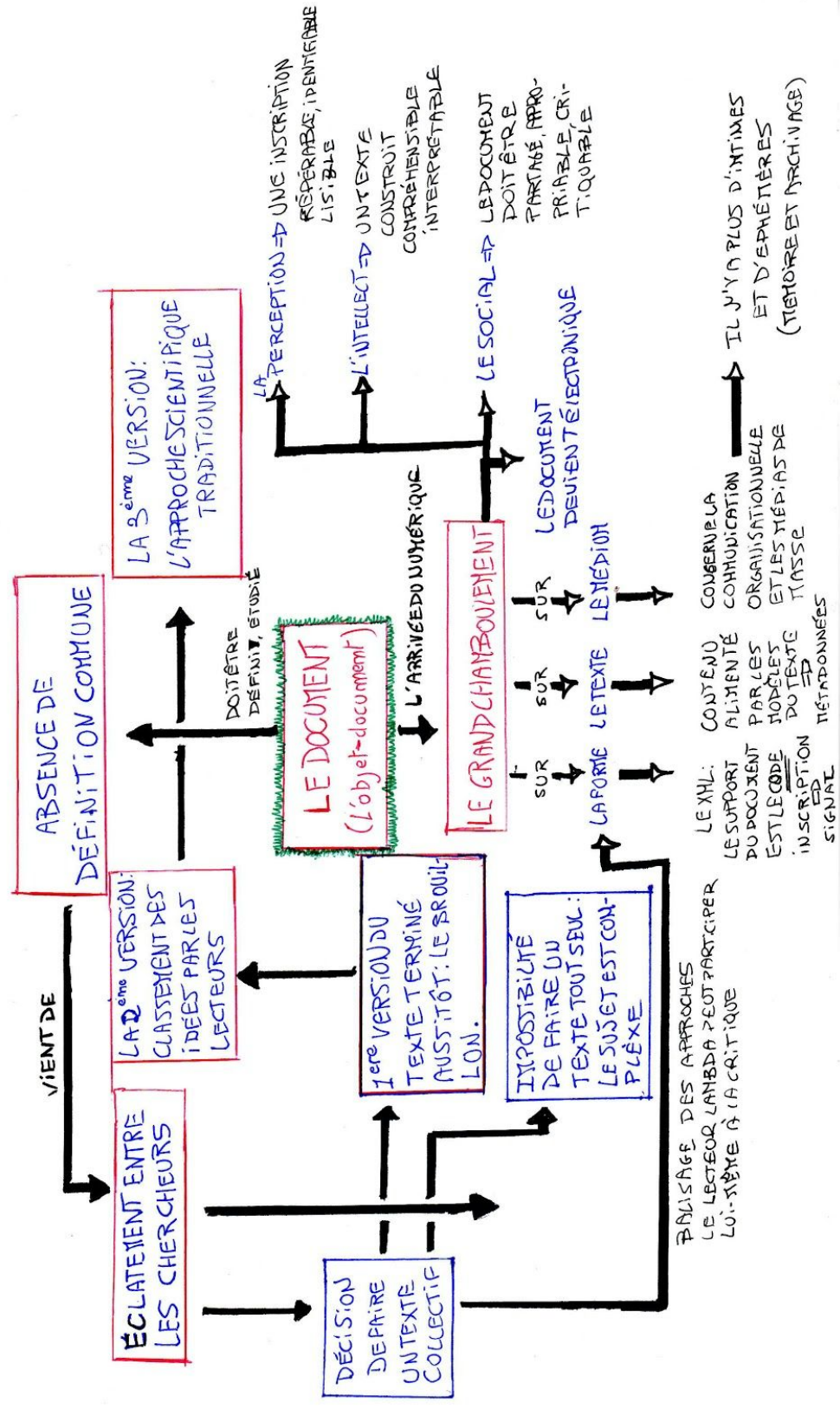
Le médium est la dernière entrée sur laquelle le changement va s'effectuer. Il concerne le domaine des sciences sociales et des sciences de la communication. C'est étudié à la loupe par des chercheurs en télécommunication. Ils démontrent tous qu'un document n'existe que dans "une collectivité élargie", où les connaissances doivent être partagées, mises en circulation. Le document numérique doit s'insérer dans un espace d'expression et de communication pour que les idées soit ainsi véhiculées. Si ce n'est pas le cas, il est considéré comme obsolète. De plus il serait nécessaire qu'il se mette en relation avec d'autres par l'intermédiaire des partages de liens et des métadonnées. C'est de là que se construit une "bibliothèque numérique". Ce changement ne sera pas bien sûr sans conséquence sur les codes sociaux et sur la frontière entre l'information publique et privée.

