

— Merci Kaspar !

— Un mot pour celles et ceux qui voudraient se lancer dans le glitch ?
— Quand tu regardes quelque chose, tu dois te demander; «comment est-ce que je peux le casser pour en faire autre chose ?» On le faisait déjà avant le numérique et en faire des collages. Il faut apprendre par soi même, s'intéresser au reverse engineering, aux employés d'Apple par exemple. En résumé se renseigner sur comment marchent les choses pour mieux les casser !

— Salut Kaspar ! Tu peux nous dire qui tu es ?
— Salut ! Je suis artiste nouveaux médias. Je fais principalement de l'art visuel, l'organise des workshops, des conférences, des expos... Je travaille surtout avec des données brut, l'hexadécimal, le xml, etc. J'étudie comment casser la structure du fichier, mais je cherche toujours de nouveaux outils ; J'ai commencé avec des images, jpg, png, comment les casser, les réparer, puis la vidéo et puisque je travaille en hexa, j'ai créé des scripts python comme tomato pour automatiser tout ça.

— Tu penses que c'est une bonne chose que le glitch art soit devenu mainstream ?
— Je ne pense pas que ça soit une bonne ou une mauvaise chose, ça se fait car c'est facile. Le glitch a un potentiel communicationnel immense, et si c'est utilisé dans la pub, dans la musique, etc, c'est car ça attire l'attention du spectateur. Prévue, pas prévu, on est surpris, on s'interroge. L'art et le glitch ne nous appartiennent pas, c'est sauvage, on a pas notre mot à dire sur qui ou quoi s'en sert. Et contrairement à d'autres cultures internet comme les memes, la réappropriation par les marques n'est pas ancrée dans la culture glitch comme quelque chose de ringard.

— Certains distinguent clairement le glitch, l'erreur et l'esthétique glitch, qui ne fait que reproduire graphiquement cette erreur. Ou s'arrête et où commence le glitch art là-dedans selon toi ?
— Pour moi, le glitch art n'a plus grand chose à voir avec le glitch, car quand on préleve le glitch pour le mettre délibérément en évidence, ce n'est pas une erreur. Le glitch fait aujourd'hui partie de la culture populaire, certains parlent du mouvement post glitch pour parler des mouvements qui ont récupéré le glitch comme un de leurs outils, comme le vapornave par exemple. À partir du moment où le glitch est l'objet de la production, ça me dérange pas que l'on appelle ça du glitch art, ce n'est pas comme ça que je le travaille par contre, car je ne suis pas doué en design graphique ; Ça ne m'apporte pas le même plaisir que de taper dans un fichier. Je pense qu'il n'y a pas vraiment de débat à avoir. Le glitch art est une culture internet qui comme toutes les cultures internet, prône la subdivision, et possède ses puristes plus ou moins véhéments alors que ce n'est pas bon pour sa communauté.

— Tu nous parle un peu du Glitch Artists Collective ?
— Je suis arrivé dedans il y a 4 ou 5 ans, la communauté était super mais il ne se passait pas grand chose hors du groupe Facebook et je me suis donné comme but de créer des événements avec les autres admins pour que les gens se rencontrent. Ça donné naissance à Fu:bar/expo, à Zagreb, Glitch Art ts Dead à Minneapolis, Blue x80 à Paris par exemple. On travaille aussi avec la communauté turque de Paris dans l'espace Nogozon.

— Salut Kaspar ! Tu peux nous dire qui tu es ?
— Salut ! Je suis artiste nouveaux médias. Je fais principalement de l'art visuel, l'organise des workshops, des conférences, des expos... Je travaille surtout avec des données brut, l'hexadécimal, le xml, etc. J'étudie comment casser la structure du fichier, mais je cherche toujours de nouveaux outils ; J'ai commencé avec des images, jpg, png, comment les casser, les réparer, puis la vidéo et puisque je travaille en hexa, j'ai créé des scripts python comme tomato pour automatiser tout ça.



