



« Qu'est-ce que le Glitch Art ? »

Afin de développer ce dossier il est primordial de répondre à cette question. Voici une réponse :

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.¹ Quant au terme de glitch, en voici une définition : un glitch est un défaut temporaire d'un système, par exemple un défaut transitoire qui se corrige de lui-même, ce qui le rend difficile à diagnostiquer. Le terme est particulièrement courant dans les secteurs de l'informatique et de l'électronique, dans certains domaines artistiques, ainsi que chez les joueurs de jeux vidéo. Plus généralement, tous les types de systèmes, y compris les organismes humains et la nature, sont sujets à des glitches – nous y reviendrons.²

Baudelaire disait que “l'étrangeté est le condiment nécessaire de toute beauté”. À mon sens, le glitch art c'est quand l'erreur devient art.



L'art sans artiste.

La question de l'art sans artiste est une question qui se rapporte souvent à celle de l'intelligence artificielle : on s'inquiète d'un futur où les œuvres d'arts seraient produites de manière algorithmique par des logiciels sans la moindre interaction humaine (*Portrait d'Edmond de Belamy* est, par exemple, une œuvre réalisée par une IA et a été vendue pour près de 400 000€ en 2019). La question est intéressante, certes, mais ce n'est pas cette vision de l'art sans artiste qui nous intéresse ici. En effet, l'œuvre que vous voyez ci-contre n'a jamais eu vocation à en être une. Il s'agit plutôt d'une simple photo de vacances qui, malheureusement pour la personne qui l'a prise, a été corrompue par le logiciel de l'appareil photo. Et pourtant, elle correspond parfaitement aux codes du glitch art. C'est donc finalement le spectateur amateur de glitch art qui vient gratifier la photo du statut d'œuvre d'art. On affirme souvent que l'art est le propre de l'humain ou de toute autre conscience, en tant que découlant d'une intention, mais ce n'est ici nullement le cas puisque le photographe ne cherchait pas à obtenir ce résultat.



Sans Titre, Anonyme, 2020.



Sans Titre, Anonyme, 2020.

Tout comme l'illustration ci-dessus, il s'agit là encore d'une image correspondant aux codes du glitch art mais ne découlant pas d'une intention. Il s'agit ici d'une capture d'écran de visioconférence où l'algorithme de compression (ou potentiellement celui de décompression) du flux vidéo a rencontré un glitch, transformant ainsi une interface utilisateur graphique banale en quelque chose qui est reconnu comme étant de l'art. Ces deux œuvres s'inscrivent dans l'une des trois "écoles" du glitchart, celle qui prône l'absence d'intention. À leurs yeux, pour que le glitch art soit véritablement du glitch art, il doit provenir d'un glitch qui n'a pas été créé intentionnellement par l'homme. En d'autres termes, selon cette "école", personne ne peut créer du glitch art, mais tout le monde peut un jour se voir "octroyer" une pièce de glitch art par (mal)chance.



Glitched Virtual Boy Start Screen, Anonyme, 1995.

Ci-dessus un autre exemple : un écran de démarrage d'une ancienne console expérimentale de Nintendo dont le logo est déformé à cause d'un glitch. Là encore il ne s'agit pas d'une véritable œuvre d'art au vu de la définition traditionnelle de l'art, et pourtant ce logo à l'apparence déformée est vendu des milliers de fois tous les ans sous la forme de reproductions diverses.

L'erreur volontaire.

Nous l'évoquons ci-dessus, il y a au sein du mouvement glitchart diverses écoles. La première, très puriste, n'apprécie que l'art n'ayant pas été créé par une entité consciente. La seconde, que nous allons donc évoquer ici et à laquelle appartient l'œuvre à votre gauche, est moins restrictive. Sur le plan de la technique, il est essentiel que l'œuvre soit créée grâce à un véritable glitch, et ce qu'il soit informatique, électronique, ou d'une origine autre dans la mesure où celle-ci colle au concept de glitch.



Ici l'effet est recherché, travaillé. Il n'est néanmoins pas tout à fait contrôlé puisque le processus de création consiste ici à faire du 'databending' : on converti l'image en un fichier texte, on modifie quelques caractères, puis on en fait une image à nouveau. Ce faisant on arrive éventuellement à trouver les quelques caractères concernant les pixels qui nous intéressent. Le processus est long et compliqué mais permet d'obtenir des images comme celle-ci-contre.

