

Le performatif du web
Joanne Lalonde.

Table des matières

Introduction

Chapitre 1 Performativité de l'identité. Se construire une histoire.

Chapitre II Exister par l'action dans un groupe. Performativité de l'interactivité.

Chapitre III Communauté et parole partagée.

Chapitre IV Le désir de raconter.

Pour conclure, performativité et rituels.

Fragments de Patrice Duhamel

Références

Biographies

Introduction

Débutons cet essai ¹ par une question en apparence toute simple, mais qui, dans l'exercice de la définition, se révèle plutôt complexe : qu'est-ce que le performatif ?

De manière très générale, nous pourrions définir le performatif comme ce qui relève du faire, ce qui installe par l'action un état de fait. Cette conception, héritée de la philosophie analytique de John Austin ², décrit à mon avis parfaitement l'univers du web, car elle accorde son attention au contexte des énoncés et à leur valeur de transformation.

Il s'agit donc d'une perspective qui s'inscrit dans une conception pragmatique de la relation à l'œuvre d'art, une conception qui s'intéresse aux effets et aux affects que les œuvres engendrent dans leurs relations aux individus. Dans cette optique, il est aisé de reconnaître que l'art hypermédiatique fait ouvertement appel à ces dimensions performatives, en proposant une série de prescriptions pragmatiques à l'internaute, ce qu'il faut faire et comment il faut le faire, qui installent et confirment par la réitération et la répétition, des états de fait, des états d'être.

¹ J'aimerais remercier Marianne Cloutier et Éric Lacombe qui m'ont assistée dans la description et l'indexation des sites web qui font l'objet de cette publication. Travailler sur un corpus d'art hypermédiatique est dévoreur de temps. Leurs expertises a été des plus précieuses pour moi.

² Voir le texte de John Austin, *Quand dire c'est faire*. Austin s'applique dans cette série de conférences à décrire la dimension performative du langage. Il distingue notamment l'affirmation classique, ou énonciation constative (qui est soit vraie ou fausse), de l'énonciation performative, qui permet d'installer un état de fait par la parole même.

Sur toute une année, soit de mai 2007 à juin 2008, six artistes du Québec et du Canada ont travaillé, à l'invitation de LA CHAMBRE BLANCHE, cette problématique. Leurs œuvres agissent à différents niveaux proposant des stratégies de représentations et des modes de réception qui seront considérés ici comme performatifs : performativité de l'identité, de l'interactivité, de la communauté et de la narrativité. Ces grandes catégories générales sont autant de points de vue sur un phénomène polymorphe qui échappera toujours partiellement à ses commentateurs. Elles sont autant de lunettes complémentaires pour observer la scène dynamique de la création web. Elles sont enfin pensées dans une logique de l'addition et non l'exclusion car elles peuvent cohabiter dans l'accumulation.

Le lecteur connaît très certainement les grands enjeux de l'art web :

Art de la communication, il compte sur l'ouverture contributive du réseau. L'interactivité directe en est la base essentielle, un dispositif quelconque doit être activé par le spectateur. L'œuvre ne se présente quasiment jamais comme une séquence autonome et fermée. L'essentiel de l'œuvre en réseau sera alors de construire un lien esthétique avec le spectateur sous le modèle de l'échange et de la rétroaction. En effet, la très grande majorité des productions d'art web requiert, comme toute œuvre interactive, une participation accrue du spectateur. Ce dernier deviendra un interacteur dans la mesure où il contribuera à l'élaboration du propos de l'œuvre, par exemple lorsque les opérations qu'il déclenche s'intègrent dans le déploiement de la production artistique. Cette interaction peut se dérouler sous le modèle du dialogue (une relation directe de un à un) ou du polyphone (des échanges croisés organisés en forum). Ces dialogue et polyphone pourront à leur tour être directs, lorsqu'ils permettent de modifier de manière durable le site, ou encore fictifs, lorsqu'ils proposent une navigation au sein d'une base de données.

En privilégiant la circulation d'un propos poétique visuel, verbal et sonore, l'œuvre hypermédiatique s'inscrit dans la tradition de l'épistolaire, *epistellein* signifiant faire circuler, envoyer quelque chose à quelqu'un. La notion même d'écriture s'y trouve ainsi élargie, nous le verrons plus bas, intégrant des stratégies narratives empruntées aux modes d'expression visuel et oral. Cette pratique se trouve alors doublement liée aux moyens de communication: par les outils plus ou moins technologiques qui véhiculent son propos, mais également par les idéologies de production et de diffusion qui en déterminent les discours. Il est vrai que l'histoire de l'art réseau ne se réduit pas à celles des nouvelles technologies des télécommunications, tout particulièrement à celle de l'art hypermédiatique. En effet, la pratique du *mail art* ou du *phone art* dans les années 1960, représente l'une des activités originaires de celui-ci. Cette précision établie, nous reconnaissons aisément qu' internet devient aujourd'hui ce nouvel emblème de l'art médiatique en réseau, exploitant de manière ostentatoire les potentialités narratives de l'instantanéité (conception temporelle) et de la proximité (conception spatiale).

