

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

L'EFFET DE PRÉSENCE : UN MODÈLE D'INTERPRÉTATION POUR  
LES ŒUVRES HYPERMÉDIATIQUES

THÈSE PRÉSENTÉE COMME EXIGENCE PARTIELLE DU DOCTORAT  
EN SÉMIOLOGIE

PAR  
PAULE MACKROUS

JUILLET 2015

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cette thèse se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.03-2015). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

Cette thèse n'aurait pas vu le jour sans l'ouverture d'esprit et la rigueur intellectuelle de mon directeur de thèse, Bertrand Gervais. C'est en grande partie grâce à son sens du défi contagieux et à ses lectures attentives, critiques et approfondies de mes travaux que j'ai acquis la confiance et les compétences pour développer ma propre manière d'aborder les œuvres hypermédiatiques. Je le remercie aussi d'avoir su rendre mon parcours universitaire plus « groundé » en créant, avec tous ses projets, dont le Laboratoire NT2, une atmosphère grâce à laquelle les étudiants sentent qu'ils peuvent jouer un rôle concret au sein de l'université.

Cette thèse n'aurait pas vu le jour sans Joanne Lalonde, ma codirectrice de thèse, qui m'a encouragée à aller de l'avant avec mes idées et mes ressentis, et cela, depuis la rédaction de mon mémoire de maîtrise, qu'elle a aussi méticuleusement dirigé. Sa rigueur et ses réflexions avisées sur l'histoire de l'art m'ont accompagnée et supportée tout au long de la rédaction de cette thèse. Son « guts », sa générosité et son enthousiasme ont été pour moi de grandes sources d'inspiration, mais aussi de réconfort dans l'univers académique.

Cette thèse n'aurait pas vu le jour dans son état actuel sans Mark Amerika, professeur et artiste à l'Université du Colorado à Boulder, théoricien du remix et défricheur de tout ce à quoi personne n'a encore pensé pour analyser la cyberculture. Je l'appelle mon mentor parce qu'il a su me guider dans les chemins les plus tortueux de ma pensée en réconciliant l'intellectuelle avec l'artiste, la rationnelle avec l'ésotérique, l'universitaire urbaine avec la cowgirl rurale.

Finalement, cette thèse n'aurait pas vu le jour sans le soutien inconditionnel de mon amoureux Sébastien O'Neill, l'homme de ma vie et le père dévoué de mes deux enfants, le copilote de mon char dans nos *roadtrips* les plus fous, le partenaire idéal de camping sauvage, de cyclotourisme, de randos et de Blanche de Chambly. C'est aussi le sportif qui me sort de ma torpeur avec des souliers de jogging et le sociologue du sport qui m'a appris à mettre du mouvement, toujours plus de mouvement, dans ma pensée, dans mes écrits, dans ma vie.

Merci aussi aux précieux amis et collègues qui m'ont sortie régulièrement de mon fichier Word : Dom et Oli pour les fous rires en série et les *selfies* du mardi; Amélie et Julie B. pour les discussions délirantes sur toutes les plateformes Web et autour de la table; Anick pour les précieux conseils, les premiers soins et les dérives; Mariève, Julie S. et Mauricio pour tous les dimanches soirs à faire je-ne-dirai-pas-quoi-dans-ma-thèse-tout-de-même.

Finalement, merci à Valérie Provost pour sa lecture méticuleuse et enthousiaste.

*À Mathias et Mia,  
qui m'ont appris  
les pieds dans la bouette  
la face dans le yogourt  
ce qu'il y a de plus important  
dans la vie.*

## TABLE DES MATIÈRES

<b>TABLE DES MATIÈRES</b>	<b>V</b>
<b>LISTE DES FIGURES</b>	<b>IX</b>
<b>RÉSUMÉ</b>	<b>XIII</b>
<b>INTRODUCTION</b>	<b>1</b>
<i>LE TIRAILLEMENT, CHAPITRE PAR CHAPITRE</i>	<b>5</b>
<b>PARTIE 1 : NOTIONS</b>	<b>14</b>
<b>CHAPITRE 1</b>	<b>15</b>
<b>AUX FRONTIÈRES D'UNE EXPÉRIENCE ESTHÉTIQUE</b>	<b>15</b>
<i>1.1 INTRODUCTION</i>	<b>15</b>
<i>1.2 INSAISSABLE PRESENCE</i>	<b>17</b>
<i>1.3 CECI N'EST PAS UN EFFET DE PRÉSENCE</i>	<b>28</b>
1.3.1 TROMPE-L'ŒIL	<b>28</b>
1.3.2 VRAISEMBLANCE	<b>34</b>
1.3.3 EFFET DE RÉEL	<b>36</b>
<i>1.4 SIMONETTA ET SIMONE</i>	<b>40</b>
1.4.1 SIMONETTA	<b>41</b>
1.4.2 SIMONE	<b>44</b>
1.4.3 HANTISE	<b>47</b>
<i>1.5 PUNCTUM</i>	<b>50</b>
<i>1.6 CONCLUSION</i>	<b>53</b>

---

**CHAPITRE 2** **56**
**CONSTELLATION NOTIONNELLE DE L'EFFET DE PRÉSENCE** **56**

<i>2.1 INTRODUCTION</i>	56
<i>2.2 CONSCIENCE D'IMAGE</i>	60
<i>2.2.1 DISPOSITIF</i>	64
<i>2.2.2 DÉJOUER LE DISPOSITIF</i>	71
<i>2.3 SINGULARITÉ</i>	77
<i>2.3.1 SINGULARITÉ HISTORIQUE</i>	83
<i>2.4 ACTUALITÉ</i>	86
<i>2.4. HISTOIRE VÉCUE</i>	92
<i>2.5 CONTIGUITÉ</i>	93
<i>2.5.1 CONTIGUITÉ HISTORIQUE</i>	97
<i>2.6 PHANTASIA</i>	100
<i>2.6.1 PHANTASIA NUMÉRIQUE</i>	105
<i>2.7 CONCLUSION</i>	107

---

**CHAPITRE 3** **110**
**REMIX** **110**

<i>3.1 INTRODUCTION</i>	110
<i>3.2 REMIX THÉORIQUE</i>	113
<i>3.3 UNIVERSITAIRE DIY</i>	117
<i>3.3.1 ABY WARBURG : HISTORIEN DE L'ART DIY</i>	119
<i>3.4 ÉCRITURES MÉDLATIQUES</i>	127
<i>3.5 REMIX IDENTITAIRE</i>	135
<i>3.6 ARCHIVES REMIX</i>	144
<i>3.7 LA LOI DE LA PARTICIPATION</i>	151

<i>3.8 CONCLUSION</i>	159
<b><u>PARTIE 2 : ANALYSES</u></b>	<b>162</b>
<b><u>CHAPITRE 4</u></b>	<b>163</b>
<b><u>MOUCHETTE.ORG</u></b>	<b>163</b>
<i>4.1 INTRODUCTION</i>	163
<i>4.1.1 LES REMIX</i>	166
<i>4.2 CONSCIENCE D'IMAGE : UNE MOUCHE SUR MON ÉCRAN</i>	170
<i>4.3 SINGULARITÉ : UNE PERSONNE, UN CORPS</i>	178
<i>4.4 CONTIGUÏTÉ : LA MULTIPLICITÉ PAR CONTACT</i>	184
<i>4.5 ACTUALITÉ : GARDER EN VIE</i>	194
<i>4.6 PHANTASIA : MOUCHETTE, LA SURVIVANTE</i>	198
<i>4.7 LES KITS DE SURVIE</i>	205
<i>JE M'APPELLE PATTY O'GREEN!</i>	205
<i>4.8 CONCLUSION</i>	220
<b><u>CHAPITRE 5</u></b>	<b>222</b>
<b><u>E-POLTERGEIST</u></b>	<b>222</b>
<i>5.1 INTRODUCTION</i>	222
<i>5.1.1 LES REMIX</i>	225
<i>5.2 CONSCIENCE D'IMAGE: J'AI DRÔLEMENT PEUR!</i>	231
<i>5.3 CONTIGUÏTÉ : MON INTERNET EST HANTÉ</i>	242
<i>5.4 SINGULARITÉ : ANIMISME TECHNOLOGIQUE</i>	249
<i>5.5 PHANTASIA : QUELQU'UN M'ESPIONNE</i>	256
<i>5.6 CONCLUSION</i>	262

<b>CHAPITRE 6</b>	<b>265</b>
<b>INANIMATE ALICE</b>	<b>265</b>
<i>6.1 INTRODUCTION</i>	<i>266</i>
<i>6.1.1 LES REMIX</i>	<i>269</i>
<i>6.2 CONSCIENCE D'IMAGE</i>	<i>272</i>
<i>6.2.1 GLITCH</i>	<i>272</i>
<i>6.2.2 MISE EN ABYME</i>	<i>277</i>
<i>6.3 CONTIGUITÉ, ACTUALITÉ ET SINGULARITÉ : DANS LA PEAU D'ALICE</i>	<i>283</i>
<i>6.4 PHANTASLA : LABYRINTHES ET AMIS IMAGINAIRES</i>	<i>290</i>
<i>6.5 CONCLUSION</i>	<i>300</i>
<b>CONCLUSION</b>	<b>302</b>
<i>S'ANCRER DANS L'IMAGINATION POUR UNE SÉMIOTIQUE DE LA CYBERCULTURE</i>	<i>302 305</i>
<b>BIBLIOGRAPHIE</b>	<b>311</b>
<i>OUVRAGES, ARTICLES ET BILLETS DE BLOGUE</i>	<i>311</i>
<i>FILMS, DVD ET VIDÉOS EN LIGNE</i>	<i>325</i>
<i>ROMANS</i>	<i>328</i>
<i>SITES INTERNET</i>	<i>328</i>
<i>ŒUVRES HYPERMÉDIATIQUES</i>	<i>329</i>

## LISTE DES FIGURES

<i>Figure 1 : Capture d'écran extraite de twitter.com.</i>	1
<i>Figure 2 Capture d'écran extraite de la page d'accueil du site Web de la thèse remix.nt2.ca</i>	3
<i>Figure 3 : Capture d'écran extraite d'une page du site mouchette.org de Martine Neddham</i>	10
<i>Figure 4 Capture d'écran extraite de remix.nt2.ca</i>	15
<i>Figure 5. Capture d'écran extraite du site remix.nt2.ca</i>	56
<i>Figure 6 Capture d'écran extraite de jodi.org</i>	66
<i>Figure 7 Capture d'écran extraite de blogspot.jodi.org.</i>	69
<i>Figure 8 Capture d'écran extraite du code source de jodi.org.</i>	70
<i>Figure 9 Capture d'écran extraite de davidstill.org</i>	80
<i>Figure 10 Capture d'écran extraite de davidstill.org</i>	81
<i>Figure 11 Capture d'écran extraite de soundtoys.net/toys/raindrop-melody-maker</i>	88
<i>Figure 12 Capture d'écran extraite de davidstill.org</i>	91
<i>Figure 13 Capture d'écran extraite de davidstill.org</i>	101
<i>Figure 14 Capture d'écran extraite de remix.nt2.ca</i>	110
<i>Figure 15 Capture d'écran extraite de remix.nt2.ca</i>	112
<i>Figure 16 Capture d'écran extraite de remix.nt2.ca</i>	116
<i>Figure 17 Capture d'écran extraite de remix.nt2.ca</i>	124
<i>Figure 18 Capture d'écran extraite remix.nt2.ca</i>	133
<i>Figure 19 Capture d'écran extraite de remix.nt2.ca</i>	141
<i>Figure 20 Capture d'écran extraite de remix.nt2.ca</i>	143
<i>Figure 21 Capture d'écran extraite de remix.nt2.ca</i>	149
<i>Figure 22 Capture d'écran extraite de effetdepresence.blogspot.com</i>	157
<i>Figure 23 Capture d'écran extraite du site Web remix.nt2.ca</i>	163
<i>Figure 24 Capture d'écran extraite de l'œuvre Web mouchette.org de Martine Neddham (1997-)</i>	164

---

<i>Figure 25 Prezi, capture d'écran extraite de remix.nt2.ca</i>	166
<i>Figure 26 Capture d'écran extraite de mouchette.org (Martine Neddham)</i>	170
<i>Figure 27 Capture d'écran extraite de mouchette.org (Martine Neddham)</i>	176
<i>Figure 28 Capture d'écran extraite de mouchette.org (Martine Neddham)</i>	177
<i>Figure 29 Capture d'écran extraite de mouchette.org (Martine Neddham)</i>	179
<i>Figure 30 Capture d'écran extraite de mouchette.org (Martine Neddham)</i>	180
<i>Figure 31 Capture d'écran extraite de mouchette.org (Martine Neddham)</i>	183
<i>Figure 32 Capture d'écran extraite de mouchette.org (Martine Neddham)</i>	187
<i>Figure 33 Capture d'écran extraite de mouchette.org (Martine Neddham)</i>	188
<i>Figure 34 Capture d'écran extraite de mouchette.org (Martine Neddham)</i>	193
<i>Figure 35 Capture d'écran extraite de mouchette.org (Martine Neddham)</i>	201
<i>Figure 36 Capture d'écran extraite de pattyOgreen.wordpress.com</i>	205
<i>Figure 37 Capture d'écran extraite du site Web remix.nt2.ca</i>	222
<i>Figure 38 Capture d'écran extraite de l'œuvre e-poltergeist (Thomson et Craighead)</i>	223
<i>Figure 39 Capture d'écran extraite de l'œuvre e-poltergeist en action (Thomson et Craighead)</i>	225
<hr/>	
<i>Figure 40 Capture d'écran extraite de la chaîne YouTube Fantômes Web www.youtube.com/user/TheWebghosts</i>	226
<i>Figure 41 Capture d'écran extraite du compte Twitter T-Poltergeist https://twitter.com/TPoltergeist</i>	228
<i>Figure 42 Capture d'écran extraite du compte Twitter T-Poltergeist</i>	229
<i>Figure 43 Capture d'écran extraite de remix.nt2.ca</i>	230
<i>Figure 44 Capture d'écran extraite d'e-poltergeist en action (Thomson et Craighead)</i>	233
<i>Figure 45 Capture d'écran extraite de https://twitter.com/TPoltergeist</i>	234
<i>Figure 46 Capture d'écran extraite de https://twitter.com/TPoltergeist</i>	234
<i>Figure 47 Capture d'écran extraite de https://twitter.com/TPoltergeist</i>	235
<i>Figure 48 Capture d'écran extraite de https://twitter.com/TPoltergeist</i>	237