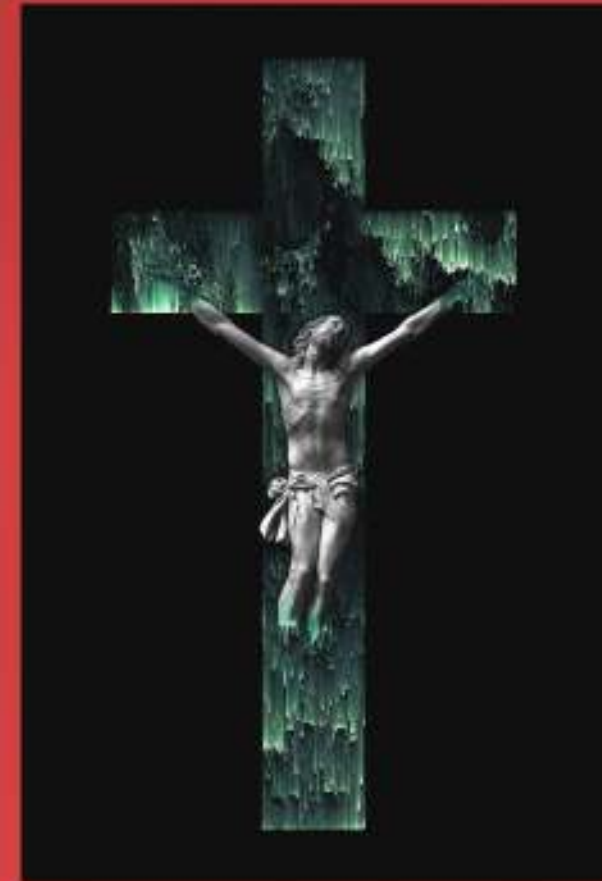
Escapism, J. Friaça, 2018.



Magnet TV, Nam June Paik, 1965.

Tout comme la photo précédente, celle-ci appartient à la deuxième école que nous venons d'évoquer. À l'aide d'un aimant, Nam June Paik a déformé les signaux télévisés, normalement clairs, provoquant ainsi ce que l'on pourrait appeler un glitch analogique. L'aimant était assez puissant pour attirer et détourner les phosphores électroniques à grande vitesse qui traversaient l'écran, déformant activement et intentionnellement l'image afin de former à la place des traces colorées et des motifs abstraits. Notons également que, notamment grâce à cette œuvre, Paik peut être considéré comme un pionnier du glitch art.

Church Fire, Giacomo Carmagnola, 2014.



Meltchrist, Giacomo Carmagnola, 2015.

L'erreur qui n'en est pas une.

Voici enfin la troisième école du Glitch Art. Ici on s'autorise à utiliser des outils afin non pas de forcer le glitch mais afin de le créer de toutes pièces. Pour les œuvres numériques on utilise alors principalement des outils tels que Photoshop, son smartphone (filtres, apps dédiées, ...), ou encore Processing – un logiciel développé par Kim Asendorf, pionnier du sous-genre du glitch art qu'est le pixel sorting. Ces images peuvent se reconnaître par la nature souvent (mais pas nécessairement) contrôlée de leurs artefacts. La méthode du pixel sorting est ici illustrée par deux œuvres de Giacomo Carmagnola, un artiste italien qui s'est illustré par son habitude de lier glitch art et imagerie religieuse.



De l'esthétique du Glitch Art.

Voici enfin une ultime catégorie qui me semble essentielle de mentionner. Comme nous l'avons évoqué dans le cas de la première école, le glitch art ne découle pas nécessairement d'une volonté créatrice. Comme nous l'avons évoqué dans le cas de la troisième école, le glitch art ne requiert pas forcément qu'un appareil dysfonctionne. Comme nous l'argüions dans l'introduction tous les types de systèmes, y compris les organismes humains et la nature, sont sujets à des glitches. Tout cela fait qu'au-delà du véritable glitch-art, on peut reconnaître une esthétique propre au glitch art au travers de nombreuses autres choses.



Keratoconus Simulation, Unknown, Unknown.



Fasciated Showy Daisy, James Perdue, 2016.

