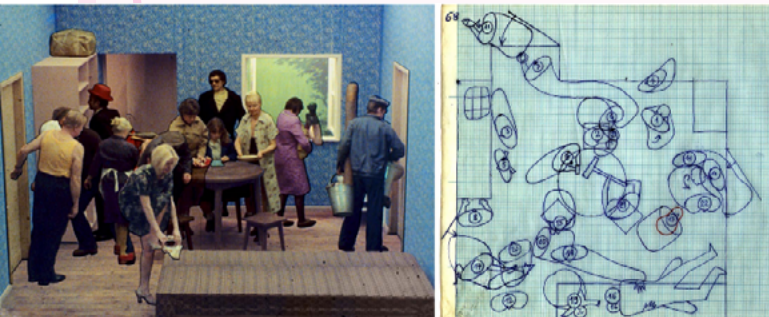


UNIVERS DIÉGÉTIQUE

Ce thème de réflexion convoque tout un corpus d'œuvres liées à la boucle, au freeze time, au décalage et à l'erreur considérée soit comme principe de création ou comme l'œuvre en soi. Ainsi, à partir



Zbigniew Rybczyński, *Tango*, 1981. Court-métrage, 8 mins

de ce postulat ludique, Zbig créé un court-métrage d'animation basé sur la boucle et la répétition tandis qu'Harold Ramis en fera le thème principal de son film *Un jour sans fin* (1993) porté par un Bill Murray las de vivre cet éternel réveil rythmé par Sony and Cher. Bill Viola, quant à lui, dissocie le son et l'image et trouble notre perception de la réalité par un jeu subtil d'arrêts et de décalages audio-visuels.



Bill Viola, *Reflecting pool*, 1977-1979.

Aujourd'hui, le glitch art est un courant artis-

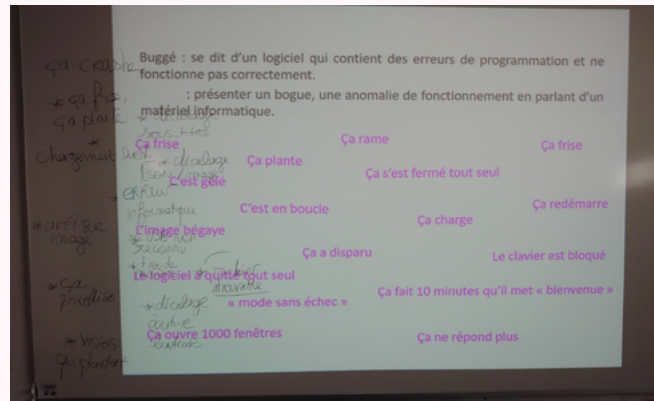
tique qui magnifie l'imperfection numérique et s'inspire amplement des écrans déstructurés, des pixels en désordre et anomalies graphiques diverses et variées.

L'idée est de magnifier cette expression en une série d'accidents audio-visuels, mobilisant différents altérations plastiques et sonores que les élèves pourront traiter avec des ressources en ligne et une suite de logiciels suffisamment intuitifs pour permettre des modifications en cours de projet.



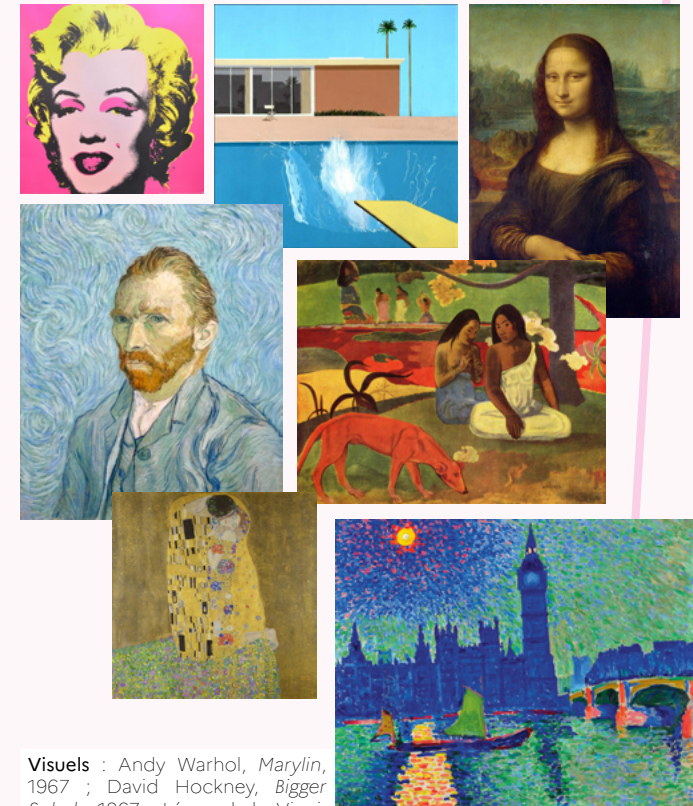
EN CLASSE

Le brainstorming collectif a permis de mettre au jour un certain nombre d'occurrences, de synonymes et d'idées reçus autour



du bugge. Ces expressions et mots ont servi de réservoir sémantique aux élèves afin de se lancer dans la pratique.