<i>Figure 50 Capture d'écran extraite de <a href="https://twitter.com/TPoltergeist">https://twitter.com/TPoltergeist</a></i>	238
<i>Figure 51 Capture d'écran extraite de <a href="https://twitter.com/TPoltergeist">https://twitter.com/TPoltergeist</a></i>	239
<i>Figure 51 Capture d'écran extraite de <a href="https://twitter.com/TPoltergeist">https://twitter.com/TPoltergeist</a></i>	240
<i>Figure 52 Capture d'écran extraite de <a href="https://twitter.com/TPoltergeist">https://twitter.com/TPoltergeist</a></i>	241
<i>Figure 53 Capture d'écran extraite de <a href="https://twitter.com/TPoltergeist">https://twitter.com/TPoltergeist</a></i>	243
<i>Figure 54 Capture d'écran extraite de <a href="https://twitter.com/TPoltergeist">https://twitter.com/TPoltergeist</a></i>	244
<i>Figure 55 Capture d'écran extraite de <a href="https://twitter.com/TPoltergeist">https://twitter.com/TPoltergeist</a></i>	244
<i>Figure 56 Capture d'écran extraite de <a href="https://twitter.com/TPoltergeist">https://twitter.com/TPoltergeist</a></i>	249
<i>Figure 57 Capture d'écran extraite de <a href="https://twitter.com/TPoltergeist">https://twitter.com/TPoltergeist</a></i>	251
<i>Figure 58 Capture d'écran extraite de <a href="https://twitter.com/TPoltergeist">https://twitter.com/TPoltergeist</a></i>	252
<i>Figure 59 Capture d'écran extraite de <a href="https://twitter.com/TPoltergeist">https://twitter.com/TPoltergeist</a></i>	252
<i>Figure 60 Capture d'écran extraite de <a href="https://twitter.com/TPoltergeist">https://twitter.com/TPoltergeist</a></i>	253
<i>Figure 61 Capture d'écran extraite de <a href="https://twitter.com/TPoltergeist">https://twitter.com/TPoltergeist</a></i>	254
<i>Figure 62 Capture d'écran extraite de <a href="https://twitter.com/TPoltergeist">https://twitter.com/TPoltergeist</a></i>	255
<i>Figure 63 Capture d'écran extraite de <a href="https://twitter.com/TPoltergeist">https://twitter.com/TPoltergeist</a></i>	256
<i>Figure 65 Capture d'écran extraite de <a href="https://twitter.com/TPoltergeist">https://twitter.com/TPoltergeist</a></i>	258
<i>Figure 65 Capture d'écran extraite de <a href="https://twitter.com/TPoltergeist">https://twitter.com/TPoltergeist</a></i>	258
<i>Figure 66 Capture d'écran extraite de <a href="https://twitter.com/TPoltergeist">https://twitter.com/TPoltergeist</a></i>	259
<i>Figure 68 Capture d'écran extraite de <a href="https://twitter.com/TPoltergeist">https://twitter.com/TPoltergeist</a></i>	260
<i>Figure 68 Capture d'écran extraite de <a href="https://twitter.com/TPoltergeist">https://twitter.com/TPoltergeist</a></i>	261
<i>Figure 69 Capture d'écran extraite de <a href="https://twitter.com/TPoltergeist">https://twitter.com/TPoltergeist</a></i>	262
<i>Figure 70 Capture d'écran extraite de <a href="http://remix.nt2.ca">remix.nt2.ca</a></i>	265
<i>Figure 71 Capture d'écran extraite de <a href="http://inanimatealice.com">inanimatealice.com</a></i>	266
<i>Figure 72 Capture d'écran extraite de <a href="http://inanimatealice.com">inanimatealice.com</a></i>	267
<i>Figure 73 Baxi. Capture d'écran extraite de <a href="http://inanimatealice.com">inanimatealice.com</a></i>	268
<i>Figure 74 « Pop Up Atlas » Capture d'écran extraite de <a href="http://remix.nt2.ca">remix.nt2.ca</a></i>	269
<i>Figure 75 Capture d'écran extraite de <a href="http://writer.inklestudios.com/">http://writer.inklestudios.com/</a></i>	271

<i>Figure 76 Inanimate Alice, Épisode 1 : « China ». Capture d'écran extraite de inanimatealice.com</i>	272
<i>Figure 77 Inanimate Alice, Épisode 2 : « Italie ». Capture d'écran extraite de inanimatealice.com</i>	275
<i>Figure 78 Inanimate Alice, Épisode 2 : « Italie ». Capture d'écran extraite de inanimatealice.com</i>	277
<i>Figure 79 Inanimate Alice, Épisode 2 : « Italie ». Capture d'écran extraite de inanimatealice.com</i>	279
<i>Figure 80 Inanimate Alice, Épisode 2 : « Italie ». Capture d'écran extraite de inanimatealice.com</i>	279
<i>Figure 81 Inanimate Alice, Épisode 4: « Hometown ». Capture d'écran extraite de inanimatealice.com</i>	281
<i>Figure 82 Inanimate Alice, Épisode 3: « Russie ». Capture d'écran extraite de inanimatealice.com</i>	282
<i>Figure 83 Inanimate Alice, Épisode 3: « Russie ». Capture d'écran extraite de inanimatealice.com</i>	284
<i>Figure 84 Inanimate Alice, Épisode 4: « Hometown ». Capture d'écran extraite de inanimatealice.com</i>	288
<i>Figure 85 Inanimate Alice, Épisode 4: « Hometown ». Capture d'écran extraite de inanimatealice.com</i>	292
<i>Figure 86 Inanimate Alice, Épisode 4: « Hometown ». Capture d'écran extraite de inanimatealice.com</i>	295
<i>Figure 87 Inanimate Alice, Épisode 4: « Hometown ». Capture d'écran extraite de inanimatealice.com</i>	300

## RÉSUMÉ

Cette thèse a pour objet la notion d'effet de présence, une expérience esthétique qui sert de point de départ à l'élaboration d'un modèle d'interprétation pour les œuvres hypermédiatiques. À l'aide d'une constellation notionnelle, le modèle permet d'analyser la manière dont les œuvres s'animent, malgré la conscience que nous pouvons avoir de leur dispositif. Le modèle propose d'utiliser les technologies récentes (Internet, logiciels, réseaux sociaux) au sein des analyses des œuvres choisies. Celles-ci deviennent des interventions diffusées sur le Web : des remix. Ainsi, la thèse s'accompagne d'un site Web : [remix.nt2.ca](http://remix.nt2.ca).

Les trois chapitres théoriques s'attardent à des notions, des repères pour le modèle d'interprétation de l'effet de présence. Je tente d'abord de délimiter le territoire de l'expérience de l'effet de présence en la comparant avec d'autres expériences esthétiques similaires, c'est-à-dire la présence divine, le trompe-l'œil, la vraisemblance, l'effet de réel, la hantise et le punctum (chapitre 1). Cette première exploration me permet ensuite de développer la constellation notionnelle de l'effet de présence, qui se compose de six notions : lorsqu'il y a effet de présence dans une œuvre hypermédiatique, il y a conscience d'image, singularité, actualité, contiguïté, phantasia (chapitre 2) et remix (chapitre 3). Le remix, l'aspect méthodologique le plus important du modèle d'interprétation, possède son propre chapitre, dans lequel se déploie son ancrage dans les théories sur le numérique et en histoire de l'art.

Le modèle est mis à l'essai dans les trois chapitres d'analyse. Chacune des notions y est reprise. Les remix sont créés sur le Web à l'aide de différents outils et plateformes en ligne (Prezi, Blogue, Twitter, YouTube, Pop up et Inkle Story). J'analyse d'abord (chapitre 4) *Mouchette.org* (Martine Neddham, 1997), une œuvre riche et complexe qui utilise plusieurs formes d'interactivité, dont les boîtes de dialogue, les courriels et l'incarnation d'un personnage. Ce dernier fait référence au personnage de Mouchette du film éponyme de Robert Bresson (1967) et à celui du roman *Nouvelle histoire de Mouchette* de Georges Bernanos (1937). Je me penche ensuite (chapitre 5) sur *e-poltergeist* (Thomson et Craighead, 1997-2002), une œuvre qui s'empare du moteur de recherche Yahoo, mettant en scène un phénomène paranormal largement représenté sur le Web. J'effectue finalement (chapitre 6) une analyse de l'œuvre *Inanimate Alice* (Chris Joseph et Kate Pullinger,

2006...), des récits hypermédiatiques qui nous transportent dans l'univers d'une conceptrice de jeux vidéos avec ses trous du lapin blanc, ses labyrinthes et son ami imaginaire, Brad.

L'effet de présence est une notion riche sémiotiquement et son modèle d'interprétation permet l'expérimentation d'une méthodologie remix qui fait de l'historienne de l'art une actrice avisée, réfléchie et créative dans la cyberculture.

Mots-clés : effet de présence, art hypermédiatique, art numérique, cyberculture, remix, analyse sémiotique, éducation aux médias, humanités numériques, Aby Warburg, Edmund Husserl, Mouchette, poltergeist.

## INTRODUCTION

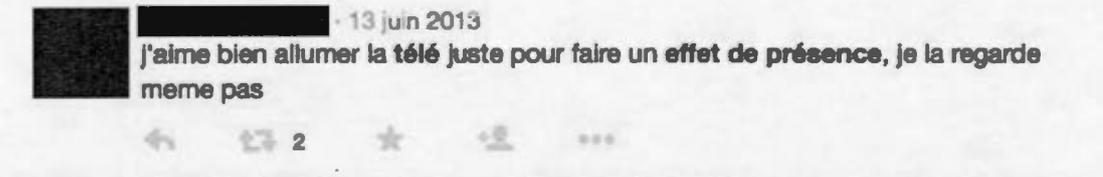


Figure 1.1 : Capture d'écran extraite de twitter.com.

D'entrée de jeu, j'aimerais mentionner le point de départ de l'aventure que représente pour moi cette thèse. Ce point de départ, c'est une expérience. J'explore des œuvres hypermédiatiques, je ressens un effet de présence. C'est une sensation de présence avec une conscience du dispositif; c'est une expérience esthétique qui suscite grandement mon imagination, qui me pousse à m'investir émotionnellement dans l'œuvre, mais aussi à m'engager, comme historienne de l'art, dans ma culture. C'est la récurrence de l'effet de présence dans les œuvres hypermédiatiques, un corpus que j'ai longuement et abondamment exploré entre autres dans le cadre de mes fonctions d'adjointe de recherche au Nt2, le laboratoire de recherche sur les œuvres hypermédiatiques (Université du Québec à Montréal) et au Experimental Digital Art Studio (University of Colorado in Boulder) qui m'a poussée à développer un modèle d'interprétation. Ancré dans l'imagination et l'expérience phénoménologique des œuvres, il permet une étude en fonction des paramètres spécifiques de ces dernières.

La thèse pose l'hypothèse suivante : que l'effet de présence peut être le point de départ à l'élaboration d'un modèle d'interprétation privilégié pour analyser les œuvres hypermédiatiques. Par privilégié, j'entends : cohérent avec l'expérience hypermédiatique et porteur de significations, d'histoires et de méthodologies

créatives. La question est de savoir comment un modèle développé à partir d'une telle expérience esthétique peut offrir tout cela. Cette problématique recoupe les objectifs suivants : cerner les spécificités de l'expérience esthétique de l'effet de présence dans les œuvres hypermédiatiques, ériger un modèle d'interprétation ancré dans mon expérience et dans mon imagination, développer un ensemble de notions qui permettent d'étudier l'ancrage historique et contextuel des œuvres, mettre en œuvre et à l'épreuve une méthodologie pour analyser la multitude d'écritures médiatiques (textes, hypertextes, sons, images, vidéos, animations), mais aussi pour écrire avec celles-ci. Le modèle d'interprétation développé et appliqué dans cette thèse propose une manière de répondre à ces objectifs; une manière qui va de l'expérience de l'œuvre d'art à son analyse, puis de son interprétation créative à la transmission de cette interprétation.



**l'effet de présence [remix]**

**thèse de paule mackrous**

1

2

3

4

5

6

?

Figure 2 Capture d'écran extraite de la page d'accueil du site Web de la thèse remix.nt2.ca

Avant d'exposer en détail la manière dont se déploie cette thèse, il faut savoir que celle-ci est non seulement un document écrit, mais également un site Web<sup>1</sup>. Bien que la thèse écrite ait été conçue pour être parcourue du début à la fin sans que le lecteur soit forcé de sortir du document pour suivre l'argumentaire, le site Web est bien plus qu'un simple accompagnement. D'ailleurs, celui-ci peut être parcouru sans recours à la thèse écrite. Toutefois, c'est la rencontre entre les deux productions qui permet de comprendre la mise en œuvre du modèle d'interprétation de l'effet de présence.

---

<sup>1</sup> <http://remix.nt2.ca/>

Les trois premiers chapitres portent sur des notions qui permettent de définir l'effet de présence comme expérience esthétique et comme modèle d'interprétation. Chacun de ces chapitres est relié à une production en ligne permettant d'explorer les notions proposées autrement que de manière linéaire. Le premier chapitre est lié à une présentation Prezi, le deuxième, à une carte Google et le troisième, à un manifeste hypermédiatique. C'est toutefois dans les trois derniers chapitres, là où l'on retrouve les analyses d'œuvres, que l'aspect Web prend toute son importance. Chacune des trois analyses d'œuvres est liée à deux interventions en ligne utilisant deux outils Web différents : pour le chapitre quatre, j'utilise un Prezi et un blogue; pour le chapitre cinq, un compte Twitter et une chaîne YouTube; alors que pour le chapitre six, je mets en œuvre un « atlas pop up » et j'utilise le logiciel Inkle Story. Chaque outil permet de créer un remix de l'œuvre d'art afin de développer l'analyse et de transmettre des interprétations au sein de la cyberculture.

Le site Web a une structure très simple : les six chiffres qui ornent la page principale correspondent à la numérotation des six chapitres de la thèse. Il est important de comprendre d'entrée de jeu (et je reviendrai sur cet aspect dans le troisième chapitre) qu'il ne s'agit pas d'un site Web créé par un artiste ni un designer ou encore d'une coproduction avec un programmeur. C'est le site Web d'une théoricienne qui, à l'aide d'outils et de tutoriels trouvés en ligne, cherche des manières de faire surgir du sens dans les œuvres. C'est un lieu où je peux réunir et organiser, à ma manière et au meilleur de mes connaissances, mes interventions. Il s'agit là d'un exercice qui me permet d'investir personnellement ce à quoi je m'intéresse, c'est-à-dire la création hypermédiatique. Par là, j'entends la création artistique destinée au Web et que l'on expérimente avec les dispositifs qui viennent avec ce média.

### *Le tiraillement, chapitre par chapitre*

Tous les chapitres de la thèse tentent de répondre à la question suivante : « Qu'est-ce que l'effet de présence? » Deux préoccupations m'habitaient lorsqu'est venu le moment de décider de la forme de la thèse : être claire et être conséquente. Être claire implique une certaine logique dans le déploiement de l'argumentation et, donc, de trouver un ordre aux différents éléments qui permettent de créer les meilleures conditions pour les comprendre. Être conséquente suppose également une logique, mais cette fois-ci entre la posture méthodologique défendue dans la thèse, en l'occurrence une posture expérimentale et phénoménologique, et sa forme même. J'ai dû faire certains compromis pour assurer un équilibre entre ces deux éléments importants, dont celui de ne pas sortir des normes usuelles en ce qui a trait à la structure du document. Le site Web permet en revanche d'explorer une structure beaucoup plus éclatée. Je reviendrai subséquemment sur cette division entre le document écrit et le site Web.

Le premier chapitre de la thèse se penche sur des notions traduisant des expériences esthétiques singulières qui peuvent aisément être confondues avec l'effet de présence et qui, en quelque sorte, font partie de son appareillage conceptuel. Dans cette idée d'être conséquente avec ma posture phénoménologique, il m'est apparu important que l'on puisse reconnaître l'aspect inductif de mon étude. Celle-ci est bâtie à partir de cas singuliers, en l'occurrence des œuvres hypermédiatiques. En ce sens, on pourrait penser que les analyses d'œuvres auraient dû se trouver au tout début de la thèse. Toutefois, il faut

comprendre que le modèle d'interprétation de l'effet de présence s'est consolidé par de multiples allers et retours entre des œuvres et des réflexions théoriques. En organisant les chapitres, il m'est apparu plus logique de présenter d'abord au lecteur l'effet de présence dans un contexte notionnel. Celui-ci permet de voir d'entrée de jeu en quoi l'effet de présence se distingue d'expériences comme le trompe-l'œil ou l'effet de réel ou encore comment il se rapproche de la présence divine, de la hantise et du *punctum*, sans toutefois s'y substituer.