Art de l'écriture hétérogène et polymorphe, la création web fait appel à des langages différents, qui ne sont plus pensés comme des disciplines fermées mais comme des catégories poreuses. Les images fixes et animées, les sons et les textes cohabitent, jouant avec bonheur sur les frontières indistinctes de ces grandes traditions de l'art, de la littérature, de la vidéographie, de la photographie, du cinéma et de la création sonore. Ces formes poétiques variables ont un double statut, elles sont à la fois chronique (quand une histoire est racontée) et matière (des formes visuelles et sonores). Si bien qu'il est davantage pertinent de les recevoir et de les

accepter dans une perspective globale et multidisciplinaire plutôt que d'y chercher les réminiscences ³ précises de l'art vidéo, de la performance, du roman ou du film.

Art de la citation, l'hypermédia est en résonance constante avec l'histoire culturelle. Loin de se penser en rupture complète avec la tradition, il interprète et réinvente les formes, les thèmes et les genres qui ont depuis toujours fasciné les artistes : portraits, carnets, paysages, vie quotidienne, manifeste politique, documents et archives, la liste est infinie. Appropriation, interprétation, citation, *remédiation* ⁴, *remake*, adaptation, toutes ces stratégies de représentation sont des moteurs de la création qui s'affichent souvent sous la bannière de la culture libre dans une perspective synchronique.

Enfin et surtout, conséquence de tous ces aspects, l'art hypermédiatique est un **art de l'action**, qui, ainsi que je l'ai présenté plus haut, installe par la création d'un monde symbolique un état de fait, une action performative qui a une valeur profonde de transformation. Cet état de fait sera à chaque fois unique, propre au parcours et à l'expérience subjective du spectateur. Un parcours à renouveler à chaque itération de l'œuvre, toujours en partie inédite selon son principe d'ouverture et d'indétermination, mais qui propose tout de même des prescriptions et des protocoles que le spectateur reconnaît afin d'en garantir la maniabilité et la « jouabilité ».

³ Dans le sens d'un retour ou d'une résurgence de formes archaïques déterminées par leur appartenance à un support matériel ou à une technique.

⁴ Je reprends ici le terme anglais du titre de l'ouvrage de Bolter et Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, 1999, cité dans les références. Le terme de « remediation », implique une médiation à un second niveau, une reprise par « re » façonnage d'une médiation antérieure.

I. Performativité de l'identité. Se construire une histoire.

Ceux qui connaissent bien le développement des arts médiatiques savent que la quête identitaire est indissociable de cette histoire. Les identités narratives et les figures du double abondent aussi dans l'art hypermédiatique. Des personnages emblématiques de l'art web, comme les icônes *Mouchette* ou *David Still* de Martine Neddham, côtoient les autofictions de Nadine Norman ou de Jillian Macdonald, deux artistes qui travaillent la performance en lien avec le web.

En ayant recours à différentes stratégies de représentation de soi, le créateur ne fait pas que manipuler une image, manipuler son image, il en explore les multiples modalités dynamiques qu'il fixe dans des moments prégnants.

La venue sur le marché de différentes technologies portatives et accessibles a installé des conditions pour explorer, dans un cadre différent, les natures complexes de la subjectivité et de l'identité. La découverte de soi, se mesurer au monde à travers le dispositif web, la caméra vidéo ou même l'appareil photo a fait, et fait encore partie des préoccupations constantes des artistes. Par l'autoportrait, par la construction d'un alter ego fictionnel, par la mythographie, ces représentations véhiculées par les arts médiatiques, grâce à la puissance descriptive des images souvent réalistes accentuant leur effet de vraisemblance, instituent une relation particulière avec le spectateur, le renvoyant à sa propre condition de sujet existentiel, mais aussi à son statut de sujet culturel.

Une importante part de la production de l'art hypermédiatique s'inscrit dans cette tendance. Plusieurs œuvres exploitent ouvertement de nouvelles identités narratives, utilisent de stratégies de représentation ou figures du double. En effet, le

web favorise la diffusion de leurres de toutes sortes : personnalités multiples et troubles, marché du corps, journaux intimes où fiction et réalité s'entrecroisent.