Ci-dessus: deux exemples de "glitches" naturels, lesquels peuvent alors par assimilation esthétique être considérés comme des œuvres de glitch art. Sur la gauche une simulation de kératocône, une maladie dégénérative de l'œil. L'image produite par un œil atteint de cette maladie rappelle dans une certaine mesure les codes du glitch art. Sur la droite une plante atteinte de fasciation, une autre maladie dégénérative. Là encore, la forme allongée de la fleur n'est pas sans rappeler, par exemple, les effets de pixel sorting que nous évoquions plus haut avec Kim Asendorf et Giacomo Carmagnola.



Markiza Casati, Man Ray, 1922.

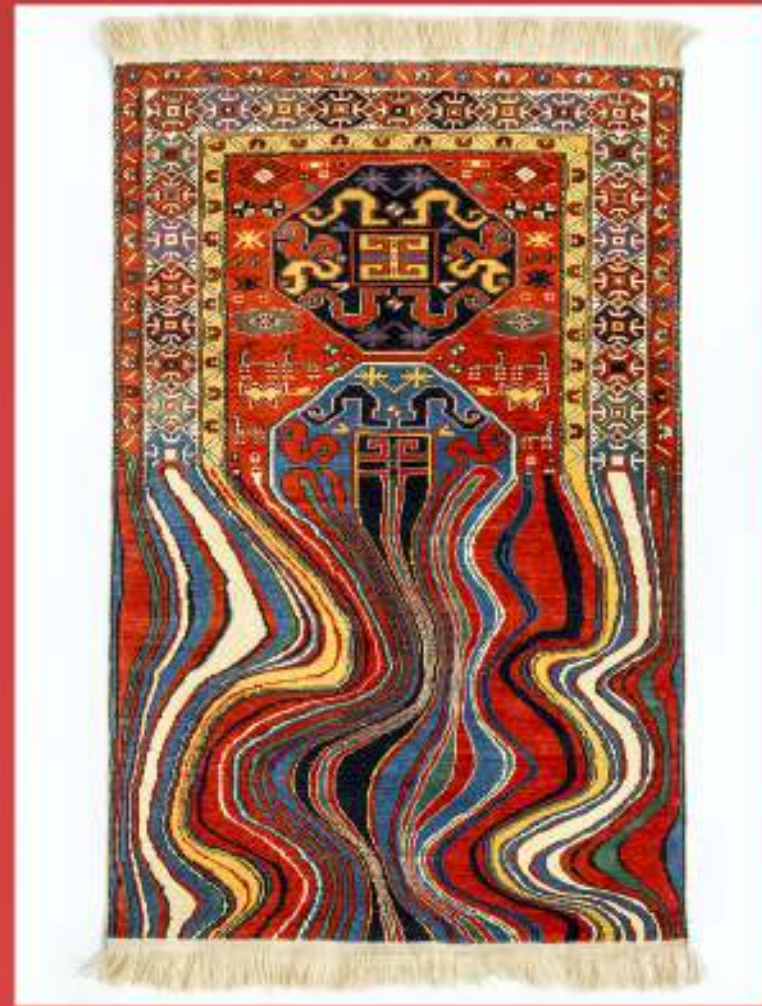


Glitched Makeup, Bryanna Rusnak, 2017.

Ci-dessus: un parallèle entre deux œuvres correspondant aux codes du glitch art, l'une étant une manipulation d'une photographie argentique dont la création est antérieure aux balbutiements du glitch art ; l'autre étant un maquillage cherchant à reproduire l'esthétique du glitch art sans pour autant correspondre à l'une des trois grandes écoles du genre.



Good Vibrations, Ferruccio Laviani, 2013.



Oiling, Faig Ahmed, 2012.

Ci-dessus : deux œuvres d'arts physiques qui reprennent les codes du glitch art – une forme typiquement confinée à un espace en deux dimensions. Là encore ces deux œuvres ne s'inscrivent pas véritablement dans l'une des trois écoles du glitch art, et pourtant il est indéniable qu'elles relèvent de ce genre. On peut donc envisager une quatrième école : une où les conditions de création n'existent tout simplement pas et où seule l'esthétique du glitch art compte.