Le risque d'une telle contextualisation notionnelle est l'impression de morcèlement qui en découle. Cela permet de ne pas inscrire l'effet de présence dans un seul filon théorique ou de faire état d'un champ disciplinaire unique et en profondeur. C'est un avantage, car l'étude de l'effet de présence ne connaît pas une telle tradition théorique. La multitude des notions avoisinantes permet de voir, d'entrée de jeu, que l'effet de présence, du moins dans la théorisation qui m'intéresse, a de multiples filiations théoriques et artistiques provenant autant de l'histoire de l'art, des sciences des religions, de la littérature que du cinéma. Cela reflète aussi mon hypothèse de travail sur les œuvres hypermédiatiques, c'est-à-dire le fait qu'elles peuvent difficilement s'inscrire dans un seul champ, une seule histoire ou un des domaines que sont les arts médiatiques, l'art Web, le net art, les arts technologiques, l'art interactif, l'art virtuel, l'art réseau, ou encore le design ou l'informatique de manière plus générale. Les arts hypermédiatiques ratissent large, ce n'est pas une catégorie fermée, avec une histoire singulière, une lorgnette unique. Les œuvres ont des origines multiples. Le défi de travailler avec un tel corpus est de trouver des manières de faire ressortir cette multiplicité, plutôt que de tenter de resserrer la définition autour de grandes catégories qui, bien souvent, oblitérent la complexité et, du même coup, toute la richesse de l'expérience des œuvres.

En comparant les différentes expériences esthétiques, j'extirpe peu à peu les paramètres propres à l'effet de présence, ceux-là mêmes qui me servent autant à cerner qu'à ouvrir la définition de cette expérience pour élaborer un modèle d'interprétation dans les chapitres suivants. Ce faisant, et en ayant en tête des expériences d'œuvres, je ne veux pas définir l'effet de présence de manière rigide, mais plutôt montrer comment on apprivoise lentement son territoire, dont les limites sont souvent poreuses.

Le deuxième chapitre présente les paramètres de l'expérience de l'effet de présence qui ont été lentement esquissés au premier chapitre, cette fois-ci de manière beaucoup plus systématique, par le truchement de la constellation notionnelle. Ainsi, pour qu'il y ait effet de présence, il doit y avoir une convergence d'expériences, qui sont la conscience d'image, la singularité, l'actualité, la contiguïté, la phantasia et le remix. Cette dernière notion, qui permet de faire le saut vers une méthodologie expérimentale, comporte son propre chapitre (chapitre trois, j'y reviendrai). Ces notions ont non seulement été développées à partir d'un appareillage notionnel, que l'on découvre au chapitre un, mais surtout à partir d'œuvres hypermédiatiques. Pour être conséquente avec cet aspect méthodologique, chacune des notions théorisées dans le chapitre deux est accompagnée d'exemples concrets d'œuvres hypermédiatiques. Ce sont de petites analyses permettant de comprendre ce que représente la notion dans une expérience esthétique réelle. En même temps, on comprend peu à peu comment chacune des notions permet d'analyser les œuvres hypermédiatiques et plusieurs aspects de la cyberculture. Le modèle commence déjà à être mis en œuvre, ce qui démontre qu'il n'est non seulement pas créé avant l'analyse, mais que chacune de ses parties est directement inspirée d'expériences hypermédiatiques.

Le troisième chapitre porte sur la notion de remix et celle-ci vient avec une proposition expérimentale en ce qui a trait à la méthodologie. Elle s'inscrit dans un contexte précis, celui de la cyberculture, et réfère à l'éducation aux médias, à la transmédiation et aux écritures médiatiques. Très tôt dans mon parcours doctoral, il m'a semblé que je ne pouvais transmettre mes analyses simplement par des mots et de manière linéaire. Il était important de pouvoir à la fois analyser les écritures médiatiques qui faisaient partie des œuvres hypermédiatiques (images, sons, textes, vidéos) et savoir écrire à partir de celles-ci. Il m'importait aussi de comprendre leur contexte, la cyberculture, qui, à mon avis, ne peut être réellement analysée que si l'on y participe. Par une expérimentation Web qui a débuté par un blogue ([effetdepresence.wordpress.com](http://effetdepresence.wordpress.com)) et qui s'est poursuivie par des remix d'œuvres hypermédiatiques, j'ai rapidement constaté le grand potentiel que les outils du Web possédaient pour la pratique de l'histoire de l'art : du partage d'idées, de références et de théories jusqu'à la création d'analyses, la collecte de données, la promotion d'œuvres et l'archivage de sites Web. La notion de remix, que j'emprunte à l'artiste Mark Amerika ([remixthebook.com](http://remixthebook.com)) et à l'avocat Lawrence Lessig (2008), est devenue catalysatrice de toutes ces constatations. Non seulement le déploiement de cette notion, que je rattache à l'histoire de l'art en la liant aux méthodologies d'Aby Warburg, me permet de définir l'effet de présence et de l'analyser en profondeur, mais il me permet également de poser une action concrète dans la cyberculture, voire dans la culture.

C'est l'aspect remix qui crée le véritable tiraillement au sein de cette thèse. Une fois élaborée, cette notion s'est mise à rivaliser avec l'effet de présence. Le remix invite à tout refaire. Il interroge les manières de faire académiques : de la

recherche à la publication, de l'analyse à l'élaboration d'une thèse. Néanmoins, bien que l'on retrouve dans la notion de remix les propositions les plus fondamentales de cette thèse, au moins du point de vue méthodologique, c'est l'expérience de l'effet de présence qui est au centre de mes préoccupations. Le remix est une notion qui participe de l'expérience de l'effet de présence dans les arts hypermédiatiques. Mon but n'est alors pas de transformer radicalement les manières de faire, mais plutôt de faire des compromis en intégrant quelques éléments qui m'apparaissent productifs pour analyser l'effet de présence. Le chapitre trois propose un ensemble d'idées que l'on retrouve dans les analyses d'œuvres, car ce sont celles-ci qui me guident dans mon étude de l'effet de présence.

C'est au tout début de mon parcours doctoral que j'ai rencontré l'œuvre Web *Mouchette.org* de l'artiste Martine Neddham (1997). Il s'agit de la première des trois œuvres analysées dans la deuxième partie de ma thèse. *Mouchette.org* offre une expérience renouvelée liée au contexte de présentation. Elle apparaît à l'écran de mon ordinateur personnel, dans l'intimité de mon foyer, en même temps qu'elle tisse des liens innombrables dans la cyberculture. La présence du personnage de Mouchette s'étend bien au-delà du site Web sur lequel elle « se construit ». Elle se propage sur le Web, s'infiltré dans les autres sites Web et dérange par ses étrangetés. Mouchette est partout et nulle part à la fois. Le fait de ne pas savoir « où » elle est me pousse à la chercher partout : sur le Web, dans la vie, dans l'histoire de l'art, etc. Enfin, cela m'incite à la remixer, à reconstruire son effet de présence pour mieux en comprendre les composantes.

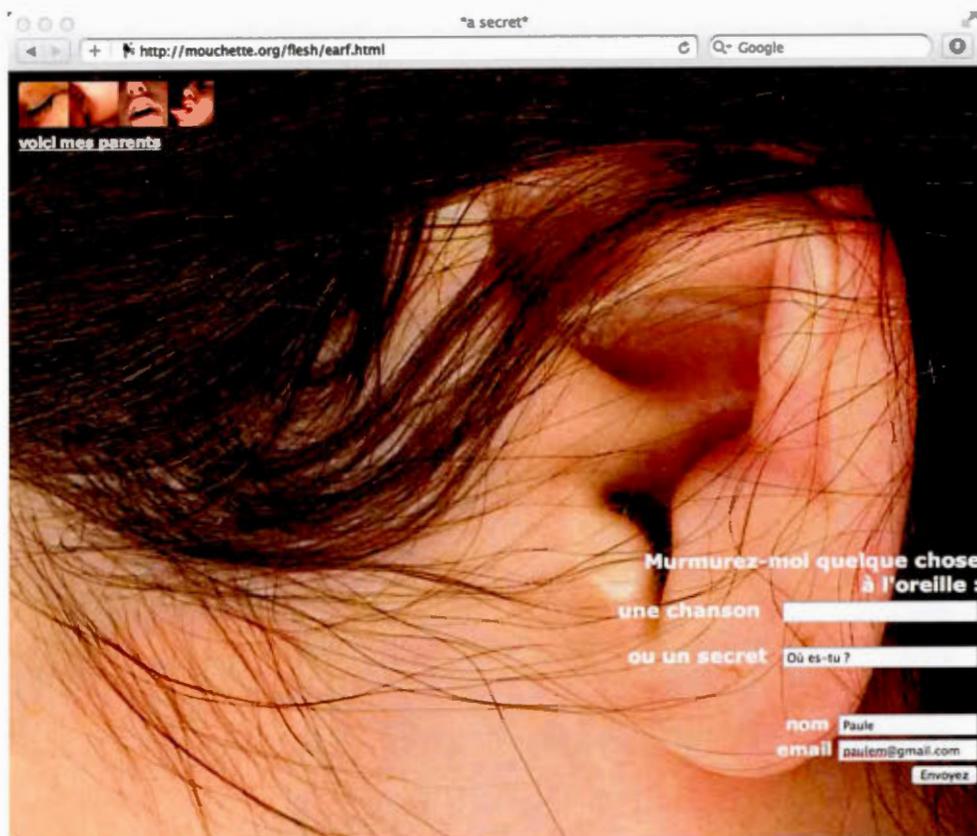


Figure 3 : Capture d'écran extraite d'une page du site mouchette.org de Martine Neddham

Lorsqu'on parle d'interactivité, on s'intéresse généralement à une série de gestes que l'internaute peut ou doit effectuer au sein d'une œuvre d'art. Ainsi, dans *Mouchette.org*, on clique sur des liens ou des images, on peut déclencher des sons, on peut également écrire des courriels et en recevoir ou encore écrire directement dans les boîtes de dialogue sur le site Web et voir nos propos soudainement intégrés à l'œuvre. Cette diversité interactive est très intéressante d'un point de vue plus général en ce qu'elle représente, en quelque sorte, la diversité de ce que l'on retrouve sur le Web. Toutefois, si je ne m'attardais qu'à des œuvres offrant une grande quantité de modalités interactives, j'occulterais deux expériences fondamentales de l'interactivité sur le Web qui peuvent engendrer un effet de

présence : l'absence de contrôle sur le dispositif et la frustration (due à cette absence de contrôle ou encore à une défaillance informatique). Ainsi, j'ai choisi l'œuvre *e-poltergeist* d'Allison Craighead et Jon Thomson (2001) pour la deuxième analyse. Celle-ci ne requiert pratiquement aucune intervention de la part de l'internaute et, pourtant, son expérience interactive n'en est pas amoindrie : le rapport qu'elle crée entre l'internaute et la machine est riche et singulier. En cliquant sur le lien qui mène à l'œuvre, l'internaute perd le contrôle de son ordinateur. Il est forcé de regarder le spectacle qui se déroule à l'écran : un moteur de recherche qui s'enclenche de manière autonome et fournit des résultats sans qu'il ait à intervenir. L'étude de l'effet de présence révèle ainsi que les modalités interactives n'ont pas besoin d'être complexes pour qu'une expérience complète soit offerte.

Les deux premières œuvres ont été créées avant l'avènement du Web 2.0. Lorsque est venu le moment de choisir la troisième œuvre à analyser, il me semblait important que celle-ci soit récente. Je voulais qu'elle soit à l'image d'un pan de la création Web actuelle. J'ai donc choisi une œuvre qui intègre le multimédia (image, texte, son, vidéo, animation, hypertexte) et qui s'inscrit dans un projet plus vaste d'éducation aux médias. Il s'agit d'*Inanimate Alice* de Chris Joseph et Kate Pullinger (2006-...), une série d'épisodes dont on ne connaît pas encore la fin et qui, en plus d'offrir un fort effet de présence, présente un récit hypermédiatique complexe comportant une panoplie de références visuelles, textuelles et cinématographiques qui permettent de réfléchir à l'expérience de la cyberculture. L'œuvre aurait pu se retrouver sur un CD-Rom, mais elle prend tout son sens sur le Web puisqu'elle le met constamment en abyme.

Chaque chapitre possède une dimension remix qui se trouve sur le site Web et cet aspect est beaucoup plus important lorsqu'il s'agit des analyses. Pourquoi séparer ainsi le contenu théorique de la thèse et les analyses Web? Il y a deux réponses à cette question. Premièrement, la méthodologie remix, tel que je la développe dans ma constellation notionnelle, est quelque chose qui se fait sur et par le Web. Je peux l'expliquer afin de bien montrer l'importance qu'elle prend dans la rédaction des analyses, mais je ne peux la mettre en œuvre au sein de ce document. Je peux tenter d'en montrer le reflet par quelques clins d'œil en intégrant des billets de blogue, des tweets ou encore de multiples images au sein des chapitres, mais je ne peux l'opérer réellement. Ce qu'il est important de comprendre est que les analyses proposées ici sont tributaires du travail du remix effectué sur le Web et que ces résultats prennent un autre sens lorsqu'ils s'inscrivent comme des actions dans la cyberculture.

Deuxièmement, il faut savoir que cette thèse est à l'image de celle qui l'a conçue. J'ai un pied dans les méthodologies expérimentales et l'autre dans des manières de faire plus classiques desquelles je ne souhaite pas faire table rase par souci de clarté. Je perçois l'intégration des technologies récentes au niveau théorique comme quelque chose qui est encore en phase d'exploration. Le danger d'adopter une méthodologie remix de manière radicale est d'être radicalement incomprise. De plus, l'organisation de cette thèse est conséquente avec ma propre perception de la technologie, que je considère comme un ajout à ma pratique d'historienne de l'art plutôt que comme un changement total de paradigme, bien que celui-ci s'esquisse au fil du troisième chapitre. Un autre danger lié à l'adoption d'une méthodologie remix est de tomber dans une futurologie obscure quant aux possibilités des technologies numériques pour l'histoire de l'art et l'analyse sémiotique. Cet aspect remix que l'on retrouve dans ma thèse n'est ni une

prédiction, ni une prescription. Il s'agit d'une proposition : « Voici ce que je peux faire, à la lumière des mes connaissances et de mon savoir-faire, selon mes résistances et mes expérimentations. Voici ce que cela apporte dans la compréhension de l'effet de présence, dans le champ de l'analyse sémiotique des œuvres d'art hypermédiatiques. »

J'ai rapidement réalisé qu'en ce qui a trait au choix entre une présentation plus classique de l'analyse et celle du remix, le radicalisme n'est ni productif, ni pertinent. Il est plus intéressant, pour la réflexion intellectuelle comme pour le souci de clarté qui m'habite, de travailler à leur carrefour. Ce va-et-vient constant entre l'analyse remix sur le site Web et la rédaction d'un texte linéaire imprimé est un exercice à la fois fructueux et instructif. Il me pousse à traduire en un texte continu des expérimentations complexes et intuitives. Je peux ainsi constater avec clarté l'apport du remix à ma réflexion et la manière dont celui-ci modifie le chemin emprunté pour aboutir à des interprétations originales. On pourrait me reprocher d'être trop prudente. Or, j'affirme au contraire qu'il est extrêmement téméraire et exigeant de se tenir au beau milieu d'un carrefour et d'assumer une telle posture jusqu'au bout. Il est déstabilisant d'expérimenter ces tiraillements et d'accueillir ces imprévus.