À l'ère d'un sujet tragique, d'un sujet contemporain inquiet de la perte de ses repères identitaires et tiraillé entre les multiples investigations du soi ⁵, le web apparaît aujourd'hui comme un lieu où les identités sont plus que jamais dynamiques et variables, identités des sujets mais aussi des supports médiatiques et des genres. C'est le règne de la mythographie , une écriture visuelle ou littéraire de la projection fantasmatique d'un sujet lui permettant de multiplier ses extensions identitaires, où les propositions sont très souvent subversives et où elles suggèrent, pour les œuvres les plus audacieuses, une redéfinition critique de nos certitudes ⁶. La mythographie illustre à merveille tout le potentiel performatif des identités individuelles et collectives.

⁵ Je réfère à des propositions sur la dépression et la fatigue du sujet postmoderne, notamment à Ehrenberg, *La fatigue d'être soi : dépression et société*, 1998, Paris, Odile Jacob, sur le sujet de la dépression postmoderne et Stoloff, *Interpréter le narcissisme*. 2000, Paris, Dunod, sur la question du tragique identitaire. J'ai déjà eu l'occasion de mentionner (Lalonde 2004) qu'une des hypothèses parmi les plus intéressantes de révision de la perspective psychanalytique est à mon avis celle accordant au « conflit narcissique » (c'est-à-dire les tensions et rivalités entre l'ego et la représentation que celui-ci se fabrique de lui-même) une dimension aussi importante que celle de Freud reconnaissait au « conflit oedipien ». Dans une société régie par une morale rigide, il était cohérent de penser les conflits psychiques en fonction de la répression de désirs (tension entre le ça et le surmoi). Mais les grands changements survenus au cours du siècle dernier dans nos repères identitaires ne pouvaient demeurer sans conséquence. Comme l'image de soi se développe dans un contexte social qui véhicule des modèles et des types conventionnés, cette image évoluera nécessairement avec ce contexte. N'est-il pas alors plausible de penser la perte de plusieurs repères identitaires comme le siège d'une nouvelle inquiétude dont témoignerait la pratique médiatique dans sa tentation narcissique ?

⁶ Voir *Mythographies web : fabrications d'identités*. Archée, 2003.

L'abondance de ces productions artistiques ayant recours à du matériel biographique participe de cette tentation narcissique qui se décline sous les formes de « l'hypersubjectivité » et du « je ostentatoire ». Cette perspective est toujours d'actualité, elle l'est en fait depuis les années soixante-dix, qui ont vu paraître le texte canonique de Rosalind Krauss, *Video: The Aesthetics of Narcissism* (1976). Le narcissisme n'est pas compris ici dans une perspective négative comme une déviation ou une pathologie du moi. Au contraire, il serait plutôt indispensable à la construction de l'identité chez l'individu et au maintien d'une image de soi positive. Dans notre contexte, le narcissisme évoquera davantage l'idée d'une mise en spectacle pour soi ou pour autrui, cette fameuse diade intimité/extimité dont parle abondamment la psychanalyse.⁷

La fiction hypermédiatique s'offre donc comme matrice identitaire, comme un contexte pragmatique contribuant à la formation d'identités fantasmatisques, s'élaborant à partir du principe de l'identification projective, le spectateur y reconnaissant des éléments auxquels il adhère et d'autres dont il voudra se distinguer. C'est la perspective que j'aimerais privilégier ici.

Les identités variables : le pléthorique et la caricature.

L'œuvre de Nadine Norman est traversée par la question des identités variables. Mascarades du féminin, les créations de l'artiste travaillent le modèle de la caricature, de l'exagération et de l'accumulation des stéréotypes, des croyances les plus marquées, les plus idéologiquement ancrées du féminin. Le personnage de l'artiste même, la performeuse Nadine Norman, y érige son identité à partir de conventions très fortement typées du féminin et du domestique. Elle s'expose

⁷ Voir notamment l'ouvrage de Serge Tisseron *L'intimité surexposée*, 2001.

comme parodie, comme femme-catégorie, et non comme femme individuelle. Ses divers personnages, je pense notamment à la pléthore des étiquettes de femmes données dans son œuvre *Je suis disponible. Et vous ?* (2002), construisent leur identité de genre à partir de marqueurs superficiels et artificiels de l'identité, comme les objets intimes du quotidien, les accessoires et les vêtements. La libre circulation de ces artifices, au sein de l'œuvre, constitue les bases de la rhétorique de ces caricatures : femme-fatale, femme-enfant, femme-matricielle, femme-domestique.

Ces préoccupations constituent également l'enjeu de *Metamétis*, où les métamorphoses de la figure de Métis, déesse de la mythologie grecque qui usurpe différentes identités afin de tromper Zeus sont à l'honneur. Ouverte à la contribution du réseau, l'œuvre invite les visiteurs à jouer du principe de l'identité variable en proposant de nouvelles identités que le personnage de Norman/Métis pourra momentanément revêtir. Métis est l'incarnation même de la figure mythique des changements de l'identité.

