

## Le *glitch* comme mécanique de terreur

Frédéric Maheux

---

Numéro 263, hiver 2018

Menaces

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/89610ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

---

Éditeur(s)

Spirale magazine culturel inc.

ISSN

0225-9044 (imprimé)

1923-3213 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

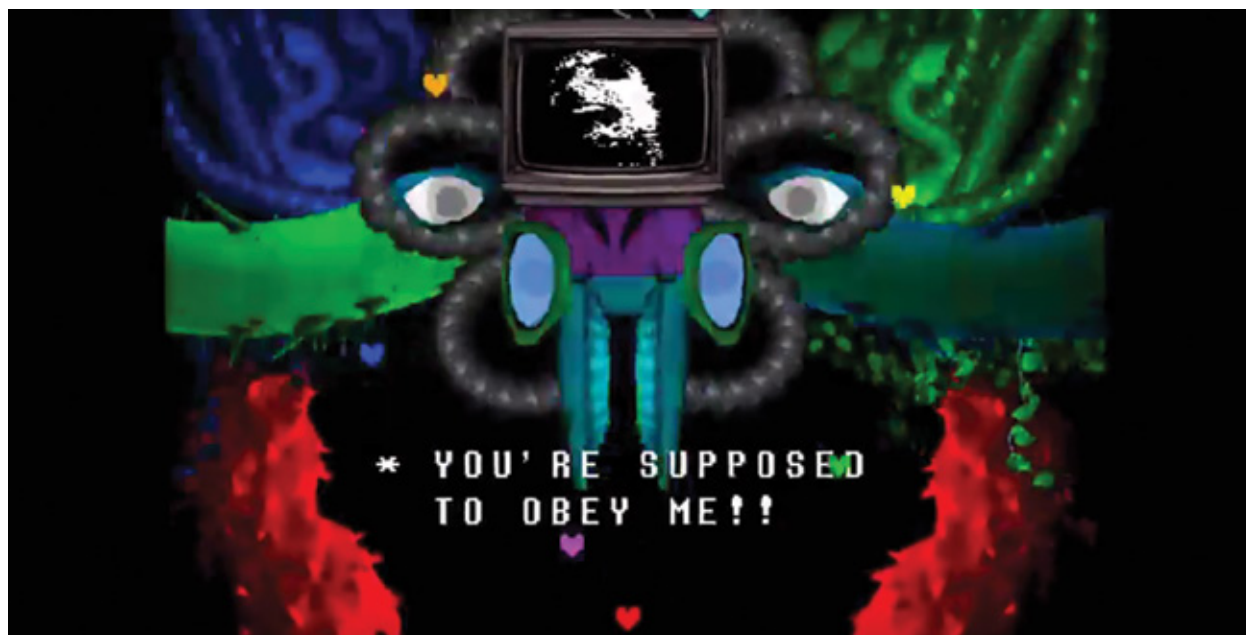
---

Citer ce compte rendu

Maheux, F. (2018). Compte rendu de [Le *glitch* comme mécanique de terreur]. *Spirale*, (263), 34–36.

# LE *GLITCH* COMME MÉCANIQUE DE TERREUR

Par Frédéric Maheux



Francis Picabia écrivait que l'art « est le culte de l'erreur ». Cette déclaration est d'autant plus vraie lorsque le geste artistique est lié aux technologies, lorsqu'il explore les limites de ces dernières et les possibilités esthétiques du *glitch*, ces défaillances électroniques ou informatiques aléatoires, parfois indéterminées. C'est le cas de Nam June Paik, qui altérait l'image de télévisions cathodiques à l'aide d'aimants, de Throbbing Gristle et leurs expériences sonores par modification d'appareils électroniques ou de Joseph Nechvatal, qui depuis 1986 se sert de virus informatiques pour altérer le code source de fichiers d'images. La manifestation artistique du *glitch*, communément appelé *glitch art*, fait désormais partie de la culture populaire et a été récupérée notamment par Kanye West et A\$AP Mob dans leurs vidéoclips. C'est aussi un mouvement qui a trouvé sa voix par les médias sociaux : le groupe Facebook Glitch Artist Collective compte à lui seul environ 57 000 membres et le mot-clic #glitchart génère plus de 528 000 résultats sur Instagram.