## PARTIE 1 : NOTIONS

## CHAPITRE 1

### AUX FRONTIÈRES D'UNE EXPÉRIENCE ESTHÉTIQUE

#### 1.1 Introduction

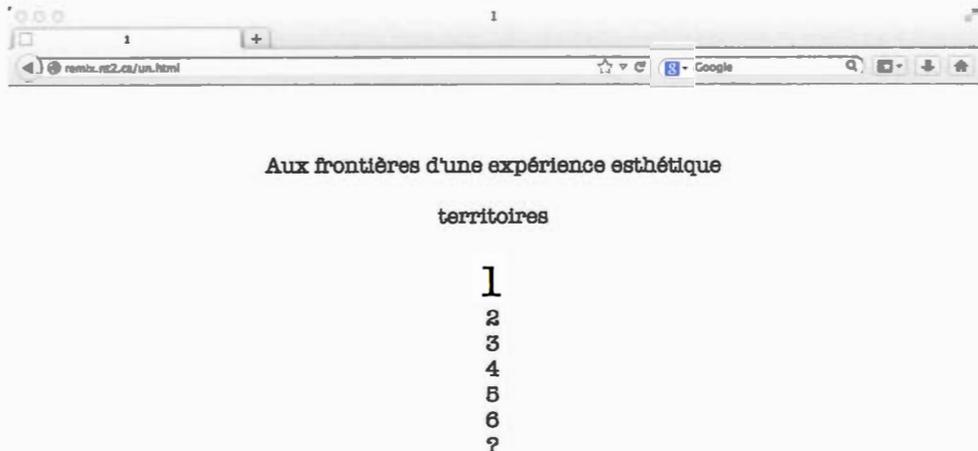


Figure 4 Capture d'écran extraite de remix.nt2.ca

L'effet de présence est un phénomène complexe que l'on ne peut définir en une simple phrase. Je propose d'entrée de jeu qu'il désigne une expérience esthétique singulière, une sensation de présence avec une conscience du dispositif, dont les paramètres sont encore à élaborer. Le terme « esthétique » réfère à la sensibilité, mais il fait aussi appel, selon Jacques Rancière, à un régime selon lequel les œuvres d'art se définissent comme « manières d'être sensibles », par opposition aux régimes éthique et représentatif (2004 : p. 21). Rancière affirme que dans ce

régime, l'expérience esthétique offre une manière d'être sensible différente de celle qu'offrent les expériences quotidiennes. Cela implique que l'œuvre d'art a une « appartenance à un sensorium spécifique », qu'elle suspend « les connexions ordinaires non seulement entre apparence et réalité, mais aussi entre forme et matière, activité et passivité, entendement et sensibilité » (2004 : p. 45). Si je peux identifier, dans certaines œuvres, les paramètres qui me permettent d'avancer qu'on y retrouve une expérience esthétique particulière, je peux tout autant démontrer la manière dont une autre « chose », qui n'est pas une œuvre d'art, peut susciter cette expérience. Ce qui m'importe ici est d'explorer les frontières de l'expérience esthétique de l'effet de présence, d'en baliser le territoire, peu importe qu'il appartienne à l'art ou non. En effet, si l'on caractérise dès le départ l'effet de présence comme une expérience esthétique, c'est que celui-ci se distingue des autres expériences esthétiques et que c'est par là qu'il forge son identité.

L'exercice contenu dans ce chapitre consiste à mettre en relation plusieurs notions avec celle de l'effet de présence. L'étude porte plus spécifiquement sur les notions désignant des expériences esthétiques qui ressemblent à celle de l'effet de présence à un point tel que l'on pourrait les confondre avec celui-ci. Il est important de rappeler que, bien que les analyses d'œuvres d'art n'arrivent véritablement qu'en deuxième partie de la thèse, ce sont bien des expériences d'œuvres qui m'habitent lorsque je précise l'effet de présence. Par la démonstration des similitudes et des divergences entre l'expérience de celui-ci et les expériences esthétiques de la présence, du trompe-l'œil, de la vraisemblance, de l'effet de réel, de la hantise et du *punctum*, l'effet de présence apparaît comme une situation toute singulière. Ces comparaisons servent non seulement à jeter les bases d'une définition approfondie de l'effet de présence, mais elles permettent de l'inscrire au sein d'un vaste champ d'expériences esthétiques qui ouvrent et

problématisent la notion. Par là, elles préparent également le terrain à l'établissement d'une constellation notionnelle de l'effet de présence, qui servira de modèle d'interprétation pour les arts hypermédiatiques. Celle-ci est développée dans les deuxième et troisième chapitres.

## *1.2 Insaisissable présence*

La conception de l'expérience de la présence qui traverse cette thèse est inspirée de nombreuses lectures en sciences des religions. Cette manière d'aborder la présence peut sembler éloignée de l'expérience des œuvres provenant des technologies récentes, mais il n'en est rien. Je souhaite bel et bien porter la réflexion sur la notion de présence à son insaisissabilité religieuse, plutôt qu'à sa banalité quotidienne. Si la présence est un thème récurrent pour étudier les productions technologiques actuelles, les interrogations portent généralement sur la possibilité de reproduire une présence banale à l'aide des technologies numériques. Ce sont les aspects scientifiques et technologiques « [...] involved in creating “real”-feeling experiences and the impact of such new interaction technologies on social relationships and networks » (Ruffini, 2008 : p. 8) qui captent toute l'attention. Pour ma part, je m'intéresse moins à une évaluation des capacités des technologies à créer une telle présence banale et aux effets de cette nouvelle présence sur nos modes de vie. Mon intérêt se porte plutôt sur la filiation anthropologique de cette sensation de présence ressentie au contact des œuvres hypermédiatiques et sur la manière dont cela suscite l'imagination. Si la présence religieuse se déploie comme un absolu, la notion d'effet de présence impose quant à elle une posture selon laquelle même l'absolu est un effet qui n'est descriptible qu'à l'aide d'une phénoménologie et d'une posture résolument

sémiotique.

Dans la littérature des sciences des religions, l'expérience de la présence est toujours vécue comme étant première. Elle diffère par là de l'expérience d'une présence qui laisse deviner son dispositif, celui-ci étant plutôt attribuable à l'effet de présence. Mais cette forte sensation de présence religieuse persiste malgré la reconnaissance d'un monde profane. En ce sens, elle se rapproche de l'expérience de l'effet de présence. La hiérophanie (Eliade, 1957), notion par laquelle on explique la manière dont le sacré se manifeste dans la vie quotidienne, désigne l'expérience du sacré générée par les objets communs que l'on retrouve au sein des espaces partagés. Cette notion s'applique à n'importe quel objet, architectural ou phénoménologique, dès l'instant où il est identifié comme sacré par une personne ou un groupe d'individus. Par les hiérophanies, l'homme religieux s'oriente de cette façon, et son monde y trouve sa fondation ontologique. Cette fondation, qui peut apparaître telle une seconde signification se calquant sur le monde et les objets profanes, est évidemment vécue comme une révélation constante, comme si cette présence sacrée advenait pour la première fois et qu'elle n'était pas subordonnée à une association arbitraire et traditionnelle. Malgré la reconnaissance d'un monde profane et la conscience de l'apprentissage des associations aléatoires qui en sont à l'origine, les hiérophanies demeurent les seules présences « véritables » pour le religieux.

L'étude de la représentation artistique religieuse permet d'examiner plus en profondeur le rôle que jouent la croyance et la connaissance dans la perception d'une telle présence. Chez Rowan Williams (2005), celle-ci n'est pas générée uniquement par des connexions arbitraires entre des objets ou des figures

représentées. Ce sont plutôt des stratégies de représentation qui la génèrent. Dans son article « Presence » (2005), Williams se questionne sur les images chrétiennes, plus précisément sur les modes de représentation de la présence divine dans ces images. Selon lui, c'est dans l'évocation du changement que s'érige la présence divine dans l'image picturale. Le divin engendre la métamorphose des éléments environnants. Dans l'histoire de l'art, plusieurs artistes ont mis en œuvre des stratégies pour produire le sentiment du changement chez le spectateur. Williams retient les stratégies de l'anonymat et de l'ironie. La première consiste à représenter une figure anonyme, à laquelle se rattachent des éléments étranges. Cette tension entre la figure humaine garante d'une temporalité et les éléments mystérieux atemporels opère un sentiment de transformation chez le spectateur et est ainsi susceptible de générer une sensation de présence divine.

La deuxième stratégie exposée par l'auteur, l'ironie, agit de manière similaire à l'anonymat. Elle consiste à mettre une figure particulière dans une position qui ne lui correspond pas normalement. À titre d'exemple, l'auteur décrit une peinture où l'on peut voir une figure humaine représentée dans une position impériale. Elle porte une couronne sur la tête et siège sur un trône; pourtant, elle n'a aucunement l'allure conventionnelle d'un roi. Ses cheveux sont longs, sa barbe est exotique et son doigt pointe en direction d'un livre. Ainsi, la représentation se déplace de son sens littéral (figure étrange sur un trône) vers son sens figuré : ce qui est royal dans l'ordre de l'univers, c'est la sagesse. En créant cette tension, la peinture incite le spectateur à faire basculer une représentation ironique dans le métaphorique. C'est au niveau symbolique que le sens de l'image s'articule principalement, mais c'est dans la sensation intime du changement que la nouvelle signification, par association religieuse, se déploie. Le mouvement suggéré et ressenti intérieurement engendre la présence.

S'intéressant à une présence métaphysique, l'auteur parvient à décoder le langage pictural qui en est à l'origine. Il déplace l'expérience de l'absolu du côté d'une rencontre avec l'œuvre d'art qui engendre le mouvement chez le croyant. Pour faire advenir la présence, le mouvement ne doit pas être représenté comme tel. La représentation littérale du mouvement ne ferait qu'anéantir sa sensation intime, car, à l'opposé de l'anonymat et de l'ironie, le narratif élimine la suggestion du changement dans l'image. En construisant l'image par une succession d'événements, le mouvement temporel est inscrit à même la représentation. L'image perd ainsi de sa puissance et de sa présence spirituelle. Elle a peu d'effets parce qu'elle en dit trop. Dieu en est absent, car il n'y a pas de place pour laisser filtrer, dans l'esprit du spectateur, sa présence actuelle.

Les premiers tableaux discutés par Williams consistent en la représentation d'un jeune personnage anonyme et ordinaire par le biais d'une mise en situation qui contribue à sa mystification. La situation permet ainsi de conférer une signification religieuse à la figure humaine, mais il est impossible d'identifier précisément les éléments subordonnés qui en permettent la perception. Ce vide que doit combler le spectateur indique clairement l'importance de la participation dans l'expérience d'une présence. Selon l'auteur, il n'y a pas véritablement de rhétorique de l'image permettant de rendre visible la présence divine. Si le mystérieux n'est pas identifiable dans l'œuvre, c'est qu'il se trouve presque entièrement dans l'esprit du spectateur. L'essentiel de l'œuvre, sa substance révélatrice, n'est perceptible que par l'investissement du regard croyant. C'est dans le partage de l'expérience religieuse que l'œuvre révèle une présence, sans quoi elle

demeure inerte; la figure reste anonyme au lieu de se personnifier pour mieux se désincarner par la suite et se révéler comme présence divine.

Si des stratégies de représentation comme l'ironie et l'anonymat suscitent la sensation de présence dans la rencontre avec les peintures anciennes, dans l'art moderne et contemporain, c'est davantage la plasticité qui permet son évocation. Les artistes contemporains, selon Williams, ne sont plus cantonnés dans l'utilisation des formes iconiques traditionnelles. Ils doivent plutôt se questionner sur la manière dont un paysage ou une scène sont altérés par la présence divine. Le changement est suggéré, selon Williams, par les éléments plastiques, comme les entrelacements de couleurs et de lumières, les vecteurs créés par les réseaux de lignes qui constituent la représentation. Celle-ci trouve sa pleine signification dans les pans de couleurs des arrière-fonds et dans les visages à moitié esquissés plutôt que dans les figures iconiques bien définies par la ligne. Les signes iconiques agissent par analogie, alors que la plasticité procède par la sensation. Cette idée rejoint la définition de l'effet de présence entamée en introduction, c'est-à-dire une sensation de présence qui advient par la conscience du dispositif, en l'occurrence la plasticité de la peinture. L'importance de la participation du spectateur se décèle dans le fait qu'il y a, dans le tableau, une esquisse à peaufiner afin que la peinture devienne autre chose que de la peinture, c'est-à-dire une présence.

Il y a toujours quelque chose d'insaisissable dans l'expérience de la présence religieuse, car il est impossible de la faire vivre en la représentant de manière littérale. Cette insaisissabilité provient, selon Georges Steiner (1991), d'une altérité

absolue<sup>2</sup>. La rencontre avec l'altérité absolue n'est possible que par l'acte de liberté compris dans celui de la création. La présence n'existe donc que par l'action créatrice libre. La réelle présence est libre parce qu'elle porte en elle la possibilité de son absence, le fait de ne pas devoir exister. Sa liberté se traduit ainsi par son indépendance. Cette liberté ne se retrouve pas dans les textes critiques ou dans ceux des historiens de l'art, dont les travaux sont subordonnés à une première création. Parce qu'elle s'est affranchie de toute nécessité d'être et qu'elle est portée par une force d'autonomie, la réelle présence est aussi une « contre-création ». Elle s'inscrit alors dans une lutte contre le créateur, ce qui implique la possibilité d'existence de Dieu; il s'agit d'un combat pour la primauté. La « réelle présence » de Steiner est, avant tout, une expérience métaphysique qui n'est pas dicible à moins de l'exprimer dans le langage de l'œuvre qui la génère. C'est pourquoi ce qui lui est subordonné n'est pas une réelle présence. Parce qu'elle est « authentique », la réelle présence engendre chez le spectateur les traces de fondements plus anciens, voire primitifs. Steiner reconnaît toutefois qu'il peut y avoir une réelle présence dans certains travaux subordonnés à une œuvre d'art, dans la mesure où l'on y décèle une intériorisation de la première œuvre. Cet aspect est intéressant pour l'expérience de l'effet de présence, qui implique une forme d'appropriation en vue d'un remix pour être pleinement vécue.

Par la réelle présence, le spectateur revit la naissance; non pas sa propre naissance en tant qu'individu, mais celle de l'humanité, de la Création, chaque fois de manière originale. Les éléments de l'œuvre s'organisent de sorte à rythmer l'organisation même du vécu du spectateur. L'agencement de ces éléments génère

---

<sup>2</sup> Notion importante au cœur de l'éthique de Paul Ricœur et d'Emmanuel Lévinas, l'altérité qui m'intéresse est plutôt celle qui sert à définir la présence dans l'art. C'est pourquoi je ne me pencherai pas ici sur les théories de ces deux philosophes.

ainsi du sens. C'est donc par le fait de vibrer à l'unisson avec la structure de l'œuvre que s'éveille chez le sujet une structure primitive et essentielle. La structure est significative parce qu'elle renvoie, par sensations, à celle de la Création. La réelle présence possède, en ce sens, un caractère mythique – et il faut ici comprendre le mythe comme une structure universelle qui peut être réactualisée dans un rituel à tout moment. Son caractère anhistorique ne la prive pas pour autant d'une part de contextualisation et de prédispositions. La réelle présence requiert souvent une éducation pour se faire sentir. Elle peut s'appriivoiser, se nourrir, et c'est en ce sens que Steiner introduit la notion de *cortesia*. La *cortesia* est une posture, une manière de se comporter « avec » l'œuvre (et non devant). Cette attitude implique un certain outillage cognitif, sans quoi l'œuvre ne saurait apparaître dans toute son authenticité. La relation à l'œuvre doit se nourrir de connaissances, comme celles du contexte ou de la langue. La posture recommandée par Steiner est celle de la discrétion et de l'humilité, qui ne se déploie que par la connaissance juste et honnête de l'œuvre afin de permettre au sujet non de comprendre l'œuvre par ses connaissances, mais d'être en mesure de la recevoir pour y participer en la vivant intérieurement. Les connaissances ne doivent pas servir à la saisir, mais bien plutôt à se laisser saisir par elle, sans quoi le contact véritable n'est pas possible.