« Je veux changer, annonce d'entrée de jeu la voix off de l'artiste, j'en ai assez de raconter toujours les mêmes salades, pourtant j'aime bien les histoires ...». On devine donc que c'est Nadine qui parle, Métis contemporaine, qui témoigne de son malaise de la routine et de sa lassitude face à une personnalité figée qu'elle aurait à porter comme une fatalité. Ici Norman revendique au contraire le libre accès aux identités variables, aux multiples formes et jeux du soi. Ses œuvres sont ludiques et amusantes. Les personnages de Norman se présentent comme des « femmes sans qualités ». Je réfère bien sûr ici à *l'Homme sans qualité* dont Musil est l'auteur, écrit Ehrenberg ⁸ (Ehrenberg 1998, 235) qui est ouvert à l'indéterminé et se vide

⁸ L'auteur arrive à cette conclusion dans son ouvrage sur l'histoire de la dépression. Il poursuit dans le but d'expliquer la fréquence des diagnostics de dépression

progressivement de toute identité imposée. Un peu à la manière des artistes post-humains qui transforment leur corps pour s'affranchir de leur destin biologique, les mythographies de Norman proposent des personnages sans qualités immanentes et aux identités toutes aussi variables, portées au gré des jours et des humeurs. Notre sujet tragique, affligé d'une « maladie identitaire chronique » (Ehrenberg, 1998, 205) s'amusera de ces mascarades proposées par Norman auxquelles il pourra s'identifier en partie ou, au contraire, en observer le spectacle avec détachement.

Autant dans *Je suis disponible. Et vous ?* que dans *Metamētis*, le corps du personnage est un corps spectacle, à construire par le spectateur, un système organisé de conventions et devient ainsi une métaphore du processus identitaire, une surface charnelle sur laquelle peuvent s'ancrer provisoirement des identités variables. La caricature force la distance, elle fait sourire le spectateur, et son côté absurde (remuer sa vie dans une essoreuse à salade) apporte un éclairage nouveau sur l'immense concept toujours insondable du soi.

Norman n'en reste pas à la leçon. Elle demande aux participants une contribution, des propositions de nouvelles identités qu'elle pourra incarner à la demande. On reste ici dans le paradigme de « la call-girl », depuis *Je suis disponible. Et vous ?* Nadine Norman sera celle que vous désirez qu'elle soit.

depuis quelques dizaines d'années, « l'individu qui, affranchi de la morale, se fabrique par lui-même et tend vers le surhumain (agir sur sa propre nature, se dépasser, être plus que soi) est notre réalité, mais au lieu de posséder la force des maîtres, il est fragile, il manque d'être, il est fatigué par sa souveraineté et s'en plaint. Il n'est pas dans le gai savoir et le rire nietzschéens. La dépression est ainsi la mélancolie plus l'égalité, la maladie par excellence de l'homme démocratique. » (Ehrenberg. 1998. 236).

L'idée du réseau, du dialogue, de la collaboration de l'internaute demeure un aspect important de ce projet. Performativité de l'interactivité, dont nous traiterons plus en profondeur à la prochaine rubrique, qui agit ici au cœur même du projet. Les images créées en réponses aux différents profils présentés dans l'œuvre agiraient comme un miroir sociologique de la communauté qui l'anime. Le thème de l'identité changeante est donc davantage mis en scène comme une notion abstraite que comme un simple autoportrait.

Identité dynamique, c'est le mythe de Métis que Norman réactualise par le recours à des « outils », objets banals d'un quotidien contemporain : des ciseaux, un miroir, une lampe de poche, un petit balai de plastique, un tamis, une baguette magique, une corde et une loupe. Ceux-ci dansent dans l'écran. En cliquant sur chacun des outils, une animation apparaît par séquence, on y voit l'artiste, à l'extérieur, dans la neige. Elle effectue une série de mouvements où sera mis en scène l'objet en question: elle déroule et saute à la corde, elle découpe la neige avec ses ciseaux, fait clignoter sa lampe de poche. On entend sa voix: «Maintenant vous avez un aperçu de mes multiples talents». C'est au tour de l'internaute de participer : 1-«offrez-moi un nouvel objet qui me permettra de découvrir des nouveaux savoirs» 2- «Et si je changeais de lieu ou d'espace, j'aimerais aller ailleurs juste pour m'évader de mon environnement quotidien» 3- «Suggérez-moi une façon d'améliorer mon bien-être» , 4- «Proposez-moi, une nouvelle activité, un travail, un loisir. J'ai vraiment besoin d'être occupée, sinon je risque de faire des bêtises» , 5- «Pouvez-vous m'apporter ce qui me manque? Je suis sûre que vous avez de très bonnes idées que je n'imagine même pas. Et qui sait, grâce à vous j'arriverai sans doute à la perfection».