Obscure Process et sa fonte sont disponibles gratuitement sur gregoire.broadcastingfuture.online.

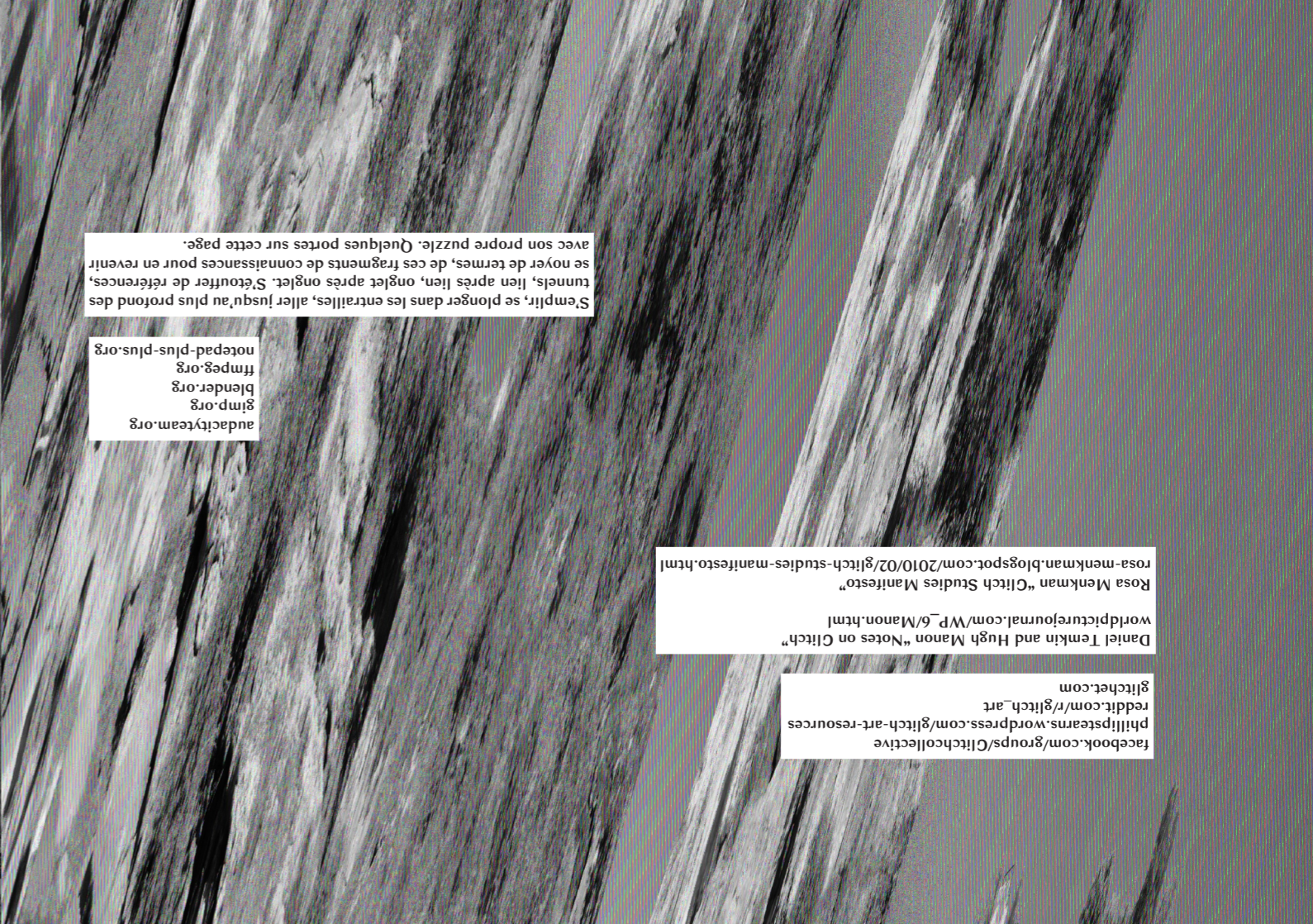
Obscur est une fonte de Grégoire Gamichon publiée sous la licence CC BY 3.0.