1^{ère} étape : choisir une image (œuvre d'art au choix) déposée sur le réseau intranet du collège.



Visuels : Andy Warhol, *Marilyn*, 1967 ; David Hockney, *Bigger Splash*, 1967 ; Léonard de Vinci, *La Joconde*, 1503-1506 ; Vincent Van Gogh, *Autoportrait de l'artiste*, 1889 ; Paul Gauguin, *Arearea*, 1982 ; Gustav Klimt, *Le baiser*, 1908-1909 ; André Derain, *Big Ben*, 1906.



Pendant trois semaines, les élèves travaillent sur les ultraportables du collègue et, à partir d'une image de départ, lui font subir des altérations plastiques en utilisant, essentiellement, les filtres présents dans Photofiltre. Certains ajouteront du texte tandis que d'autres vont essayer de montrer une progression dans le bugge.

Je demande aux élèves de réaliser 24 images minimum afin d'avoir suffisamment de matière visuelle pour le montage.

2^{ème} étape : monter les images à l'aide du logiciel Shotcut. Pendant deux séances, les élèves prennent en main le logiciel et apprennent à monter les images sur la timeline et à régler la durée de chaque image.



Les questions de rythme et de fluidité se posent, beaucoup vont opter pour un rythme rapide afin d'illustrer cet emballement numérique qui accompagne un bugge.

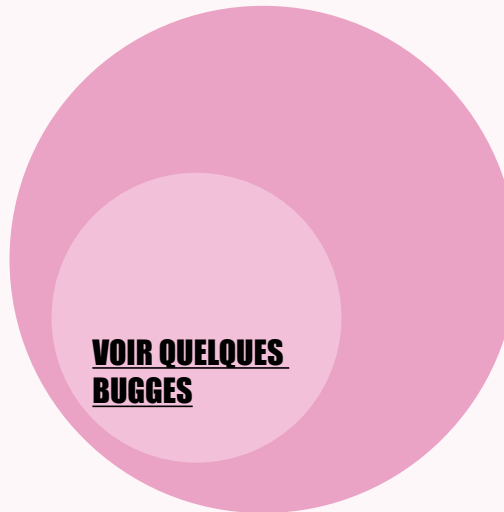
En parallèle, les élèves choisissent des sons qui correspondent globalement aux effets vi-

suels de leurs images et, pour certains, les retravaillent sur Audacity. D'autres, vont préférer ajouter des filtres audios sur Shotcut (bien qu'il y en ait très peu au choix).

Cette étape de recherche sonore a été particulièrement appréciée et stimulante pour les élèves.

3^{ème} étape : Les élèves finalisent le montage et ajoutent les pistes de sons. Parmi les résultats les plus probants, les élèves ont cherché à synchroniser les altérations visuelles avec les sons.

Il ne reste plus qu'à exporter les projets sous un format adéquat sur le réseau intranet du collègue.



**VOIR QUELQUES
BUGGES**

VERBALISATION

1. Les difficultés mises au jour sont essentiellement d'ordre technique :

- difficultés à comprendre la logique, dans la 1^{ère} étape, de dupliquer l'image que l'on vient d'altérer pour créer l'image suivante et ainsi de suite.

- difficultés à classer et retrouver les images puis à bien les numéroter pour faciliter le montage.

- difficultés à gérer les formats : Photofiltre créé des fichiers en png, jpeg ou pfi, ce dernier n'étant pas lisible par Shotcut (car non compressé).

→ Les élèves ont eu du mal à s'emparer des opérations complexes mais je n'ai jamais voulu baisser les exigences et, au contraire, les ai entraînés, au fur et à mesure des séances, à s'emparer de ces opérations techniques et pointues. J'ai pu compter sur deux ou trois élèves, habitués à faire du montage vidéo notamment, pour me relayer et dépanner ceux plus en difficulté. Au final, les 28 élèves ont réussi à exporter un projet de bugge comportant des images et du son.

2. De manière quasi-unanime, les élèves ont tous souligné l'importance du son et le caractère désagréable, voire insupportable quand celui-ci s'emballe. Nous avons pu échanger sur le rôle du son et à quel point il nous enveloppe, nous met à l'aise ou, au contraire, nous agresse... finalement bien plus que les images dans le cas présent.