



Un glitch (pépin) est le résultat inattendu d'un mauvais fonctionnement. Le terme est enregistré pour la première fois en 1962 pendant le programme spatial américain, lorsque John Glenn décrit des problèmes que son équipe rencontre lorsqu'un pic apparaît dans la tension d'un courant électrique. Le terme décrit les anomalies qui peuvent se produire dans les logiciels, jeux vidéo, images, vidéos, audio et toute autre forme de données. Il est associé à la musique depuis le milieu des années 1990 pour décrire un genre de musique électronique (le glitch sound). Peu de temps après des artistes visuels commencent à adopter le glitch comme une esthétique de l'ère numérique, le glitch art en vient à faire référence à la totalité des arts visuels. Il peut aussi être perçu comme une manière de revisiter une oeuvre préexistante en modifiant sa forme initiale, amenant ainsi une réflexion sur l'aspect modulable de toute information numérique.

Pixels baveux, images distordues, le glitch art est à la mode ! Le genre 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 déliquescant.

Classiquement, un problème informatique est une erreur. C'est une rupture d'un flux algorithmique. Son apparence imprévue est à la fois frustrante et hypnotisante. Mais un glitch découvre un autre principe d'ordre. C'est le hasard rendu manifeste et une réorganisation spontanée des données, comme l'effondrement de la fonction d'onde de la théorie quantique, qui donne au phénomène autant de curiosité.

Dans son sens pur et sauvage, un glitch s'apparente à un fantôme logé dans la machine. Une forme qui est cachée jusqu'à ce qu'elle se manifeste d'elle-même en créant une rupture avec la routine. Une fois qu'un algorithme est laissé libre, en raison de l'architecture des systèmes numériques, le glitch va s'infiltrer et modifier l'ordre établi. Il va se manifester sur la grille de pixel dans un hoquet algorithmique qui lui est propre, comme si un mauvais codage avait trouvé sa raison ou son expression. C'est un véritable type d'art machine et une forme grossière d'intelligence artificielle. C'est comme si l'ordinateur ou le téléviseur étaient libérés de leurs tâches initiales et affichaient à la place ce qu'ils veulent. Les circuits électroniques donnant forme à des images aléatoires et soudaines.

L'esthétique fracturée de la répétition asymétrique, l'image déchiquetée et brisée deviennent le caractère identitaire de la forme. Chaque machine et chaque format de fichier a sa propre saveur en raison de sa profondeur de bit, de son codec ou de sa résolution et chacun d'entre eux fonctionne différemment.

Le Glitch Art représente la culture de ces erreurs, un embrassement de l'échec de la machine comme une esthétique nouvelle. La saturation des mémoires vives, les mauvais contacts électriques, les courts-circuits et les données corrompues deviennent les matières premières de ces créations.

Rosa Menkman est l'excellent exemple d'un «Glitch Artiste» qui a réalisé un travail unique grâce à la manipulation créative de données en utilisant un éditeur de texte hexadécimal pour modifier le code source de ses photos. Elle catalogue ses diverses expériences de manipulation de codec dans «Vernacular of File Formats» qui est considéré comme un ouvrage de référence du genre.

Selon Rosa 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 la loi et du progrès véhiculée par les médias numériques, au mythe de la transmission parfaite.

Provoquer des glitches pousse également l'électronique à leurs limites, provoquant la création spontanée des matériels. La main de l'artiste ne dicte plus le résultat comme elle le fait avec les beaux-arts conventionnels. Au lieu de cela, les conditions sont créées pour produire quelque chose d'imprévisible, dans la mesure où les paramètres définis sont capables de le produire.

Nam June Paik (Magnet TV, 1965), Reed Ghazala (Circuit Bending, 1966) et Yasunao Tone (CD de Solo For Wounded, 1985) sont à l'origine de pratiques similaires. La Magnet TV de Paik a exploité l'effet de distorsion des aimants puissants sur les écrans de télévision à tube cathodique. Le circuit bending de Ghazala utilise le court-circuit créatif de l'électronique grand public pour créer de nouveaux instruments audio. Le CD Solo For Wounded de Tone incorporait des disques compacts audio qui étaient préparés pour induire des erreurs de lecture dans les machines, créant ainsi des compositions sonores composées de sauts et de clics. Dans tous ces exemples, des erreurs inhérentes à chaque médium ont été exploitées pour exprimer de nouvelles formes d'art visuel et sonore.

Pourquoi les pionniers sont-ils attirés par la création d'oeuvres dans ce genre ? Est-ce l'humanisation de ce qui est vendu au public comme la perfection ? L'ordinateur comme instrument de précision, capable d'exécuter des séquences mathématiques complexes à un tel degré que nous en sommes venus à accepter la notion de réalité virtuelle recréant de manière réaliste l'expérience du monde réel ? Le glitch devient-il donc l'élément humanisant, exposant la machine à ce qu'elle est, un instrument fabriqué par l'homme, un outil et seulement ça ! Est-ce l'action poétique de déformer les images pour transmettre un nouveau sens ?

Peut-être que certains trouveront dans l'esthétique fragmentée de l'imagerie glitch une métaphore de ce qui peut être considéré comme notre climat socio-spirituel fracturé et moderne. Peut-être que c'est l'élément aléatoire, l'attraction pour l'imagerie du hasard. Là encore, l'allure pourrait être celle d'un roman psychédélique d'âge numérique.

Comme la forme d'art se déplace de plus en plus vers la manipulation de logiciels avec ses plus-ains effets de glitch, un nouveau formalisme peut apparaître. Et alors que nous nous dirigeons de plus en plus vers le mythe de la perfection numérique, de nouvelles erreurs se manifesteront.

Ce paradigme dans l'art existera tant que l'électronique, « hackable » de surcroît, continuera à être inventée. Mais même si elle devait disparaître, cette masse technologique abandonnée servirait les artistes en quête de nouveaux outils et de matière première. De nouvelles technologies sont introduites et les anciennes sont jetées dans une frénésie et un rythme enivrant. En ce sens, on peut voir que tant qu'il y a une désuétude technologique, il y a un potentiel pour la création de nouvelles formes d'expression.