Bagnard Sans Regular est une fonte d'Open Foundry publiée sous la licence SIL Open Font License 1.1.

Photo originale par Coucoumanon retravaillée par Grégoire Gamichon.

Cloud Factory est un travail original de Kaspar Ravel.

Merci !

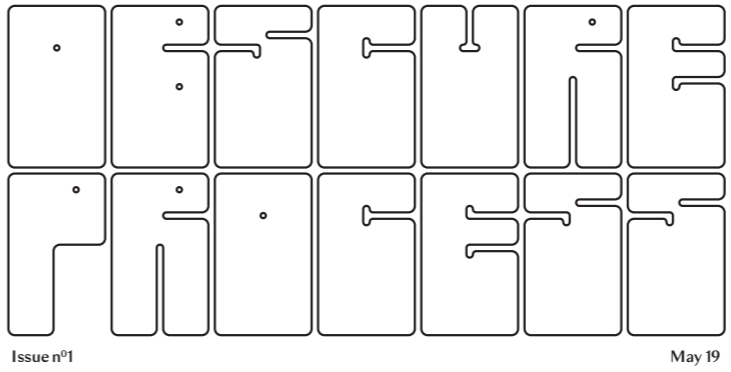


Daniel Temkin and Hugh Manon "Notes on Glitch"
worldpicturejournal.com/WP_6/Manon.html
Rosa Menkman "Glitch Studies Manifesto"
rosa-menkman.blogspot.com/2010/02/glitch-studies-manifesto.html

facebook.com/groups/Glitchcollective
philippstearns.wordpress.com/glitch-art-resources
reddit.com/r/glitch_art
glitchet.com

Semplitr, se plonger dans les entrailles, aller jusqu'au plus profond des tunnels, lien après lien, onglet après onglet. S'étouffer de références, se noyer de termes, de ces fragments de connaissances pour en revenir avec son propre puzzle. Quelques portes sur cette page.

audacityteam.org
gimp.org
blenderv.org
ffmpeg.org
notepad-plus-plus.org



Glitch: hoquets numériques



Quoi de mieux que le glitch pour introduire cette série d'éditions sur les techniques de création numériques oubliées, les processus d'un blog en 2006, des logiciels dégotés sur des sites de torrents russes, ou encore des méthodes originales découvertes par un gus au fond du Néveda ?
Le glitch ; une technique de création numérique qui ne cherche qu'à aller au-delà de ce dernier, de pétrir une pâte virtuelle, déchirer le rideau de pixels et entrevoir l'envers du décor, la machinerie derrière l'écran, le logiciel, le format et autant de conventions que les glitch artists se sont mis en tête de bousculer.
L'intérêt du Glitch Art réside au moins autant dans le processus de création que dans les images qu'il produit. En effet, la recherche de l'erreur parfaite est une chimère qui n'a que peu de sens dans un domaine qui place l'imprévisible au centre de ses productions. Si l'esthétique tient une part importante dans le glitch, elle n'est que la conséquence de la recherche d'un processus.
Le Glitch Art, c'est l'esthétisation de l'erreur. En l'élevant au rang d'image intéressante, on s'approprie l'erreur autant que l'on s'est approprié les moyens de productions qui ont mené à sa création. C'est le regain de contrôle, la maîtrise de son environnement.

t perdre ton temps ! Attranchis-toi de l'échec, des fichiers corrompus, des crashes, des flous, des coupures. Si tout

er ! Profite de l'erreur que l'on t'accorde et délecte-toi du fait que l'on t'accordera tout autant celle qui suit. De tou