Confronté à cette invitation au ton impératif, l'internaute envoie son message, une

petite bouteille à la mer lancée sur le réseau des réseaux, la suite demeurant indéterminée.

Métis est ici bien loin de son mythe d'origine, loin de son caractère divin. *Métamétis*, d'une banalité désarmante, s'amuse de nos insécurités identitaires. Quelle réflexion sur le performatif de l'identité livre donc les œuvres de Nadine Norman ? Parce que Métis ne lui propose pas une identité cohérente, l'internaute pourra s'approprier partiellement les attributs qui l'interpellent, qu'ils soient semblables ou fortement différents de lui. Comme les personnages que propose d'incarner Nadine Norman sont fortement hétérogènes, bien qu'ils s'incarnent tous à travers la figure biographique de l'artiste, le spectateur est parfaitement conscient de l'aspect construit et faux de ces identités narratives.

Il saisira du même coup que la compréhension de soi n'est au fond qu'une interprétation de soi, qu'un jeu complexe entre le même et le variable, entre identité mêmeté et identité ipséité proposées par Ricoeur, interprétation qui trouvera dans le récit une médiation privilégiée (Ricoeur, 1996, 138). Entre la permanence illusoire du même (le soi stable) et la variabilité de l'ipséité (le soi dynamique), le récit construira l'identité du personnage, son identité narrative, à travers les histoires choisies par le spectateur. Dans l'univers hypermédiatique, toutes les identités sont narratives et cette variabilité, poussée dans *Metamétis* à la limite, se trouve fortement contaminée par les conventions culturelles.

L'automate qui échappe à la fatigue dépressive.

Le travail de Jillian Macdonald procède en partie de la même logique en utilisant une figure populaire encore plus caricaturale, celle du zombie, qu'elle réinterprète dans

une perspective originale.

Dans le cadre de sa résidence *Zombies in Condoland* à la Chambre Blanche, Macdonald a mis sur pied un site web qui se veut avant tout une vitrine. Les gens étaient invités à participer à une série de performances extérieures pour la Nuit Blanche de Toronto de 2008. Les participants devaient se déguiser et se maquiller en zombie pour l'occasion. L'artiste a créé par la suite une vidéo à partir des séquences tournées lors de ces performances.

Dans une entrevue ⁹, Macdonald explique que son site donne également accès à un blogue qu'elle a créé autour de la thématique des zombies. Le site explique également comment se vêtir et se maquiller pour les performances, comment se comporter pendant la performance. Macdonald joue ici très fortement la prescription pragmatique, ce qu'il faut faire et comment il faut le faire, règle de base de tout rituel. Le projet revêt alors une forte teneur cinématographique, les participants sont des acteurs, l'artiste performeuse est la metteur en scène de ce qui semble correspondre en tous points à une parodie de film d'horreur. La page d'accueil du site présente une animation colorée à la limite du bon goût, au sein de laquelle se déplacent des zombies, tout aussi douteux et couteaux à la main, attaquant, dans un ballet plus parodique que métaphorique, la gentrification des quartiers pauvres de Toronto, symbolisée par le développement de condos de luxes. Le site, je le rappelle, invite à une intervention performative dans la ville. Performance et site s'appliquent à dénoncer la construction quasi anarchique de logements de luxe pour nouveaux riches. La caricature revendique ici une portée sociale.

⁹ Disponible sur le site de LA CHAMBRE BLANCHE.

La figure du zombie dans la culture populaire, explique l'artiste, est associée à des gens ordinaires, sans personnalité propre. Ils sont des automates, des robots qui respectent à la lettre les protocoles d'un même rituel. Dans la vie courante, ne sommes-nous tous pas des zombies, conditionnés par la séquence métro, boulot, dodo, ne faisons-nous pas tous un peu la même chose, sans réfléchir, se perdre dans le quotidien et suivre la masse animée par un désir effréné de consommation, pour lequel le prix à payer serait celui de l'in-différence ?