L'importance de « se laisser saisir » revient fréquemment dans l'expérience religieuse de la présence et cette ouverture est tout à fait liée à l'expérience de l'effet de présence. Rudolf Otto (1929) s'est intéressé plus spécifiquement à la rencontre du sujet avec l'objet religieux, une relation qu'il étudie à partir du numineux, une expérience qui, selon lui, ne nécessite aucune connaissance pour advenir. Il serait plus juste, pour comprendre le numineux, de ne pas séparer les pôles du sujet et de l'objet, puisque ce sentiment religieux ne permet plus la

scission philosophique des deux pôles. Le numineux est un sentiment de présence absolue qui se décline de deux manières. Il est à la fois mystère et terreur, ou *mysterium tremendum*, tel que l'écrit Otto. Le *tremendum* trouve son analogie dans la sensation de peur qui accompagne souvent le mystère. Le mystère, c'est le tout autre, c'est l'altérité et l'étrangeté absolues. On dit alors que le mystère se façonne parfois en *fascinans* : une attraction sans cesse grandissante pour l'« objet » numineux. Le *tremendum* représente, quant à lui, la peur de l'effacement devant l'insaisissable. Ainsi, le numineux peut provoquer une attirance qui a le potentiel de s'intensifier jusqu'à l'élément dionysiaque du délire. Il peut aussi, par la terreur, mener au sentiment de l'état de créature, lorsque le moi s'anéantit pour faire place à l'affirmation de la transcendance, l'unique réalité. L'état de créature prend racine dans la conscience nouvelle de notre insuffisance, de notre impuissance et de notre petitesse. Il s'agit d'une dépendance absolue et non relative, au contraire de celle qui peut se vivre dans le quotidien. C'est l'effondrement du sujet dans la présence. Dans un tel cas, il ne peut y avoir effet de présence puisque la conscience même de la présence disparaît. Toutefois, la force avec laquelle la présence saisit est un élément important de l'effet de présence. C'est justement cette force qui pousse à se poser la question : « Pourquoi ressent-on une présence alors qu'on sait qu'il y a un dispositif? »

Si le numineux s'expérimente de manière concrète, c'est en partie dans les objets d'art qu'il se communique. Le numineux ne saurait s'enseigner; il doit se révéler intérieurement. L'art est un des modes d'expression du numineux. On retrouve, par exemple, dans les représentations byzantines de la Vierge, un moyen d'expression du numineux par le terrible, par l'horreur qui se déploie dans les portraits froids et rachitiques de la Vierge. Dans l'architecture ancienne, grandiose et harmonieuse, c'est sur l'axe du *fascinans* et de la sublimité qu'émerge le

numineux. Les statuettes du Bouddha, par leurs traits finement définis, expriment en elles-mêmes l'altérité absolue, et provoquent le recueillement. La présence du numineux se traduit aussi par l'absence, le vide suggéré dans la peinture paysagiste chinoise par exemple. Ce que le paysage minimaliste voile, il le révèle intimement à son regardant. Cette présence numineuse ne nécessite donc aucun savoir historique pour advenir; sa force est première et les réflexions et savoirs qui accompagnent la perception esthétique d'une œuvre ne font qu'atténuer la sensation de présence. L'élément religieux est immanent à l'objet et il se situe au-delà de toute tentative de définition rationnelle. Si le numineux peut ainsi se révéler devant certains objets d'art, c'est que celui-ci existe en chacun de nous. La capacité à ressentir le sacré de cette manière est considérée comme une faculté humaine *a priori* pour Otto. Comme pour la raison kantienne, elle est préexistante à la perception. Lorsque cette faculté est latente, l'âme retrouve son état profane. Lorsqu'elle surgit, elle abreuve la sensation du sacré. Otto situe le numineux au-dessus de la raison, ce qui explique l'absence de la dichotomie kantienne entre un sujet et un objet. Le sentiment numineux est toujours prêt à surgir, mais son épanouissement dépend de l'investissement de chacun. Il s'entretient et s'approfondit jusqu'à notre propre disparition devant l'absolutisme, soit l'état ultime du numineux : le sentiment de créature. Ce sentiment se situe au-dessus de toute connaissance.

Cette idée que l'expérience de la présence comme phénomène précède la connaissance est une impression. La notion de numineux permet de comprendre la force de cet effet sur un individu. La présence dans son expérience religieuse ou profane, comme dans l'expérience esthétique de l'effet de présence, semble toujours insaisissable. Advenant soudainement à la conscience du spectateur

comme on retournerait tout à coup une pièce de monnaie, elle change le cadre de référence de la représentation ou du monde. Les connaissances dont le spectateur est habité ne s'en trouvent pas moins importantes, au contraire. Cette insaisissabilité est entièrement liée aux connaissances qui s'activent dans l'imagination. Le sujet religieux ressent une présence devant la hiérophanie parce qu'il en connaît la signification religieuse. De même, ce n'est pas sans prédispositions qu'il ressent le mouvement dans les tableaux dont parle Williams, notamment celle de la croyance. Toutefois, ces « choses » se révèlent d'abord à l'expérience comme présences numineuses et non comme connaissances. L'effet de présence permet d'observer ce phénomène en soi.

André Malraux écrit, à propos de la Joconde, qu'elle est

[...] de son temps, et hors du temps. Son action sur nous n'est pas de l'ordre de la connaissance; mais de la présence. Aimer la peinture [...] c'est savoir qu'un tableau, la Joconde, pietà de Villeneuve ou Jeune Fille au turban de Vermeer, n'est pas un objet, mais une voix. Une telle présence, que ne possède pas Alexandre, mais que possède le saint que l'on prie, est proprement de l'ordre de la survie, et appartient à la vie. Pas à la connaissance : à la vie. (1965 : p. 254)

Cette perception de l'art comme présence oppose la vie à la connaissance. Toutefois, il faut ici entendre la « connaissance » dans ce qu'elle a de vivant et de dynamique. Lorsqu'on dit que l'on connaît quelqu'un, cela ne signifie pas, du moins pas simplement, que l'on possède un certain nombre de savoirs à son sujet, mais plutôt que l'on entretient des relations avec cette personne. Lorsque l'on parle d'effet de présence et de la sensation de présence qui est ressentie à la rencontre d'une œuvre d'art, il faut rapporter la connaissance à ce caractère dynamique et changeant, qui n'existe que dans un rapport à l'œuvre, à l'autre. Ce

n'est pas là quelque chose d'immobile qui fait simplement surface devant un objet, mais quelque chose de mouvant qui survit par un contact constant. La connaissance crée la présence parce que connaître, c'est avant tout entretenir un rapport intime et singulier avec quelque chose et non le posséder.

Ce que l'on peut retenir de cet examen de la présence religieuse dans les œuvres d'art, c'est d'abord l'idée du mouvement, de la vie, non comme représentation, mais comme suggestion, comme évocation qui peut se faire de différentes manières : anonymat, ironie, vide laissé dans le tableau. Ensuite s'engage la participation, qui implique l'investissement d'un système de connaissances, une posture singulière. La présence est insaisissable parce qu'elle est une rencontre avec notre imagination et c'est dans un équilibre entre la description de l'œuvre et l'imagination du spectateur que l'on peut comprendre son expérience. La présence, définie comme telle, est donc très près de l'effet de présence. Toutefois, l'expression « effet de présence » implique à la fois une sensation de présence insaisissable et une conscience accrue de sa « construction ». J'écris *accrue* puisqu'il s'agit non seulement de voir la peinture ou les pixels, mais d'avoir conscience de la mise en œuvre du dispositif lui-même. Tout pointe vers ce dernier pour me rappeler sa présence. Ce qui n'est pas nécessairement le cas avec la présence religieuse, qui me plonge dans un « état de créature ». Cette conscience accrue du dispositif n'amoindrit pas l'expérience de la présence, bien au contraire; elle est en partie ce qui fait la particularité de l'expérience esthétique de l'effet de présence.

### *1.3 Ceci n'est pas un effet de présence*

Si la présence religieuse se retrouve en partie dans l'expérience de l'effet de présence, l'ajout du terme « effet » permet de créer une scission claire entre les deux expériences. L'effet de présence risque davantage d'être confondu avec des expériences esthétiques qui reposent sur le fait de rendre présent quelque chose d'absent, ce qui est le propre de la représentation. Néanmoins, le trompe-l'œil, la vraisemblance et l'effet de réel ne sont pas des effets de présence. Par la récupération de l'expression de Magritte « ceci n'est pas une pipe » et par son remixage en « ceci n'est pas un effet de présence », je souhaite montrer la confusion que le rapprochement entre les différentes notions génère. Bien sûr, au sens littéral, ce ne sont pas des effets de présence, ce sont des mots. Ce qui m'importe toutefois, c'est la manière dont ces expériences éclairent, chacune à sa manière, un aspect de l'effet de présence, comme si elles pouvaient, telle l'image de la pipe de Magritte, participer de la définition de l'effet de présence ou, du moins, ajouter quelque chose à sa création. Parce que c'est aussi cela, l'effet de présence. Tout comme la pipe peinte de Magritte n'est qu'une possibilité de ce à quoi peut ressembler une pipe qui n'en est pas une, les notions que je choisis ici me permettent chacune de développer un aspect différent de l'effet de présence.

#### *1.3.1 Trompe-l'œil*

La présence peut désigner simplement ce qui est là, devant moi, sans représenter une expérience transcendante. On dit alors qu'il s'agit d'une présence banale, telle

que la fait advenir un trompe-l'œil réussi, dont on n'aurait pas décelé l'artifice. Lorsqu'il émerge d'une expérience visuelle, l'effet de présence apparaît similaire à l'expérience du trompe-l'œil, mais cette ressemblance n'est que superficielle. Si le trompe-l'œil donne comme présent quelque chose qui ne l'est pas, l'effet de présence donne à voir à la fois cette chose absente et l'artifice qui la fait apparaître. Il offre une autre expérience de la présence, celle de l'insaisissable présence dont il a été question plus tôt. Le trompe-l'œil peut aussi offrir cette double expérience. Toutefois, il n'est qu'une illusion purement perceptive qui n'engendre pas l'investissement de mon imagination, un aspect fondamental de l'expérience de l'effet de présence, qu'elle soit déclenchée par une perception visuelle ou par toute autre forme sensorielle.

Pline raconte, dans son ouvrage sur la peinture, que Zeuxis avait représenté des raisins si parfaitement que les oiseaux « vinrent voler auprès d'eux sur la scène ». Parrhasius, lui, peignit un rideau

[...] avec une telle perfection que Zeuxis, tout gonflé d'orgueil à cause du jugement des oiseaux, demanda qu'on se décidât à enlever le rideau pour montrer la peinture, puis, ayant compris son erreur, il céda la palme à son rival avec une modestie pleine de franchise, car s'il avait personnellement, disait-il, trompé les oiseaux, Parrhasius l'avait trompé, lui, un artiste. (Pline, 1947 : p. 65)

Zeuxis peignit, plus tard, un enfant portant des raisins. Encore une fois, les oiseaux étaient venus voler près de ces raisins. Zeuxis se mit alors en colère et dit : « J'ai mieux peint les raisins que l'enfant, car, si je l'avais aussi parfaitement réussi, les oiseaux auraient dû avoir peur. » (Pline, 1947 : p. 65) Presque un mythe fondateur pour la forme artistique du trompe-l'œil, cette anecdote décrit bien l'expérience primaire (présence banale) et secondaire (révélation de l'artifice) de

l'illusion engendrée par le trompe-l'œil réussi. L'expérience primaire du trompe-l'œil « réussi » ne présente pas de différence avec la réalité. Tel que le mentionne Louis Marin, le trompe-l'œil est un dispositif qui « ne renvoie à rien d'autre qu'à lui-même » (1994 : p. 308). Il ne ressemble pas à autre chose, il *est* cette chose. Aucun décalage, aucune coupure sémiotique, aucune distance référentielle n'apparaissent entre l'environnement effectif du spectateur et celui du trompe-l'œil : « La grandeur nature est l'une des conditions de ce qu'on appelle un "trompe-l'œil". Par là, on aboutit à l'invasion de l'espace du spectateur par l'image [...] » (Stoïchita, 1994 : p. 14). Il n'y a pas de double espace, celui de l'œuvre et celui du spectateur, mais un seul espace où se confondent le trompe-l'œil et les choses environnantes.

Ainsi, les trompe-l'œil, dans l'expérience primaire, sont des objets tangibles. Ils ne s'inscrivent pas dans le registre de la représentation dans le sens que Marin lui donne, c'est-à-dire comme étant capable de « porter en présence un objet absent, le porter en présence comme absent » (Marin, 1994 : p. 305). Le trompe-l'œil reproduit les conditions de perception visuelle de la présence d'un objet dans l'espace physique. À la différence de l'expérience de l'effet de présence, pour laquelle l'imagination est sollicitée par une conscience accrue de la médiation, le trompe-l'œil, tel le leurre husserlien, supprime la médiation et, par le fait même, la fonction imaginative :

Les leures [...] montrent que la transformation d'un phénomène d'image par suppression de la fonction imaginative fait ressortir une appréhension perceptive ordinaire, et même éventuellement une perception pleine dotée de la croyance normale. (Husserl, 2002 : p. 80)

Les courts passages du livre de Pline à propos de Zeuxis et Parrhasius traduisent

cette expérience du trompe-l'œil d'abord réussi. Ils reflètent également une croyance particulière quant à la nature de la représentation : celle proclamant que son excellence repose sur son aspect illusoire. Cette croyance, aussi vieille au moins que le récit de Pline, occupe un grand pan de la production scientifique à l'heure des technologies numériques. Ce désir de créer l'illusion de présence à travers des stratégies de persuasion (Grigorovici, 2003) ou encore par le truchement de stratégies visant à faire vivre la présence à l'aide des technologies du virtuel a donné lieu à une panoplie de projets universitaires et pluridisciplinaires en ligne autour de la notion de présence (par exemple : *Presence Project*, *Presence-Connect*, *Peach – Presence Research in Action*, *Presence Research* et *International Society for Presence Research*). L'enjeu de la compétition entre Xeuxis et Parrhasius est précisément celui qui anime l'ensemble de ces projets en ligne : créer un trompe-l'œil ultime, voire un trompe-perception laissant le spectateur fasciné par la maîtrise des dispositifs technologiques ayant servi à la création.

Selon Stefan Heidenreich (2011), l'un des plus grands échecs de la théorie des médias est son inhabileté à reconnaître l'importance d'Internet dans les années quatre-vingt-dix. Cela a eu pour effet de mettre l'accent sur les considérations techniques des pouvoirs de l'ordinateur, dans une perspective du progrès, ce qui a mené à l'illusion que le remplacement d'une réalité par le monde virtuel et, donc, la simulation de la présence y seraient dominants, ce qui est faux. (2011 : p. 15-16). Cette course à la présence est elle-même une illusion, car au fur et à mesure que se développent les technologies numériques, l'œil du spectateur s'accoutume et nécessite ainsi toujours plus de « sophistication » pour être floué : « [...] on recherche la transparence, on interposera toujours plus d'interfaces sophistiquées pour concrétiser cette transparence. Chaque pas qui fait avancer ce projet éloigne alors d'autant la cible. » (Weissberg, 1998 : p. 53) Cette course est donc « sans

issue », tel que l'écrivait également Baudrillard (1981 : p. 159). Le trompe-l'œil, dans cette perspective, ne peut que réussir ou, le cas échéant, être évalué selon sa qualité d'illusion et les améliorations à apporter. L'effet de présence, une expérience singulière, ne peut être soumis à une telle évaluation normative de son efficacité.