Le *glitch*, aussi bien lorsqu'il est geste artistique qu'erreur, est intrinsèquement lié au jeu vidéo en tant que médium. À la fois artistique et industriel, objet culturel et objet de consommation, le jeu vidéo entretient un rapport unique avec le *glitch*. Si l'industrie de façon générale recrute des armées de testeurs pour détecter et supprimer les *glitches* dans les jeux, certains concepteurs les intègrent volontairement, particulièrement dans les jeux vidéo qui s'inscrivent dans la tradition de l'horreur. Le *glitch* est parfois utilisé en tant que mécanique de jeu (il sert ainsi à signaler la présence du Slenderman dans la série de jeux éponyme) ou moyen de produire un effet de surprise (pensons aux hallucinations qui surviennent lorsque le joueur perd ses points de santé mentale, dans *Eternal Darkness*, 2002). Il peut aussi simplement servir de ligne esthétique pour générer l'immersion du joueur (c'est le cas dans le jeu d'horreur *cyberpunk* polonais *Observer*, 2007). Certains jeux vont plus loin dans l'intégration du *glitch* dans le contexte de l'horreur. Ces jeux font



partie d'un sous-genre que Michael Lutz, auteur du jeu textuel *The Uncle Who Works for Nintendo* (2014), nomme « *glitch horror* ». Il s'agit d'un terme nouveau qui trouve de plus en plus d'écho dans les communautés de joueurs et chez les chercheurs (Eben Holmes, entre autres, aborde le sujet dans *Strange Reality : On Glitches and Uncanny Play*, 2010), mais dont les caractéristiques propres restent à baliser. Certains jeux permettent cependant, par leurs similitudes, d'amorcer une classification. Considérons deux d'entre eux : *Undertale* (2015) et *Pony Island* (2016).

*Undertale* est la création d'une seule personne : Toby Fox. Sans se réclamer du genre de l'horreur, le jeu présente certains segments qui sont absolument anxiogènes et génèrent un sentiment de malaise. Le joueur y incarne un enfant égaré dans un monde peuplé de monstres davantage affectés de problèmes de confiance en soi que de pulsions anthropophages. Le support visuel et la jouabilité, qui paraissent simples au premier abord, dissimulent des mécaniques morales complexes : le joueur peut tuer, mais il peut aussi éviter les confrontations et « reconforter » les créatures. Mignon au départ, *Undertale* prend une tournure macabre lorsqu'il est révélé que Flowey, une fleur d'apparence amicale, est en réalité une entité sadique et cruelle. Elle s'avère d'ailleurs si cruelle que son influence dépasse le cadre du jeu et affecte ses fichiers de sauvegarde. Ses interventions forcent la fermeture du logiciel, en corrompent l'interface et mènent la partie, lorsqu'elle est rechargée, vers un combat final dont l'esthétique jure avec le reste du jeu : le minimalisme auquel le joueur avait été habitué est remplacé par une saturation sensorielle intégrant des formes 3D et un visage humain déformé par des *glitches* visuels. Ces changements sont abrupts et surviennent sans avertissement, ce qui ne manque pas de causer surprise et étonnement. L'expérience dépasse le cadre du logiciel et exige une interaction à même le système d'exploitation (ouvrir à nouveau le programme et relancer la partie). Toby Fox propose un jeu particulier et séduisant par son humour décalé qui vire au cauchemar, un jeu dont la sauvegarde et le chargement de partie participent à l'univers.

Sous le prétexte fallacieux d'un jeu pour enfants, *Pony Island*, création de Daniel Mullins, multiplie les mécaniques (puzzle, jeu de rôle, *shoot em'up* horizontal). Dès les premiers moments du jeu, il apparaît qu'il y a anguille sous roche, ou enfer sur terre. Plusieurs *glitches* visuels affectent le jeu, tant et si bien que le tout semble corrompu par un virus de l'ère DOS. Des *glitches* révèlent que l'esthétique, enfantine au départ, est investie de symboles occultes et sataniques. C'est que *Pony Island* est un lieu de supplices programmé par le

Diabole lui-même. Afin de fuir cet enfer ludique, le joueur doit trouver, dans le système d'exploitation, des failles qui lui permettront de tricher lors des niveaux impossibles à réussir préparés par l'ange déchu, qui menace continuellement le joueur des pires tourments s'il ne respecte pas les règles fixées.