Encore ici, l'œuvre de l'artiste est animée par un leitmotiv. On retrouve cette figure du zombie dans d'autres projets de Macdonald, *Field of the Dead and Undead* ou *Apocalypse Zombie* produits en 2009. Le zombie est une figure intéressante de la culture d'horreur car elle est vidée de toute individualité et de toute sensualité, elle n'est présente que pour marquer la trame de base de tout suspense d'horreur : menacer l'espèce humaine en lui rappelant sa propre finalité. Le zombie est une forme vide, un « topoi koinoi » dirait Antoine Compagnon¹⁰, un stéréotype résultant d'une lignée de citations, le produit dérivé d'une longue série de tentatives pour conjurer la mort et pour dissoudre les angoisses téléologiques dans une perspective ludique. En effet, l'artiste s'intéresse aux frontières entre l'horreur et la terreur, et à tous les éléments composant ces films: le danger, la poursuite, les maquillages et ... l'humour !

Zombie loop (2006), une installation vidéo de 9 minutes à deux écrans, présentent en confrontation une même figure féminine incarnant à la fois une zombie et une victime potentielle. Le spectateur assure le relais entre les deux écrans, il devient le

¹⁰ Notamment dans son livre sur la citation, *La seconde main ou le travail de citation*, 1979, Paris, Seuil.

lieu de passage entre la victime et le bourreau, entre le monde vivant et celui des morts, position transitoire qui reprend dans une métaphore amusante, la position de l'entre-deux, de l'attente au cours de ce voyage inéluctable vers notre propre finalité.

Dans *The Screaming* (2007) elle introduit un caméo d'elle-même hurlant à s'en fendre le crâne dans des séquences de films d'horreur canoniques ¹¹, désamorçant radicalement la contagion passionnelle pour mettre en relief la dimension caricaturale de ces productions. Car encore une fois, ces œuvres opèrent comme des parodies, elles en éliminent toute tension dramatique pour privilégier la lecture comique, tellement plus rassurante.

Loin d'être une figure anodine, le personnage du zombie symbolise à merveille le faire automatique par la répétition d'une séquence en partie vidée de sens. Le faire sans individualité, le faire programmé. Dans un retournement amusant, une performativité sans identité est mise en scène, où le sujet est libéré de son insécurité identitaire, de son impuissance à agir et de son destin individuel, toutes autant des conditions favorables à la « fatigue dépressive » rappelle Ehrenberg.

« Une société d'initiative individuelle et de libération psychique, dans la mesure où elle conduit chacun à décider en permanence, encourage les pratiques de modifications de soi et crée

¹¹ Parmi lesquels on reconnaît « Zombi 2 » (1979) de Lucio Fulci ou encore « Van Helsing » (2004) de Stephen Sommers. Le geste même de crier n'est pas sans rappeler le film "Invasion of the Body Snatchers" (1978), le remake du film de 1956 par Phillip Kaufman. Dans ce film, les "clones" ou "podes" attaqués par la plante extraterrestre se mettent à pousser un cri aigu et prolongé lorsqu'ils se sentent menacés. Le cri a donc pour effet de repousser les attaquants et d'indiquer aux clones qu'ils sont en présence d'humains. Le cri est donc offensif plutôt que défensif. Dans « The Screaming » le cri a une toute autre fonction, une fonction de distanciation par le recours à la parodie.

simultanément des problèmes de structuration de soi qui ne faisaient l'objet d'aucune attention dans une société disciplinaire » (Ehrenberg, 1996, 240).

Dans la vie quotidienne, le poids de tous les possibles peut être lourd à porter. Les fictions de l'identité nous en préservent en partie et permettent de l'exorciser. Métis et Zombie ont cette portée salvatrice, ces figures agissant comme de puissants antidotes face à la morosité du quotidien.

Pour conclure, performativité et rituels.

Revenons sur ce parcours du performatif que nous avons effectué, à travers l'examen d'une année de création dans les résidences de LA CHAMBRE BLANCHE, pour le comprendre à travers la notion de rituel. Interpréter les œuvres n'est jamais innocent car l'historien ou le critique d'art oriente, par son discours, la réception des créations qu'il choisit de présenter.

C'est un grand défi que de tenter de comprendre dans une cartographie globale l'art actuel et plus spécifiquement l'art web. Nous savons que, depuis les débuts de l'hypermédia, les artistes ont massivement investi son espace virtuel, proposant des créations basées sur le principe de l'expérience. Ces créations sont dynamiques et hétérogènes, elles allient, dans une esthétique du collage et de la greffe, des images, des textes et des sons aux frontières perméables.

L'organisation par classification de catégories est un réflexe courant de la macro histoire. La courte histoire de l'art hypermédiatique n' a pas échappé à ce réflexe. En effet dès la fin des années '90, plusieurs auteurs ¹² ont proposé une série de typologies générales permettant une première organisation de ce matériel en croissance exponentielle que représentent les œuvres d'art conçues pour une diffusion en réseau. Mais ces œuvres ont souvent recours à plusieurs stratégies

¹² À titre indicatif je cite trois textes pionniers. Bokchnin, N. Shulgin, A. *Introduction to net.art*. 1998, <http://www.easylife.org/netart/>, Bureau, A. *Pour une typologie de la création sur Internet*. 1998, <http://www.olats.org/OLATS/livres/etudes/index.shtm> et Wilson, S. *Information arts*. 2002. Cambridge, MIT Press, 945 p.

de représentation et présentent un important défi à la classification et à l'identification.