Cette différence entre l'effet de présence et le trompe-l'œil se déploie nettement à la lumière de ce que Maurice Merleau-Ponty appelle l'espace commun, par opposition à une expérience qui est tributaire d'un espace vécu (Merleau-Ponty, 1945 : p. 281-344). L'espace commun est un espace mesurable. Il permet d'affirmer l'existence effective d'une distance commune et irréfutable entre soi et un objet dans l'espace. C'est de l'expérience d'un espace commun que l'évaluation de l'efficacité de l'illusion perceptive émerge. Sous l'emprise de l'espace vécu, investi par le désir individuel, l'expérience est intime et la distance, non mesurable. Certaines personnes apparaissent plus près de moi, par exemple, malgré une distance égale du point de vue d'un espace commun. Je peux dire ainsi que ces personnes ou ces choses font davantage appel à mon espace vécu. Les deux types d'espaces sont toujours présents dans ma perception, mais l'équilibre entre eux varie selon les expériences. Certaines expériences suscitent davantage l'espace commun, tel le trompe-l'œil, alors que d'autres saisissent l'espace vécu, ce que fait l'effet de présence.

Le trompe-l'œil réussi est presque toujours quelque chose d'éphémère, surtout si le corps se déplace dans l'espace. Ainsi, Leon Battista Alberti écrivait « qu'aucune chose peinte ne peut paraître égale à une chose vraie, si ce n'est à une distance spécifique : c'est ce qu'aucune personne instruite ne niera » (1992 : p. 119).

Lorsque le dispositif pictural redevient perceptible, le trompe-l'œil se manifeste comme artifice. L'expérience secondaire du trompe-l'œil, celle qui induit que les sens ont été « trompés », apparaît comme une expérience singulière, une découverte personnelle s'apparentant à l'expérience de l'effet de présence. On constate la fascination de Zeuxis lorsque l'artifice du trompe-l'œil se révèle comme tel à sa perception. Fasciné par la prouesse technique du peintre qui l'a dépassé, Zeuxis est également mystifié devant la méprise de ses propres sens. Le trompe-l'œil devient alors une discordance, il fait figure, sur un fond de réel, de pure construction de sa perception visuelle. Louis Marin décrit ce moment de cette manière :

[Le trompe-l'œil] piège l'œil sensible dans ce que je nommerai l'apparence-essence, dans l'apparition, et livre l'œil-corps à la fascination du double, à la stupéfaction et, du même coup, l'effet n'est pas de contemplation et de théorie, le retour dans la vérité sereine et apaisée de la représentation, de la chose absente du réel – d'où l'effet de réalité de toute représentation –, mais de surréalité, un mixte impur d'angoisse et de sidération : un effet de présence. (Marin, 1994 : p. 309)

Ce court moment de sidération, cette oscillation au cours de laquelle l'espace devient mixte est, pour Marin, un effet de présence. Selon la théorisation de l'effet de présence proposée dans cette thèse, l'expérience du trompe-l'œil dévoilé en demeure cependant différente. La conscience de l'artifice, qui advient à rebours, ne fait qu'invalider le caractère de réalité du trompe-l'œil. Cela engendre une stupéfaction qui ne peut s'inscrire dans la durée, une surprise qui ne s'étale pas dans le temps : « Si nous devenons subitement conscients de la tromperie, la conscience du caractère d'image intervient alors. Mais dans ces cas, cette conscience n'a pas tendance à s'imposer dans la durée [...]. L'appréhension imaginative est supprimée. » (Husserl, 2002 : p. 81) La distance référentielle entre

l'objet du trompe-l'œil et sa plasticité n'ouvre pas une brèche suffisamment grande pour l'actualisation interprétative. De pair avec l'effet de surprise, la perception oscille, elle fait douter brièvement de la tangibilité des objets du monde, puis elle se stabilise à nouveau. L'espace commun reprend le dessus. Le trompe-l'œil a échoué. En revanche, l'effet de présence n'est pas une tromperie ou une fascination momentanée et reliée à un défi technique ou technologique. Son expérience s'inscrit dans la durée parce que d'emblée, on constate une sensation de présence contradictoire avec la conscience du dispositif qui la met en œuvre. Par là, il ouvre un espace pour l'imagination et c'est de cette manière qu'il s'inscrit dans la durée.

### 1.3.2 *Vraisemblance*

L'effet de présence relève d'une conscience éveillée et créative qui s'inscrit dans la durée et dans laquelle la sensation de présence paraît insaisissable. Pour que cette conscience puisse s'éveiller et perdurer, la distance référentielle au sein de l'œuvre d'art est nécessaire, véritable brèche pour l'imagination et l'espace vécu. Toutefois, on pourrait objecter que cette distance référentielle est le propre de la représentation de manière générale. La représentation « n'a pas pour effet de nous *faire croire* à la présence de la chose même dans le tableau, mais de nous *faire savoir* quelque chose sur la position du sujet pensant et contemplant le monde [...] » (Marin, 1994 : p. 308. L'auteur souligne.). Toute représentation offre la conscience de son décalage, qui porte au-delà de ce qui est représenté. Cette expérience est le propre de l'« apparence esthétique » qui, selon Husserl, n'« est pas une tromperie des sens » (2002 : p. 81). La tromperie est l'opposé du plaisir esthétique, qui se

fonde sur la conscience du décalage. Chez les peintres du Quattrocento, par exemple, la représentation n'est pas évaluée uniquement selon la ressemblance entre le sujet peint et la nature, bien qu'un travail technique sur l'illusion de la perspective soit opéré. Alberti, dans son traité de peinture, l'enseignait aux plus grands peintres du Quattrocento : il faut « [...] peindre de préférence ce qui en donne plus à imaginer à notre esprit que nos yeux n'en voient » (1992 : p. 177). Il entendait par là que la peinture d'histoire, le genre détenant le prestige à l'époque, devait retenir le regard le plus longtemps possible et nourrir un idéal « historique ». Si l'on voulait avant tout enseigner l'histoire aux spectateurs et retenir ainsi leur attention, il fallait qu'à travers sa peinture, le peintre arrive à montrer le « mouvement de l'âme » de ses personnages, comme les Anciens savaient le faire avec la sculpture. (Alberti, 1992 : p. 179)

Le « bon » peintre, chez Alberti, est celui qui établit un équilibre entre l'imitation de la nature et l'art de raconter une histoire en une seule image. C'est celui qui peut à la fois créer l'illusion des proportions réelles à l'aide de la perspective et produire une force séductrice émanant de ces formes. L'expérience recherchée par la peinture du Quattrocento est moins une fascination, comme dans le cas du trompe-l'œil démythifié, qu'une observation attentive et soutenue par l'admiration des formes picturales. Cette force séductrice peut être rapprochée de ce que Plin appelle l'« effet de la nature » lorsqu'il écrit, un peu plus loin dans son histoire de la peinture, à propos des peintures d'Apelle :

Le point sur lequel cet art manifestait sa supériorité était la grâce, bien qu'il y eût à la même époque de très grands peintres; mais, tout en admirant leurs œuvres et en les comblant toutes d'éloges, il disait qu'il leur manquait ce fameux charme qui lui était propre. (Plin, 1947 : p. 71)

La peinture d'Apelle est supérieure parce qu'elle ne fait pas qu'imiter, mais charme et séduit. Le peintre met en œuvre des procédés afin de produire un résultat qui exerce un attrait sur le spectateur. L'œuvre n'est ressemblante que dans la mesure où elle est vraisemblable. C'est parce qu'elle est vraisemblable qu'elle peut offrir une vision idéale de la réalité et un mouvement de l'âme. On retrouve, dans l'effet de la nature comme chez Alberti, une idée similaire à celle d'Aristote avec qui le poète ne dépeint pas ce qui « a lieu réellement, mais ce qui pourrait avoir lieu dans l'ordre du vraisemblable et du nécessaire » (1980 : p.65). La représentation consiste à convaincre, elle joue également un rôle de régulation des valeurs morales. S'il y a ressemblance, c'est pour créer une adhésion à ces valeurs véhiculées par la représentation.

L'écart suscité par la vraisemblance, cette brèche qui offre au spectateur une sorte d'éveil, se rapproche de l'expérience de l'effet de présence. Toutefois, l'effet de présence ne nécessite aucunement une adhésion morale pour se réaliser et, en ce sens, il se distingue radicalement de la vraisemblance. La ressemblance est centrale pour qu'il y ait vraisemblance. Bien que la ressemblance puisse être présente dans l'expérience de l'effet de présence, ce qui importe est plutôt la sensation de contact que procure l'œuvre d'art. Celle-ci sera discutée davantage lorsqu'il sera question du *punctum*.

### 1.3.3 Effet de réel

Les frontières entre l'expérience esthétique de l'effet de présence et celle de la vraisemblance se brouillent davantage avec ce que Roland Barthes identifie, dans

la littérature et la photographie de son temps, comme une nouvelle forme de vraisemblance, différente de celle des Anciens : l'effet de réel. Dans son célèbre texte « L'effet de réel » (1968), il écrit qu'il s'agit avant tout d'une illusion générée par les détails dans un texte littéraire. D'entrée de jeu, il est important de mentionner le caractère hasardeux d'une application de la théorie de Barthes à l'étude de l'image ou des arts hypermédiatiques. L'illusion, dans un texte, ne peut être perceptive; elle est forcément imaginaire, alors que pour les aspects visuels ou sonores, elle est d'emblée comprise comme une erreur de perception qui est de même nature que le trompe-l'œil. Toutefois, les subtilités de l'effet de réel, d'abord développées en relation avec le texte, permettent de comprendre un autre type d'expérience esthétique qui n'est ni un trompe-l'œil, ni la vraisemblance du Quattrocento et qui, malgré sa proximité sémantique avec la notion d'effet de présence, ne doit pas être confondu avec celle-ci.

Barthes mentionne que l'aspect fondamentalement différent de cette nouvelle vraisemblance repose sur le fait que les détails précis, au sein d'un roman, offrent l'illusion de dénoter le réel plutôt que de montrer qu'ils le signifient. À la différence de la vraisemblance des Grecs, qui repose sur des lois esthétiques et une distance référentielle importante, la vraisemblance de l'effet de réel « repose sur l'effacement de la présence intermédiaire d'une subjectivité dans la relation établie entre le réel et son expression » (Barthes, 1968 : p. 88). Le détail n'évoque pas la distance référentielle entre le texte et le réel, cette distance permettant d'appréhender le réel comme représentation, comme point de vue sur le monde. L'absence de distance, au contraire, offre l'illusion d'un réel qui ne comporterait pas de médiation.

Cette illusion dont parle Barthes ne se situe pas au niveau de la perception visuelle ou même des sens, mais bien au niveau de la lecture et de la compréhension d'un texte, c'est-à-dire de son processus de signification. Cela dit, l'effet de réel barthien n'est pas tout à fait une illusion. Si je définis l'illusion comme une erreur de perception, l'effet de réel, contrairement au trompe-l'œil, est plutôt une impression, c'est-à-dire un état de conscience. Barthes mentionne lui-même que l'effet de réel offre une *impression* de contiguïté entre le réel et la description détaillée. Ce dont je n'ai pas conscience n'est pas le fait que je sois en train de tenir un livre dans mes mains, par exemple, mais le fait que ce que j'y lis est une construction plutôt qu'un calque du réel. Si l'effet de présence ne repose pas sur une erreur de perception, tel le trompe-l'œil, il ne repose pas non plus sur une pure impression de contiguïté entre le réel et l'image. Il y a bel et bien une impression de contact, mais elle est un peu différente. Au contraire de l'effet de réel, il porte toujours la trace de l'intermédiaire, que ce soit les traces de l'artiste ou encore les effets de médiation compris dans l'œuvre pour nous rappeler que nous nous trouvons devant une construction médiatique. L'impression de contiguïté, dans l'expérience de l'effet de présence, est liée à la présence sans être toutefois attachée à un sentiment de réalité. C'est la connaissance du dispositif, que la « représentation » ne tente pas de dissimuler sous une forme d'illusion quelconque, qui entretient le rapport vivant à l'œuvre.

Si l'on veut comprendre la portée de l'effet de réel dans sa dimension visuelle, il est essentiel de se reporter à une forme d'art qui a animé les écrits de Barthes après la publication de « L'effet de réel ». La photographie, de manière générale, n'offre pas l'expérience de la construction subjective de l'image. La fonction déictique de la photographie la rend invisible, en tant que dispositif intermédiaire, selon Barthes (1980 : p. 18). Philippe Dubois montre bien, à son tour, les deux

impressions interdépendantes relatives à la photographie : la photographie comme miroir du réel et la photographie comme trace du réel. Selon lui,

[...] elle tient cette capacité mimétique, selon les discours de l'époque, de sa nature technique même, de son procédé mécanique qui permet de faire apparaître une image de manière « automatique », « objective », presque « naturelle » [...] sans qu'intervienne directement la main de l'artiste (Dubois, 1983 : p. 21).

C'est moins le dispositif photographique que la posture du photographe qui est invisible dans l'expérience de l'effet de réel photographique. La visibilité partielle du dispositif est, au contraire, une condition de perception de l'effet de réel au niveau visuel. C'est le fonctionnement mécanique et son résultat ressemblant qui rendent crédible la photographie aux yeux des spectateurs. On comprend que le monde, au sein des photographies, n'est pas présent. Je sais fort bien que sa présence repose sur un support : par exemple, un papier photographique bidimensionnel. La photographie m'entraîne plutôt à *croire* que ce qui y apparaît est réel. Elle dénote que « ceci a été ». Son illusion relève, comme dans le cas de l'effet de réel textuel, davantage d'un état de conscience que d'une erreur de perception.

L'effet de présence ne repose pas essentiellement sur une ressemblance au réel, mais davantage sur une sensation de contiguïté. Celle-ci est révélée par une conscience accrue de l'existence du dispositif médiatique. En ce sens, l'effet de présence se rapproche d'une autre notion développée par Barthes, le *punctum*, sur laquelle je reviendrai subséquentement. L'effet de réel est aussi engendré par une conscience du dispositif médiatique et de l'impression de contiguïté ressentie, mais cette conscience ne fait qu'induire le caractère de réalité et confirmer la

croyance. Son appréhension repose sur cette déduction : s'il y a dispositif photographique, alors « ceci a été ». Autrement dit, l'impression de contiguïté engendrée par le dispositif médiatique de l'appareil photographique dans l'effet de réel fait croire qu'il s'agit d'un calque de la réalité, alors que l'impression de contiguïté engendrée par le dispositif médiatique, dans le cas de l'effet de présence, montre son caractère construit, puisque son processus de signification se retrouve au sein même de l'œuvre. L'état de conscience, dû à l'impression de contiguïté, est donc fondamentalement différent d'une expérience à l'autre. L'effet de présence n'est pas un « certificat de présence », mais au contraire, un certificat de fiction, d'absence. Par l'effet de réel, on voit que Napoléon s'est bel et bien tenu à cet endroit, de telle manière. Par l'effet de présence, on voit « les yeux qui ont vu l'empereur » (Barthes, 1980 : p. 13). Et malgré cette vision de la construction de l'image, on ressent une présence, insaisissable.