En concluant sur les deux articles, nous pouvons affirmer que l'enquête de Jean-Michel Salaün va de paire avec le travail d'Alain Findeli dans le sens où les idées exposées restent encore à approfondir bien qu'elles ont fait avancer pas mal de choses sur recherche en design et en communication. (11131 signes)

QU'APPELLE-T-ON "THÉORIE" EN DESIGN? A. FIUPELI



CHRONIQUE INACHÉVÉE D'UNE RÉFLEXION COLLECTIVE SUR LE DOCUMENT, J.M. SALAÜN



Script pour *Mémoire "pixellisée"*, 2015 (dans le cadre du workshop de l'ENSCI avec le soutien de S. Coiffier et S. Adel) travail inachevé.

Séquence n°1

Plan-séquence sur le personnage (j'en suis l'acteur) *traveling* avant. Ma main touche le visage.

"Un après-midi de chien, un jour de 20 mai 2015, je me trouvais ici, assis sous cette moiteur étouffante à méditer...J'étais seul. Mes collègues du centre sont en jose déjeuner. Je réfléchissais sur la raison de ma venue ici. Introspection. Impasse...(silence). Je suis dans une impasse. Je ne sais pas qui je suis...Mon passé...Je n'ai pas passé ! Quelques bribes... des flashes. J'appellerais plutôt des "glitch". J'aime bien ce mots. ça me paraît plus étincelant, lumineux, vivant, poétique. Ces images saturent mon esprit. Le "glitch"... c'est l'inverse de ce que j'imaginai...Ce terme désigne une panne, une erreur...et il faut le dire je vis dans l'erreur la plus totale. Tel est mon existence."

Séquence n°2

Plan-séquence sur le couloir d'un bâtiment sombre et inquiétant, *traveling* arrière. La porte du fond s'ouvre, une lueur apparaît.

"Mon passé le plus... le laboratoire...là, c'était moins flous. Cette fois, je m'en souviens comme si c'était hier. J'ai été en l'espace de quelque mois après ma libération, envoyé dans un centre de réinsertion...obligatoire... Sans savoir qui je suis réellement...quel est mon but dans la vie. Je suis dans l'erreur totale. Je n'ai aucune idée du bâtiment où j'étais... une clinique, un hôpital, un asile, une prison, un QHS... j'en ai aucune idée. Je ne me rappelle que du labo'...ah ouais...je me souviens aussi de ces longs couloirs interminables...étroits...tout me semblait tortueux."

Séquence n°3

Plan en contre-plongée sur quatre personnages. Ils se rapprochent vers la caméra qui filme de manière de plus en plus flou.

*"La machine infernale...infernale
Je fais l'objet d'une expérience éprouvante...inquiétante...J'étouffe...Je suffoque.
Un ordinateur de chaque côté avec les deux informaticiens ingénieurs."*

Plan sur le visage du personnage ligoté à un divan.

*Je suis au milieu attaché ligoté comme un animal je suffoque...Pourquoi je mérite ça ?
Qu'est-ce que j'ai fait de mal ? Je ne me souviens de rien bon sang !
D'après le chef de ce projet démentielle, le grand écran, au-dessus de moi repassait des
images qui tradiraient les tréfonds de ma mémoire. Comment ces scientifiques étaient
arrivé à un tel degré d'ingéniosité technique....
Surtout dans l'art de la torture... je ne me rappelle quasiment pas des visages...ces
scientifiques...deux informaticiens, une dame...peut-être infirmière en chef et le
Frankenstein.”*

Séquence n°4

Plan sur le personnage tournant en rond dans la salle de réinsertion pour jeune délinquant.
Une chaise et un tableau juste derrière.

*“Dix jours de torture mentales dans ce lieu complètement inconnu
Je me vois dans ce bureau...
Les autres déjeunait...enfin seul.*

Plan flou sur les quatre personnages (*bis*).

Séquence n°5

Plan en contre-plongée sur une chambre d'hôtel, rue Barrault, Paris.

Plan sur le personnage allongé dans son lit

*“Leur foutue expérience ont altéré mon cerveau...
Je ne trouve pas le sommeil. Non en réalité, j'ai peur de dormir.*

Plan noir apparaissant en fondu

*“Les “glitch me reviennent violemment...si je dors. La douleur est insupportable. Je me
revois dans ce labo’. Combien de jour n'ai-je pas dormi...combien ?
Mais cette nuit-là, je n'ai pas pu rester les yeux ouverts. Je n'ai pas dormi depuis des jours
et des nuits. Exténué...je replonge dans mes rêves...”*

(Travail inachevé.)