Introduction & Propos (I)

Les enjeux de ce dossier sur le glitch art sont multiples. Ils sont multiples parce que le glitch art est un genre disruptif qui nous oblige à reconsidérer beaucoup de choses - ce n'est pas seulement de l'art contemplatif, c'est un art qui a un message. Par exemple, l'une des valeurs fortes véhiculées par le "glitch art", comme nous l'avons mentionné précédemment, est l'idée que tout - même les erreurs - peut être de l'art. On peut aussi voir dans le glitch art, dans cette volonté d'esthétisation des failles et de l'étrange, une attitude anticonformiste qui n'est pas sans rappeler le dadaïsme, le surréalisme, voir même l'impressionnisme.

Peut-être plus intéressante encore que la volonté de transformer les erreurs en art est l'idée que prône l'école la plus stricte du glitch art : On ne peut pas faire de glitch art et on ne peut pas se revendiquer artiste de glitch art – l'œuvre nous est 'donnée' et notre tâche est de la diffuser, nous n'en sommes pas le créateur, simplement le propriétaire. C'est ensuite au public d'adoubler l'œuvre et de lui donner son statut d'objet d'art. Cette idée n'est pas entièrement novatrice puisque Marcel Duchamp expérimente déjà avec ce concept d'une œuvre d'art n'ayant pas été réalisée par l'artiste au travers de ses ready-mades à partir des années 1910s. Une œuvre de Duchamp peut d'ailleurs être rattachée au mouvement du glitch art, c'est *La Mariée mise à nu par ses célibataires*, même plus tard devenue *Le Grand Verre* après que les plaques de verres de celle-ci se soient brisées en 1936. Satisfait de ce que l'on pourrait appeler un glitch, une erreur venue abimer l'œuvre originale, Duchamp décide de conserver ce défaut faisant ainsi du grand verre une œuvre de glitch art.

Propos (II) & Conclusion

Comme nous l'avons vu tout du long, on distingue donc trois grandes écoles au sein du glitch art. Au travers d'œuvres variées nous avons vu comment ces trois conceptions du glitch art cohabitent au sein d'un même genre. Car si les critères qu'elles définissent sont assez variés et plus ou moins exigeants, c'est une esthétique commune qui les réunit. C'est d'ailleurs grâce à cette esthétique commune que des artistes comme Ferruccio Laviani ou Faig Ahmed peuvent prétendre au titre d'artiste de glitch art quand bien même leur œuvre n'entre pas véritablement dans l'une des trois grandes écoles susnommées.

Je conclurais donc avec une question assez complexe : *comment définir l'art ?* Le glitch art nous montrant par exemple que l'art ne découle pas nécessairement d'une intention alors que c'est pourtant l'un des éléments que l'on retrouve souvent lorsque l'on cherche une définition de ce qu'est l'art.

Sources & Ressources

Furent utilisées pour l'introduction ces deux sources :

- 1 – Définition proposée sur la page [fr.wikipedia.org/glitch_art](https://fr.wikipedia.org/wiki/Glitch_art)
- 2 – Adaptation d'une définition proposée sur la page [en.wikipedia.org/glitch](https://en.wikipedia.org/wiki/Glitch_art)

Quant au reste du propos il provient de connaissances personnelles issues de plusieurs années de discussion avec des artistes de glitch art et d'immersion dans ce milieu – notamment au travers de “subreddits” (comprendre : forums) tels que reddit.com/r/glitch_art ou reddit.com/r/glitchart.

Les deux liens redirigeant vers Wikipedia ci-dessus contiennent des informations plus poussées que je n'ai pas souhaité inclure en raison de leur haute technicité. Par ailleurs, le glitch art étant avant toute chose un genre lié à la vidéo (surtout lors de ses débuts historiques), n'en parler qu'au travers du prisme de l'image fixe m'a contraint à limiter la quantité d'information que je pouvais apporter.

« Glitch Art - Quand l'erreur devient art. »

Mathis IVARS - Réalisé dans le cadre du cours d'analyse de l'image fixe.

UNIVERSITÉ
RENNES 2

Bonjour.

Le document que vous venez de consulter a été comprimé pour des raisons pratiques. Pour profiter d'une qualité maximale sans compromis, rendez vous sur mthv.rs/glitch/hd où vous trouverez un fichier PDF à télécharger. Attention: il est probable que son poids dépasse 1Go.

**Cordialement,
Mathis IVARS.**