Constatant que cette approche par catégorie comporte des limites, j'ai proposé depuis quelques années de petits modèles herméneutiques pour tenter de saisir les enjeux signifiants de la création : les modalités épistolaires, les mythographies ou fabrications d'identités, la socialité numérique et ses rituels interactifs, les pratiques de résistance politiques et culturelles, l'activisme web. Comme nous avons pu le constater dans cet ouvrage, ces modèles sont toujours actuels. Cette liste n'est évidemment pas terminale et d'autres enjeux se déterminent à travers le cycle continu de la création.

Si je devais faire un ultime effort de synthèse pour déterminer UNE qualité intrinsèque de la production web, je retiendrais la notion de performatif à l'origine de cet ouvrage. Nous y avons analysé le performatif sous différents aspects, par sa dimension pragmatique, le faire de l'œuvre et avec l'œuvre, par son ouverture contributive, le faire individuel et le faire ensemble et par sa valeur de transformation, le faire dans le monde.

Nous avons vu également que pour la très grande majorité des œuvres, l'art hypermédiatique propose une série de prescriptions pragmatiques à l'internaute, ce qu'il faut faire et comment il faut le faire. Les actions opérées par celui-ci installeront et confirmeront, par la réitération et la répétition, des états de fait, des états d'être. Rappelons enfin que l'œuvre hypermédiatique, si assertive soit-elle, fait toujours quelque chose en plus de dire quelque chose, elle doit montrer comment faire, elle agit comme lien et mène vers autre chose. La notion de rituel est intimement liée à tous ces aspects du performatif.

Lorsque l'on tente une définition du rituel, les travaux de Martine Segalen ¹³ permettent à mon avis de bien saisir cette notion dans son rapport à l'imaginaire contemporain car elle propose une vision séculière du phénomène axée sur ses dimensions sociales. Son ouvrage construit une perspective frontale du sujet, sans regard nostalgique ou colonialiste, elle s'attarde à des réalités qui nous confrontent à notre quotidien.

L'auteure définit le rituel comme un ensemble d'actes formalisés, expressifs et symboliques. Une définition à mon avis assez complète car elle couvre trois aspects importants du rituel dans le contexte qui nous intéresse : la prescription pragmatique liée à la « jouabilité » de l'œuvre (quoi faire et comment le faire), la possibilité de participer à un événement collectif (joindre sa voix à la voix du groupe) et enfin, à la création d'un univers symbolique qui aura une valeur de transformation, ce que nous avons défini par performativité de la narrativité.

Segalen insiste, le rituel se présente comme une configuration spatio-temporelle qui se déploie par le recours à une série de systèmes de comportements, des langages spécifiques et des objets propres à un groupe. Il se déploie dans un espace et un temps spécifiques mais complexes car il conjugue les expériences individuelles et collectives, de même qu'il requiert un code partagé. Il se définit enfin par sa dimension transcendante ¹⁴ et le sens commun qu'il revêt pour ce groupe.

Le rituel est, je le rappelle, lié à une série de prescriptions pragmatiques, des actions répétées individuellement et collectivement. Les rituels sont variables, ils

¹³ Je réfère à l'ouvrage *Rites et rituels contemporains*, 1998, Paris, Nathan, 128 p.

¹⁴ Dans le sens de viser au-delà du simple faire.

peuvent être profanes ou sacrés, séculiers et quotidiens. Ils suscitent des comportements ponctuels qui caractérisent certains membres d'une même culture, ils sont des agents de régulation sociale favorisant la communication. Actions symboliques et actes de représentation, les rituels sont enfin des cérémonies variables, des cérémonies définitionnelles, comme le propose Rodrigo Diaz Cruz¹⁵, qui servent à favoriser la cohésion et l'unité d'un groupe.

Très rapidement, les études sur les rituels ont reconnu leur caractère stabilisateur qui permet d'organiser ce qui est mouvant et qui, par conséquent, offre une « réassurance contre l'angoisse »¹⁶. Ainsi, le rituel participe de la même logique que les *petits récits* en organisant un moment le chaos organique des cycles de vie. Car le rituel permettra aussi aux individualités de s'associer à un groupe et de s'y définir tout offrant une orientation précise, voire une finalité aux actions partagées. Alors que la notion de petit récit pointe l'individu, celle de rituel interpelle un groupe. Le rituel permettra enfin de conjurer la fatigue dépressive ou l'inquiétude téléologique qui guette notre sujet tragique. Il a une portée cathartique et expressive.