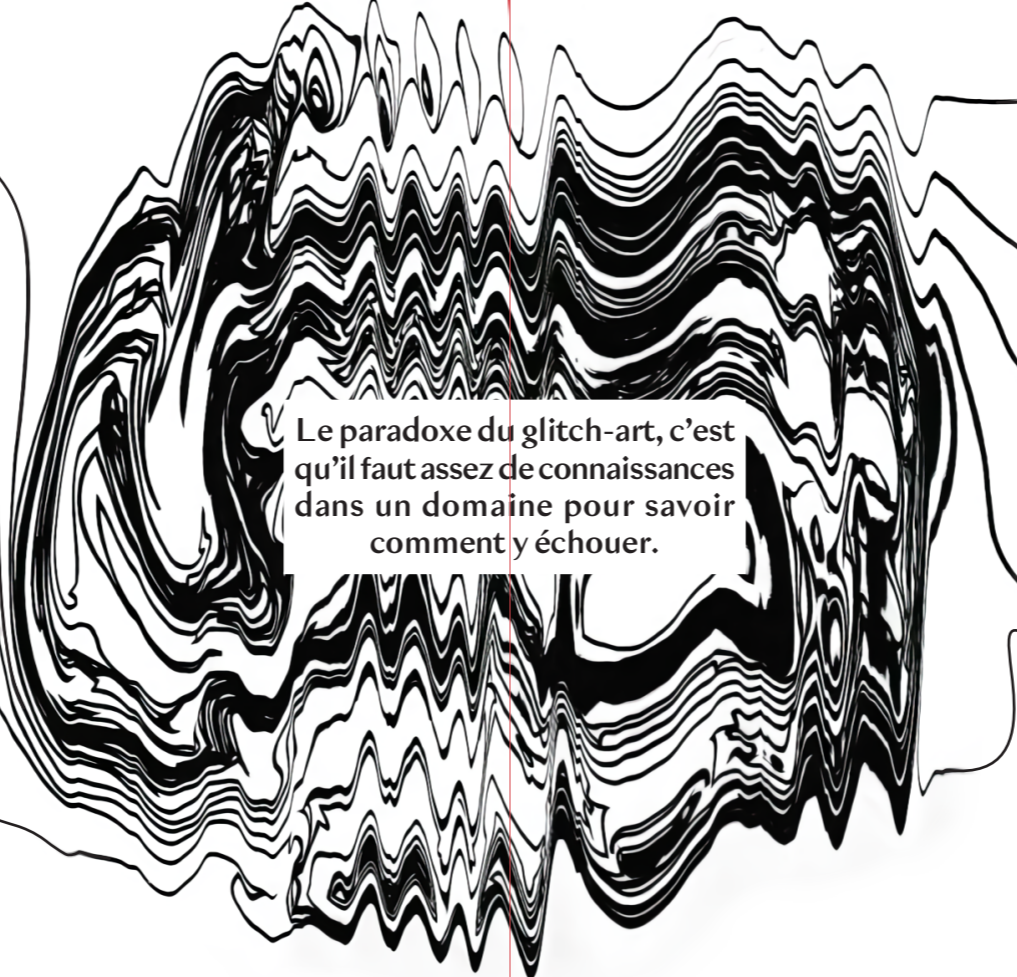
te façon, il n'y a plus d'erreur, plus de bêtise ni de malade

glitch n'est pas bon à prendre, il est bon à essayer, lance-toi, lance-toi, lance-toi tant qu'a faire, et regarde ce qu'il en surgit !

- Image
- Vidéo
- Son
- Modèle 3D
- Tout le reste

- Photoshop, GIMP
- After Effects, Avidemux
- Ableton Live, Audacity
- Cinema 4D, Blender
- Tout le reste

Hé là ! Pour une fois que l'on te demande de te tromper !
bonne. La seule faute ici serait de ne pas en faire. Surtout, sabote ! Saccage !
! Met à mal ce satané logiciel qui tant de fois t'as fai



Le paradoxe du glitch-art, c'est qu'il faut assez de connaissances dans un domaine pour savoir comment y échouer.