#### *1.4 Simonetta et Simone*

Il n'est pas rare qu'un effet de présence émerge au sein d'un effet de réel et que les expériences esthétiques de l'effet de présence, du trompe-l'œil, de la vraisemblance et de l'effet de réel soient interdépendantes au sein d'une œuvre d'art. Si leurs frontières s'établissent clairement lorsqu'il est question de peinture, elles ne sont jamais aussi poreuses qu'à l'ère des technologies numériques. Ce que je conçois par la présence et le réel se transforme au fur et à mesure que les technologies infiltrent mon quotidien et qu'elles forgent mon expérience du monde. Un dispositif de téléprésence comme *Skype*, par exemple, permettant de discuter avec un pair par le truchement de l'interface d'un logiciel et d'une Webcaméra, propose une manière singulière d'être présent à l'autre. Ce n'est ni un

trompe-l'œil, ni un effet de présence ou un effet de réel à proprement parler. Cette expérience, devenue banale, altère et modifie le rapport à la présence et à l'effet de présence ainsi qu'à la représentation de manière générale, qu'elle soit récente ou ancienne. Conséquemment à cette altération, d'autres expériences viennent brouiller les frontières de l'effet de présence, dont celle de la hantise. À ce sujet, la figure de Simone, une double figure, est éloquente. Par un rapprochement entre la Simonetta Vespucci d'Aby Warburg et la Simone de Viktor Taransky, personnage du film éponyme de Niccol (2002) se déploie une étude sur la perméabilité de l'expérience de l'effet de présence.

#### *1.4.1 Simonetta*

Aby Warburg a cherché à savoir qui se dissimulait derrière la Vénus dont les cheveux flottaient au vent au centre du tableau de Botticelli. Si les procédés picturaux employés révèlent une scène dans laquelle une déesse bien connue vient au monde, le mouvement évoque pour lui la présence d'une jeune femme décédée : Simonetta Vespucci. Il a trouvé, au fil de ses recherches, que celle-ci fut l'épouse de Florentin Marco Vespucci et qu'elle est décédée à l'âge de vingt-trois ans de la phtisie, une tuberculose pulmonaire (Warburg, 1990 : p. 83). Par toutes sortes d'associations d'éléments de culture, dont des portraits de Simonetta, des poèmes, des tableaux, Warburg suggère que la Vénus, dont la chevelure traduit un « mouvement antique », fut créée pour assurer la survivance de Simonetta. C'est ainsi que les deux femmes cohabiteraient au sein d'un même tableau. La perception de cette cohabitation n'était pas accessible à tous. Warburg indique

que la brise imaginaire agitant la chevelure de la Vénus est causée par un futur spectateur, amoureux de Simonetta, car c'est à son intention que cette figure a été peinte par Botticelli. Par l'amour qu'il éprouvait, lequel précédait la confection même du tableau et fut interprété par le geste empathique du peintre, le spectateur faisait bouger les cheveux et le drapé de Simonetta déguisée en Vénus. Par là, le tableau offre la présence mystérieuse d'une jeune femme ayant inspiré les poèmes de Laurent de Médicis et ceux de bien d'autres hommes de son époque.

Si deux personnages ainsi que deux temporalités se côtoient au sein du tableau de Botticelli, deux expériences esthétiques se chevauchent également : la vraisemblance et l'effet de présence. Le tableau n'a toutefois rien d'un effet de réel barthien. Il n'induit pas, chez le spectateur, une croyance au réel quant à la scène mythique au sein de laquelle Simonetta est secrètement représentée. Il n'y a pas de trompe-l'œil non plus, car Simonetta n'apparaît pas dans l'environnement du spectateur comme tel. La vraisemblance qu'offre *La naissance de Vénus* de Botticelli est, quant à elle, réversible. Elle peut devenir, par l'imagination, un effet de présence. En fait, elle s'arrête là où l'effet de présence commence à être ressenti. Ce que je peux y identifier comme reconnaissable (Vénus et le mythe de sa naissance) s'atténue au fur et à mesure que j'aperçois, dans les traits du visage de Vénus, ceux de Simonetta. Il ne s'agit que d'une atténuation, car il existe bien une signification qui émerge de la rencontre entre la scène de la Naissance de Vénus et la Simonetta. Celle-ci apparaît dans une forme symbolique mythique au sein d'un rituel : la naissance. Simonetta se présente avec la charge significative de la naissance d'une déesse de l'amour, de la séduction et de la beauté. Toutefois, elle n'est visible que par ceux qui peuvent capter sa présence : elle se cache. Par cette présence dévoilée, le tableau se transforme entièrement.

On comprend ici combien la ligne temporelle évolutive et la fixité de l'image ont bien peu d'importance pour Warburg. L'effet de présence se présente ici sous une forme active d'historisation dont l'articulation n'est pas chronologique. Si la peinture du Quattrocento, telle que *La Naissance de Vénus* (1482) de Botticelli, vise à enseigner l'histoire classique par le truchement des idéaux des Anciens, Warburg y voit une autre forme historique, qu'il s'évertue à créer autour de sa propre expérience, toujours anachronique. Les cheveux de Simonetta continuent de se mouvoir malgré la disparition de spectateurs avertis et elle se mouvait avant même que ceux-ci posent leurs yeux sur le tableau. Il n'était pas nécessaire que Warburg ait connu personnellement Simonetta pour déceler qu'il s'agissait là d'une actualisation de la jeune femme, mais son érudition l'a porté à voir des éléments qui seraient demeurés inaperçus aux yeux des autres spectateurs. En révélant son expérience animée et son interprétation du tableau, par le truchement d'éléments de culture divers, Warburg se révèle et crée à son tour l'expérience du mouvement dans le tableau, tel que décrit par Williams pour la présence divine. Les vertus de Vénus, déesse de l'amour, de la séduction et de la beauté sont alors incarnées par Simonetta et animent les traits de son visage ainsi que ses cheveux.

Le tableau de Botticelli est, de toute évidence, d'un autre ordre qu'un simple portrait de Simonetta. La ressemblance entre les traits de la Vénus et ceux de Simonetta a une certaine importance, mais ce n'est pas sur ce point que repose l'expérience de l'effet de présence. Elle émerge plutôt du contact établi avec la personne défunte, qui est assuré par le tableau. Cette expérience peut être mise en parallèle avec les différentes expériences religieuses évoquées précédemment. Elle rappelle fortement celle de la Sainte-Face, telle que décrite par Georges Didi-Huberman :

Avant que d'être une effigie, un aspect « reconnaissable », un « portrait de Dieu », une Sainte Face n'est qu'un champ de traces sur un tissu : un sudarium où tout ce qu'il y a à voir est censé avoir été produit par contact avec le visage de Dieu. (2008 : p. 78)

L'effectivité du contact entre le sujet et le tableau n'est pas essentielle, l'important étant qu'il soit vécu comme tel, tout simplement. Le « champ de traces » picturales donne l'impression d'entrer en contact avec Dieu, dans le cas de la Sainte-Face, ou avec Simonetta, dans le cas de *La naissance de Vénus*. C'est la plasticité et la conscience du dispositif pictural, et non simplement la ressemblance avec le modèle, qui assure le lien. On peut ainsi penser que la Vénus, dont les traits traduisaient pour un public restreint ceux de Simonetta, se présentait comme une voie de passage vers la jeune femme. Le rapport que le spectateur initié entretenait avec la Vénus de Botticelli était, sans être une effigie, celui d'un véritable contact avec Simonetta. L'interprétation de Warburg est ce par quoi je peux percevoir à mon tour Simonetta dans le tableau. Par ses écrits, son interprétation créative, enfin, son remix, Warburg engendre à nouveau Simonetta; il crée un effet de présence.

#### 1.4.2 Simone

Tiré du film de la comédie éponyme (Niccol, 2002), le nom du personnage de Simone, qui s'écrit également « S1m0ne », provient de la contraction des termes « simulation » et « one ». C'est le nom d'un programme informatique créé par le personnage *geek* Hank Aleno. En fait, Simone elle-même est, dans ce film, un

personnage, une actrice entièrement créée à l'aide du logiciel. L'artifice est dissimulé derrière les traits d'une femme magnifique, une Vénus contemporaine incarnant les mêmes vertus que Vénus. Cela permet à un réalisateur déchu du nom de Viktor Taransky, incarné par l'acteur Al Pacino, de manipuler à sa guise une actrice par le truchement de son ordinateur. Le dispositif sauve le réalisateur de son impopularité : l'engouement du public pour Simone est aussi rapide qu'inattendu. Les montages cinématographiques permettent à Taransky d'en faire l'héroïne de tous ses films pendant que les autres acteurs, ignorant l'artificialité de l'actrice vedette, doivent apprendre à jouer leur rôle comme si Simone était à leurs côtés. Le réalisateur est ainsi le seul à détenir le secret de l'actrice dont il est le nouveau créateur, parce qu'il en est le seul interprète. Tel Aby Warburg qui fait vivre Simonetta au sein du tableau de Botticelli, Viktor Taranski anime l'actrice dans ses films et, par le fait même, dans l'univers de cette fiction. Si Warburg fait voir la présence de Simonetta en dehors du tableau, en la faisant vivre à travers des textes et des images du Quattrocento, Taransky fait quant à lui vivre Simone à travers les médias de sa propre époque. Les films, les photographies de magazine, les entrevues télévisées par télé-conférence deviennent les traces de l'existence véritable de Simone. Cette omniprésence médiatique suscite l'obsession de la part de nombreux admirateurs, qui cherchent, par tous les moyens, à entrer en contact avec elle. Tel que le mentionne Jean Baudrillard, « [p]ersonne n'accorderait le moindre assentiment, la moindre dévotion à une personne réelle » (Baudrillard, 1981 : p. 45).

La photographie, la télévision et la téléprésence se donnent toutes comme des « certificats de présence » pour les admirateurs de Simone. L'effet de réel barthien peut d'ailleurs s'étendre à toutes ces formes communicationnelles, qui agissent de nos jours non seulement comme des calques de la réalité passée, mais comme une

réalité qui se déroule au moment présent. *Le ceci a été* devient *cela est*. La notion de média ou de médiation de la présence devient même un peu absurde, à l'heure actuelle, dans la mesure où elle n'est pas un critère d'invalidation de la présence « pleine ». Selon Baudrillard, « [i]l n'y a plus de média au sens littéral du terme [...] c'est-à-dire d'instance médiatrice d'une réalité à une autre, d'un état du réel à un autre » (1981 : p. 125). L'expérience de l'effet de réel est donc modifiée par cette nouvelle donnée, qui la transforme en une expérience de présence banale. La visioconférence donne cette impression que la personne visualisée à l'écran est réellement là où elle se trouve, au moment présent, alors que cela pourrait fort bien être une duperie. Dans le film de Niccol, le personnage de Taransky manipule le cadrage et les décors afin de présenter Simone comme si son image était transmise en direct par webcaméra. La conscience du dispositif de la webcaméra, chez le public, ne fait qu'attester la réalité de ce qu'il perçoit plutôt que de lui faire voir qu'il se trouve devant une image construite par un dispositif technologique et un intermédiaire. C'est en ce sens que la visioconférence, dans ce cas-ci, est un effet de réel.

On ne doute pas de l'existence de l'actrice, mais l'impossibilité de la rencontrer en « personne » amène les admirateurs à se questionner sur le traitement qu'on lui inflige : le réalisateur la garde-t-il en captivité? Taransky doit redoubler d'effort et créer des trompe-l'oeil et des trompe-perception afin de calmer les ardeurs des journalistes. Il laisse des odeurs de parfum de femme ou encore des mèches de cheveux dans la baignoire d'une chambre d'hôtel pour faire croire que Simone y a séjourné. Il froisse les draps, les couvertures, etc. Taransky crée ensuite un grand événement extérieur dans le cadre duquel Simone chante ironiquement « You Make me Feel Like a Natural Woman », qu'elle dédie amoureuxment au réalisateur devant une foule en délire. Elle est présentée sous forme

d'hologramme à ce point sophistiqué que personne, dans le public, ne perçoit l'ombre d'un artifice. Les conditions de perception de sa présence dans l'espace tangible sont alors générées par l'hologramme. À ce moment, on réalise à quel point un simple bogue informatique invaliderait la présence de l'actrice. L'hologramme doit être « parfait » afin que Simone partage l'espace de ses spectateurs un bref instant.

### 1.4.3 Hantise

Si pour le public, Simone offre l'expérience d'un effet de réel « actuel », d'un trompe-l'œil réussi et d'une fascination due à sa présence médiatique, pour le réalisateur, ayant conscience du dispositif qui en est à l'origine, l'expérience est bien différente. Pour le public, cette présence insaisissable se transforme parfois en obsession, alors que chez Taranski, elle devient carrément une hantise. Celui-ci l'anime et les technologies numériques lui permettent de le faire non seulement par les images et le texte, comme Warburg le fait pour Simonetta, mais de manière tout à fait effective dans la vie réelle. Cela complexifie ainsi la relation qu'il entretient avec sa propre création. Malgré la conscience du dispositif qu'il manipule, Taransky fait de Simone une présence « autonome », car, contrairement à Warburg, il ne partage pas le dispositif technique et imaginaire de Simone avec son public. Il est le seul à en connaître l'artifice. La présence médiatique de Simone, contrairement à celle, picturale, de Simonetta, est non seulement vécue comme actuelle, mais elle *est* actuelle : ses gestes ont des répercussions concrètes dans la vie de Taransky. Si cette possibilité d'investir le personnage rend d'abord le réalisateur créatif et productif, elle finit par le mener au bord du précipice. Celle

qui était une marionnette vampirise soudainement l'ensemble de son travail, car dans le monde tangible, c'est elle qui est vénérée. Taransky s'aperçoit que l'existence de Simone ne repose plus uniquement sur un dispositif qu'il contrôle. Il peut faire disparaître le dispositif S1m0ne, mais ne peut faire de même avec Simone, sans se retrouver dans une impasse. Étant le seul à détenir le secret et ne voulant le partager avec personne, il s'engouffre. Il tente de confier à son ex-femme la réalité de Simone : « I made her », finit-il par lui avouer. Ayant saisi la confiance du réalisateur au sens figuré, elle lui répond : « No, she made you. » C'est un peu comme si les rôles s'étaient inversés, ce qui engendre une relation de dépendance envers cette « chose », dont l'existence dépend de Taranski lui-même.

Si Simonetta survit comme un secret pour quelques initiés, cachée au cœur de la Vénus de Botticelli, Simone, elle, est une pure simulation. Si la présence de Simonetta transforme, à nos yeux, le tableau de Botticelli, celle de Simone transforme la vie de Taransky. Les répercussions de l'expérience de l'effet de réel et de celle du trompe-l'œil, à l'ère des technologies numériques, ont des conséquences sur la vie du réalisateur, qui se retrouve, à son tour, assujéti à son actrice. Alors qu'il détruit le programme informatique S1m0ne, celle-ci « survit » pour le public, mais également dans l'esprit du réalisateur, qui est pourtant au fait de sa fabrication comme de sa destruction. C'est à ce moment que la hantise, comprise comme une déviation de l'effet de présence, voire l'une de ses frontières, émerge. La hantise est vécue par Taransky à partir du moment où le programme informatique S1m0ne ne se présente plus simplement comme tel, mais bien comme un être humain. Elle se met à habiter tant l'univers physique que l'univers mental de Taransky, comme quelque chose qui n'existe pas réellement, mais qui pourtant s'offre comme une présence indestructible, envahissante. Didi-Huberman écrit, à propos de l'expérience de la hantise :

Une hantise? C'est quelque chose ou quelqu'un qui revient toujours, survit à tout, réapparaît de loin en loin, énonce une vérité quant à l'origine. C'est quelque chose ou quelqu'un qu'on ne peut oublier. Impossible, pourtant, à clairement reconnaître. (Didi-Huberman, 2002 : p. 28-29).