L'œuvre web n'est pas donnée comme rituel mais une invitation à le devenir. Elle est pure potentialité car son déploiement dans l'espace et le temps ne repose sur aucun cadre fixe, préalable à son existence. Le faire ensemble y est aléatoire, variable et imprévisible. Mais ce faire ensemble a tout de même lieu, car l'œuvre se construit, rappelons-le, de la somme des itérations menées par sa collectivité d'internautes, des actions organisées par l'artiste à l'origine du dispositif et

¹⁵ DIAZ CRUZ, Rodrigo. « L'exploration de la distance : idolâtries, superstitions, résistances rituelles » dans *Les formes de reconnaissance de l'autre en question*, 2004, Presses Universitaires de Perpignan, Ben Naoum, Ahmed dir.pub, 589 p.

¹⁶ Jean Maisonneuve, *Les rituels*, 1988, Paris, PUF, 125 p., p. 13

répétées par les spectateurs. Ces actions, ouvertes à des degrés variables ¹⁷, sont les gestes de manipulation des interfaces, les déambulations dans et à travers l'œuvre. Elles sont aussi et surtout des actions par les contributions de l'internaute, notamment par l'inscription de « paroles » et « témoignages ». De ces paroles naissent des petits récits, petits récits qui permettront à leur tour aux mythographies de s'incarner.

C'est ainsi que je conçois, dans un enchaînement qui n'est linéaire que pour les besoins de la démonstration théorique, les entrelacements entre les concepts de performatif, de rituel, de récit et mythe. Ils ne sont pas pensés comme une liste hiérarchique mais dans une perspective dynamique, comme une spirale organique, évolutive et surprenante.

Bibliographie :

Arasse, D. *Le détail : pour une histoire rapprochée de la peinture*, Paris, Flammarion, 2008, 383 p.

Austin, J. *Quand dire c'est faire*, 1991 (1962, trad. franc. 1970), Paris, Seuil, 202 p.

Bolter, J.D et Grusin, R. *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, 1999, London, MIT Press. 295 p.

Colonna, V. *Autofictions et autres mythomanies littéraires*, 2004, Auch, Tristam, 250 p.

Compagnon, A. *La seconde main ou le travail de citation*, 1979, Paris, Seuil, 414 p.

Diaz Cruz, R. « L'exploration de la distance : idolâtries, superstitions, résistances

¹⁷ Les cas de figure sont très différents, de l'œuvre injonctive qui insiste sur des séquences relativement ordonnées, au menu complètement ouvert sans autre contrainte apparente que celle de l'exploration.

rituelles » dans *Les formes de reconnaissance de l'autre en question*, 2004, Presses Universitaires de Perpignan, Ben Naoum, Ahmed dir.pub, 589 p.

Ehrenberg, A. *La fatigue d'être soi : dépression et société*, 1998, Paris, Odile Jacob, 318 p.

Hentsch, T. *Raconter et mourir. Aux sources narratives de l'imaginaire occidental*, 2005, Montréal, Presses de l'Université de Montréal, 493p.

Jeffrey, D. *Jouissance du sacré. Religion et postmodernité*, 1998, Paris, Armand Colin, 167 p

Krauss, R. *Video: The Aesthetics of Narcissism*, 1976, October 1, pp. 50-64.

Lalonde, J. *Cabinet web des curiosités*, 2004, Archée cybermensuel, <http://archee.qc.ca>

Lalonde, J. *Mythographies web : les identités fabriquées*, 2003, Archée cybermensuel, <http://archee.qc.ca>

Lalonde, J. *Art réseau et modalités épistolaires*, 2002, Protée vol 30, n. 1, pp. 7-13.

Maisonneuve, J. *Les rituels*, 1988, Paris, PUF, 125 p.

Mosco, V. *The Digital Sublime. Myth, Power and Cyberspace*, Cambridge, 2004, London, MIT Press, 232 p.

Ricoeur, P. *Soi-même comme un autre*, 1996, Paris, Seuil, coll. Points, 424 p.

Segalen, M. *Rites et rituels contemporains*, 1998, Paris, Nathan, 128 p.

Saint-Gelais, T. (dir. pub.). *L'indécidable, écarts et déplacements dans l'art actuel*, 2008, Montréal, Éditions Esse, 278 p.

Stoloff, J.C. *Interpréter le narcissisme*, 2000, Paris, Dunod, 163 p.

Tisseron, S. *L'intimité surexposée*, 2001, Paris, Ramsay, 179 p.