Un moment particulièrement mémorable de ce jeu est celui du duel avec le fichier *Asmodeus.exe*, qui met le joueur au défi de garder son regard fixé sur lui. À un certain moment de ce duel en apparence simple, *Asmodeus.exe* intime au joueur d'écrire la première phrase dégoûtante qui lui vient à l'esprit. Cette séquence étant particulièrement lente et pénible, jouant sur la durée et l'impatience, elle inspire évidemment des idées vulgaires. Peu de temps après que le joueur ait rédigé la phrase demandée, une notification de la plateforme Steam (plateforme de distribution de contenu en ligne qui est devenue une communauté incontournable pour les joueurs et les développeurs ; c'est sur cette plateforme qu'est distribué *Pony Island*) apparaît, envoyée de la part d'une personne choisie au hasard dans la liste de contacts du joueur. Cette notification reprend la phrase écrite par le joueur en y ajoutant un point d'interrogation, et la fait suivre de plusieurs questions (« *Did someone hack you ?* »). Si le joueur change d'écran pour déterminer la réalité du message, la partie est perdue, car il n'a pas gardé son attention sur l'icône d'*Asmodeus.exe*. *Pony Island* brise ainsi le quatrième mur en dépassant le cadre du jeu et en intégrant la messagerie de la plateforme de distribution (le joueur doit être connecté à Steam pour profiter des jeux achetés à partir de ce service) dans l'expérience en simulant un piratage de son compte.

Il y a un plaisir double à progresser dans *Pony Island*. D'abord, celui de découvrir comment les corruptions que nous produisons affectent l'interface et nous permettent de dominer des défis initialement injustes. Le joueur est ainsi invité, dans la phase RPG du jeu, à répéter une certaine séquence afin d'accumuler des points d'expérience (*grinder*, dans le jargon du jeu vidéo) nécessaires pour progresser. Le joueur peut « pirater » le jeu ou encore investir deux heures à répéter les mêmes actions monotones. Ensuite, le plaisir du choc sensoriel causé par les transitions brutales du jeu lorsqu'il nous transporte d'un environnement à un autre - c'est le cas notamment lors des confrontations avec les démons (qui servent ici de protocole de sécurité) ou en présence de certains ennemis (Jésus, ni plus ni moins, qui, une fois abattu, génère un message d'erreur strident). Le décalage entre l'approche « enfantine » du départ et l'iconographie démoniaque ne cesse de surprendre et crée une ambiance à la fois comique et terrifiante.



Nous pouvons déjà délimiter certains traits communs entre Undertale et Pony Island. D'abord, il s'agit de jeux conçus principalement par une seule personne, prête à effectuer des choix conceptuels risqués et singuliers. L'esthétique rétro y est prépondérante et elle intègre une interface qui semble adaptée aux enfants. Cet aspect « enfantin » est perverti par des éléments imprévisibles et horrifiants, voire transgressifs (surtout dans Pony Island). Les deux jeux brisent le quatrième mur et vont au-delà du cadre du jeu pour susciter surprise et peur chez le joueur. Le *glitch* est non seulement utilisé à des fins esthétiques, mais il est intimement lié aux mécaniques de jeu. Finalement, l'horreur y est « méta », en ce qu'elle naît d'une proposition selon laquelle le jeu serait lui-même possédé. Deux autres jeux récents incitent aussi le joueur à manipuler et à explorer les fichiers sources qui se cachent derrière l'expérience vidéoludique : Essence.exe (2017), un détournement macabre du célèbre Super Mario Bros ; et Doki Doki Literature Club ! (2017), dont le récit est inspiré des romans graphiques interactifs très populaires au Japon, et qui, sous le couvert d'un innocent jeu romantique, cache une expérience angoissante marquée par le suicide, l'automutilation et le désespoir.

