

Glitch'art

- Séquences - 2nde -



Date de mise en ligne : jeudi 9 avril 2015

Description :

Séquence de cours déclinable pour des élèves de 4ème et de seconde.

Mise en oeuvre par Estelle et Emmanuel Bréhault

Copyright © Arts Plastiques - Tous droits réservés

Rendue invisible par la qualité des interfaces (bureau, icônes, images figuratives, textes etc) qui rendent nos ordinateurs aisément utilisables par l'ensemble de la population, la qualité électronique du médium informatique apparait cependant, de manière fortuite.

C'est ce que l'on appelle un « glitch » : Petite défaillance, qui normalement ne devrait pas survenir, dans l'alimentation électrique d'un circuit électronique, provoquant la défaillance temporaire d'un ordinateur. L'écran se scinde en pixels plus ou moins gros, se lézarde visuellement, l'image se fige bizarrement etc.... Appliqué à une image ou une animation figurative, cela occasionne des « monstruosités », des impossibilités figuratives ou réalistes qui cependant n'empêchent pas le développement du programme : l'apparence est atteinte superficiellement, la « peau » de l'outil informatique est dérégulée (le software) , mais pas le gros du programme (le hardware).

Par extension, le glitch est un terme utilisé dans les jeux vidéo où un objet animé a un comportement erroné, par exemple : passage au travers des murs, " téléportation " inattendue, qui peut être exploité pour tricher, ou simplement retenu pour sa qualité « drôle » ou absurde. Plusieurs sites de jeux vidéos reprennent d'ailleurs ces glitches ou bugs (un bug serait plutôt un « plantage » du système empêchant la suite du programme, un glitch, plutôt une défaillance momentanée sans incidence grave, mais les deux termes ont tendance à présent à se confondre) pour en faire des compilations du genre « bêtisiers ».

Ici, une vidéo plus distancée de ce que sont les glitches en vidéo : <http://korben.info/glitch-jeu-vidéo.html>

Le glitch existe en musique, mouvement musical électronique né dans les années 1990, caractérisé par un remplacement des traditionnels synthés, échantillons et boucles par des sons abstraits créés via des outils informatiques.

Tout comme en leurs temps les peintres ont montré de quoi étaient faits leurs médiums et supports, réfléchissant à la fois sur la représentation et la présentation (Cornelis Norbertus Gysbrechts, trompe l'oeil : dos d'une oeuvre, 1670, huile sur toile, 66.4 x 87 cm Statens Museum for Kunst, Copenhague (Danemark), ou les oeuvres de Supports surfaces) certains exploitent les spécificités numériques de l'outil ordinateur rendues visibles par ces erreurs et cherchent à en maîtriser les effets, dévoilant la nature électronique de celui ci, en revendiquant l'esthétique. C'est le glitch'art. Preuve de l'émergence de ce nouvel esthétisme, il existe même une application pour iPhones à télécharger : glitché...

La séquence de cours présentée ici souhaite, avec des moyens plastiques traditionnels, allier effets visuels numériques et altération de la figuration, posant les bases d'une réflexion plus large.