C'est ce rapport à l'enfance et à la nostalgie qui rend le courant du *glitch horror* intéressant. La « génération Nintendo » de 1985 – ainsi définie en raison du marketing extrêmement agressif de la Nintendo Entertainment System et de la pénétration effarante de la console dans les foyers – et celle qui a participé au regain de popularité pour le jeu sur ordinateur domestique (grâce à Doom et Myst) ne peuvent qu'être interpellées par ce qu'Emily E. Crawford, dans « Glitch Horror : BEN Drowned and the Fallibility of Technology in Game Fan Fiction » (2017), nomme « l'anxiété autour de la faillibilité technologique ». Les gens de ces générations, aujourd'hui adultes, jouent encore en grande partie, mais il ne faut pas oublier que ce sont aussi eux qui conçoivent à leur tour des jeux. Ces concepteurs s'inspirent de leurs souvenirs : l'action de souffler dans une cartouche NES en espérant que le jeu fonctionne et qu'il n'offre pas une interface visuelle déformée et des sons stridents, ou le fameux « *blue screen of death* » de Windows. En somme, ces moments où le plaisir de jouer se transformait en inquiétude. Nos premières expériences de peur ou d'anxiété vidéoludique (et face à la technologie en général) provenaient de *glitches*, et non pas de mécaniques conçues pour être terrifiantes. Ces jeux font du *glitch* une mécanique ludique, la recadrant comme manifestation d'une présence paranormale, d'une

possession. Nous ne pouvons, comme c'est souvent le cas lorsqu'il est question d'horreur et de fantastique, éviter le célèbre *Unheimliche*, l'inquiétante étrangeté de Freud. C'est ce « quelque chose de familier » augmenté par l'étrange, ici le *glitch*, qui détourne et corrompt nos souvenirs et expériences de jeu.

Le phénomène du *glitch horror* dans le jeu vidéo ne se limite pas au jeu en soi ; il atteint la métahorreur et les nouvelles formes d'expression créées par le web. Des ARG (*alternate reality game*) et des *creepypastas* (l'équivalent, sur le web, des légendes urbaines, dont fait partie le célèbre Slenderman) utilisent le *glitch* vidéoludique comme pierre angulaire de leurs récits. C'est le cas de *BEN Drowned*, une fiction multimédia collaborative (au récit initial se sont ajoutés plusieurs vidéos, illustrations, témoignages fictifs, etc.) à propos d'une cartouche hantée de The Legend of Zelda : Majora's Mask (2000). Plus récemment, nous trouvons une ARG dont l'origine et le sens défient l'entendement des membres les plus assidus de Reddit : Petscop, une chaîne YouTube à propos d'un jeu de PSX oublié. Structurées et narrées à la manière Let's Play (un journal vidéo diffusé en ligne qui présente des joueurs en action, parfois commentant pour partager leurs impressions), les quelques vidéos déjà diffusées (on en dénombrait dix en date du 13 juin 2017) exposent un « jeu » incomplet et parsemé de *glitches* qui, finalement, semble plutôt la manifestation d'une entité paranormale.

Le *glitch* dans le jeu vidéo n'est pas qu'une erreur indésirable, il est aussi une figure esthétique qui est récupérée de façon volontaire par les créateurs. Undertale et Pony Island manipulent les attentes du joueur envers le dispositif, utilisant les erreurs techniques comme moyens d'effrayer. La menace envers le joueur ne provient plus des monstres et autres créatures qui l'attendent, mais du logiciel. Le *glitch* permet à ces créateurs d'offrir une critique de l'industrie du jeu vidéo, tant celle qui a marqué leur enfance que celle d'aujourd'hui, en exposant les mécaniques et la fragilité technique derrière la force d'immersion de ces univers virtuels. Dans un même mouvement, ces jeux inspirent une réflexion sur l'attachement que nous avons pour ces mondes artificiels. Chaque période du jeu vidéo a ses *glitches* propres, et aussi longtemps qu'il y aura des jeux vidéo il y aura des *glitches*. Dans ce contexte, le genre du *glitch horror* est appelé à évoluer et à suivre les nouveaux potentiels d'erreurs que certains créateurs plus expérimentaux chercheront à exploiter. ■