Les traces médiatiques de Simone hantent le réalisateur parce qu'il sait que celles-ci n'ont aucun fondement tangible et parce qu'il ressent, malgré tout, constamment leur présence. Ces traces agissent véritablement comme des spectres, des objets fantomatiques dont Taransky s'imprègne. Il n'y a aucune distance entre Simone et Taransky. Elle l'habite entièrement, elle est partout où il se trouve. La hantise représente le risque de l'interprétation lorsqu'une expérience esthétique commande un tel investissement de l'imagination. Si Taransky perd la tête, c'est parce qu'il est tellement investi dans le personnage de Simone qu'il ne parvient plus à faire de scission entre lui-même et cette présence qu'il ressent. Son état se rapproche ainsi du *mysterium tremendum* d'Otto et de l'état de créature. Il n'est plus libre de sa création, il est complètement assujéti à celle-ci. L'effet de présence stimule l'imagination en engendrant une forte sensation de présence sans toutefois la faire basculer dans la hantise.

Lorsqu'on lit Warburg, on ne peut plus regarder la Vénus de Botticelli de la même manière. À son plus haut degré, la hantise laisse médusé et confus plutôt que stimulé. Si l'expérience de l'effet de présence est similaire à celle de la hantise, elle s'en différencie par le fait qu'elle génère une action et non une paralysie. Dans l'effet de présence, la hantise demeure, comme chez Warburg, une amorce pour la réflexion et le remix. Selon Nermin Saybalisi, elle offre une expérience esthétique qui engendre un revirement important dans la compréhension de la culture

numérique (2010 : p. 322). Lorsque j'agis à partir de la hantise, je m'engage dans la mise en œuvre d'une histoire qui se préoccupe de rendre présent quelque chose de passé ou d'absent, alors même que je remets en question la valeur ontologique de la présence elle-même (Saybalisi, 2010 : p. 330).

### 1.5 *Punctum*

Lorsque Simonetta apparaît sous les traits de la Vénus de Botticelli, elle contamine entièrement le tableau en plongeant le spectateur dans un nouvel univers. S'il s'agissait simplement d'un portrait de Simonetta, si elle n'était pas en quelque sorte dissimulée derrière Vénus, il en serait tout autrement. Dans ce cas précis, l'effet de présence est tributaire de cette cohabitation. Dans l'expérience photographique, l'effet de présence qui émerge ainsi s'apparente, sans lui être substitué, à ce que Barthes appelait le *punctum* (1980 : p. 73). Le *punctum* est une discordance qui n'apparaît que s'il y a *studium*. Ce dernier est la représentation d'un espace commun engendré par l'illusion de la perspective et des éléments qui la composent; il représente l'ensemble des conventions au sein d'une photographie. Il permet aisément une contextualisation de l'image et dans l'image puisqu'il réfère à quelque chose de tangible. Le *punctum*, quant à lui, représente l'étrangeté ou l'anomalie dans l'espace commun que propose le *studium*. On peut le comparer à la notion de phasme développée par Didi-Huberman (1998) lorsqu'il écrit à propos du pouvoir d'un détail sur le reste d'une représentation. Le phasme, telle une tache de peinture dans un tableau finement détaillé, comme celui de *La dentellière* (1669-1670) du peintre Vermeer, est une discordance qui transforme la perception du tableau. Par sa plasticité, il pointe vers le dispositif pictural et, par

là, il fait disparaître le sujet représenté pour faire voir la peinture, les lignes, les taches.

Lorsque j'expérimente le *studium*, sans qu'il ne soit le point de départ de cette discordance qu'est le *punctum*, la photographie est dite unaire : « [E]lle transforme la réalité sans la dédoubler, la faire vaciller. » (Barthes, 1980 : p. 69) Elle suscite l'expérience de l'espace commun. Il est fréquent que l'expérience du *studium* ne soit pas accompagnée de celle du *punctum*, alors que l'inverse est impossible. Lorsqu'il y a *punctum*, dans l'image photographique, il y a d'emblée cohabitation de deux espaces en apparence hétérogènes. Cette cohabitation n'est pas nécessairement prévue par le photographe; au contraire, selon Barthes, il est fort probable qu'elle soit advenue à son insu. Dans la photographie unaire, le *punctum* suscite l'espace vécu au point de créer une rupture dans cette unité. Sa seule présence transforme l'interprétation de l'oeuvre. Il y a, à cause de cette soudaine expérience, une toute nouvelle oeuvre, ce qui rappelle fortement l'avènement de la présence divine dans les tableaux décrit plus tôt ainsi que l'apparition de Simonetta à travers la Vénus.

Même si Barthes évoque l'importance du détail unique pour l'expérience du *punctum*, on comprend aussi, à la lecture de son ouvrage, que ce détail n'est pas toujours identifiable comme tel. S'intéressant aux photographies de sa mère décédée, Barthes parle de la différence entre le fait de « reconnaître » et celui de « retrouver » quelqu'un au sein d'une photographie (1980 : p. 160). Le fait de reconnaître est associé au *studium*, alors que celui de retrouver relève du *punctum*. Dans les photographies les plus récentes de sa mère, Barthes la reconnaît, mais ce

n'est que dans la photographie où elle est enfant qu'il la retrouve véritablement : « [J]'observai la petite fille et je retrouvai enfin ma mère. » (1980 : p. 160) Parce qu'il a pris soin de sa mère malade, une expérience lui donnant l'impression de mater un enfant, il retrouve sa mère dans le regard et le corps d'une petite fille, sans toutefois la reconnaître : « La ressemblance me laisse insatisfait », écrit d'ailleurs Barthes (1980 : p. 160.). Dans les photographies récentes, c'était bien elle, alors que dans les photos anciennes, elle est présente. Les premières pointent vers sa mère, la dernière le « point », lui.

Cette dichotomie entre le fait de retrouver et de reconnaître existe aussi dans le tableau de Botticelli. Celui qui aime Simonetta la retrouve dans la Déesse de l'amour bien plus que dans un portrait dans lequel il la reconnaîtrait, tout simplement. Dans ce cas, le détail n'est pas un élément particulier au sein d'un ensemble, mais plutôt une atmosphère qui se dégage de l'œuvre, qui ne va pas sans rappeler l'aura, « l'unique apparition d'un lointain » dont parlait Walter Benjamin (2003), une notion dont il sera question subséquentement. Toutefois, la dimension historique de l'aura, que l'on retrouve également dans l'expérience de l'effet de présence, est quasi inexistante dans la théorisation du *punctum* de Barthes. L'absence de la dimension historique est la raison pour laquelle il lui est impossible de constituer un véritable corpus pour étudier le *punctum*. Il affirme devoir plutôt rassembler quelques œuvres en choisissant l'attrait comme moteur de sa recherche (1980 : p. 37), car parler de *punctum*, c'est surtout se livrer en révélant ce qui attire. Toutefois, chez Barthes, l'attrait génère la théorie. Il distingue l'attrait de la fascination : la fascination est une forme d'aliénation, alors que l'attrait, au contraire, « stimule la réflexion », fait appel à l'imagination. Ainsi, le *punctum*, comme l'expérience de l'effet de présence, représente le début d'une aventure qui s'étend dans la durée.

À la lumière de ses affinités avec le *punctum*, l'aspect intime et singulier de l'expérience de l'effet de présence pose de nombreux problèmes dans l'établissement d'un corpus. Comment définir l'effet de présence sans simplement avoir l'impression de se livrer de manière entièrement subjective? L'expérience du *punctum*, comme celle de l'effet de présence, peut être ressentie par n'importe qui, mais elle n'advient pas, pour les uns et pour les autres, devant les mêmes images photographiques, les mêmes œuvres. L'analyser, c'est se révéler. L'un des paris de cette thèse est qu'il existe des conditions de perception précises pour l'effet de présence, qui sont repérables dans la rencontre avec une œuvre hypermédiatique. Si l'on peut répondre à la question « qu'est-ce que l'on reconnaît? » au sein d'une œuvre d'art, on peut aussi répondre à la question « qu'est-ce qu'on y retrouve? ».

### *1.6 Conclusion*

En affirmant d'entrée de jeu que l'effet de présence est une expérience esthétique singulière, il fallait aller au-delà de l'intuition phénoménologique pour tenter de cerner les frontières qu'elle partage avec des expériences connexes, c'est-à-dire celles du trompe-l'œil, de la vraisemblance, de l'effet de réel, de la hantise et du *punctum*, tout en explorant le terrain de la présence religieuse. Bien que la définition de l'effet de présence soit ancrée dans une expérience des œuvres hypermédiatiques, les écrits des théoriciens qui ont développé leur pensée au sujet de ces notions connexes ont inspiré et forgé la conceptualisation de l'effet de présence apportée ici. Les rapports entre les théories et les expériences sont dynamiques, les unes nourrissant constamment les autres. La discussion sur le trompe-l'œil permet de faire la différence entre une présence banale et une

présence forte, comme celle qui est illustrée dans l'analyse de la présence religieuse. En même temps, le trompe-l'œil permet de voir que ce n'est pas tant le mystère qui crée cette force, mais bien l'ouverture d'une brèche pour l'imagination du spectateur. L'étude de la vraisemblance a permis de clarifier que ce n'était pas le rapport de ressemblance et sa distanciation qui étaient importants pour l'effet de présence, mais plutôt la sensation de contact. Cette contiguïté, on la retrouve dans l'effet de réel barthien. Toutefois, il lui manque un aspect important retrouvé dans le *punctum*, c'est-à-dire la sensation que quelque chose me point, là, dans le moment présent et de manière singulière. Cette poignance ne doit pas être confondue avec la hantise, à moins que celle-ci ne soit un point de départ pour l'exercice conscient de l'imagination, nécessaire à l'effet de présence.

On comprend aussi que l'effet de présence, contrairement aux autres expériences esthétiques discutées ici, est une expérience qui s'inscrit dans une filiation anthropologique qui n'appartient pas seulement à l'art, car elle met en jeu la sensation de l'animé ressenti devant l'inerte. Si cette expérience se déploie ailleurs que dans les arts, c'est dire que les arts participent des formes de l'expérience du monde. En ce sens, l'étude de l'expérience esthétique de l'effet de présence dans les œuvres d'art permet d'approfondir une réflexion sur l'expérience du monde à l'ère des technologies numériques.

Ces confrontations ont permis de cerner davantage la particularité, parfois subtile, mais non moins significative, de l'expérience de l'effet de présence. Mais il faut surtout comprendre combien ces notions, en questionnant sans cesse les frontières de l'expérience de l'effet de présence, y participent pleinement. D'ailleurs, le lecteur constatera la résurgence de ces expériences lors des analyses

d'œuvres, car celles-ci éclairent, dans le prochain chapitre, les paramètres de l'effet de présence qui servent de modèle d'interprétation pour les arts hypermédiatiques.

## CHAPITRE 2

### CONSTELLATION NOTIONNELLE DE L'EFFET DE PRÉSENCE

#### 2.1 Introduction

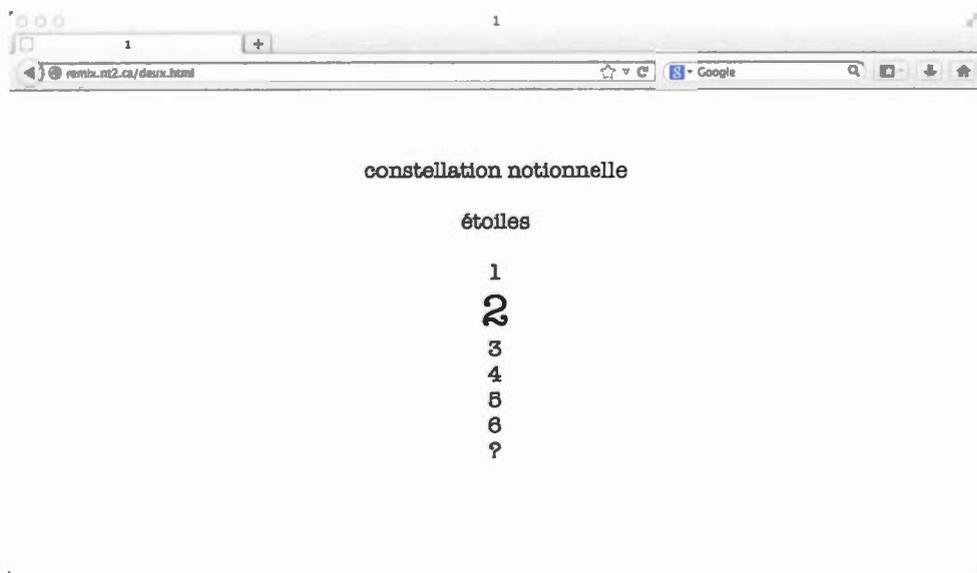


Figure 5. Capture d'écran extraite du site remix.nt2.ca

À la lumière des expériences esthétiques discutées précédemment, mais aussi de l'expérience des œuvres hypermédiatiques, on peut dégager des notions permettant de comprendre ce que l'on retrouve, de manière récurrente, dans l'expérience de l'effet de présence : la conscience d'image, la singularité, la contiguïté, l'actualité, la phantasia et le remix. Si les notions du premier chapitre permettent d'étudier les différents contextes théoriques de l'effet de présence, la

constellation notionnelle est au cœur de la méthodologie et de l'approche théorique de la thèse. Elles forment le modèle d'interprétation.

Si j'utilise d'entrée de jeu la métaphore de la constellation, c'est pour créer une image; une image qui retire toute hiérarchie ou linéarité au modèle. La constellation notionnelle est alors définie comme un agencement non linéaire et non hiérarchique de notions spatialisées et insérées dans des relations complexes et multiples avec d'autres notions. La posture impliquée dans le choix de travailler à partir d'une « constellation » se rapproche de celle qu'adopte Walter Benjamin dans ses réflexions sur le concept d'histoire (2000). L'auteur y emploie le terme de « constellation » à quelques reprises pour exprimer notre rapport aux « objets historiques » :

Lorsque la pensée s'immobilise soudain dans une constellation saturée de tensions, elle communique à cette dernière un choc qui la cristallise en monade. L'historien matérialiste ne s'approche d'un objet historique que lorsqu'il se présente à lui comme une monade. (Benjamin, 2000 : p.441)

Dans cette constellation, le passé côtoie le présent : les temporalités viennent ensemble dans un flash (Benjamin, 1999 : p462) et la « monade » est sujette à une réinterprétation. La réflexion de Benjamin porte sur l'élaboration d'une histoire matérialiste; une histoire qui s'inscrit dans une lutte contre le fascisme. La constellation porte, dans ses tensions, le signe d' « une chance révolutionnaire dans le combat pour le passé opprimé » (Benjamin, 2000 : p441). À partir de là, il s'agit de reconstruire l'histoire d'une époque avec un nouveau point de vue pour effriter l'homogénéité de cette histoire, pour changer la tradition. La redéfinition du rôle de l'historien travaillant à partir de la constellation coïncide avec

l'approche préconisée dans cette thèse. Ce rôle n'est pas celui de reconstituer sans cesse le passé tel qu'il a été déterminé par les autres, mais de collectionner et de juxtaposer les éléments de culture avec le maintenant de l'historien, du texte et du lecteur. (Friesen, 2013 :p.2). On s'intéresse à ce que de nouvelles relations entre les choses peuvent faire surgir, et cela, en utilisant des notions servant de guides pour l'analyse. Je ne tente pas de refaire l'histoire d'une époque, mais simplement de faire l'histoire de ces œuvres hypermédiatiques à l'aide d'une constellation que m'inspire leur expérience.

La manière dont la constellation décompose l'expérience esthétique ne doit pas être comprise comme une abstraction qui dépendrait d'une structure. Une structure implique un rapport entre des entités, des concepts : des réalités abstraites rendues objectives par l'esprit. Tel que l'affirmait Jacob Burckardt, « [l]a définition rigoureuse des concepts appartient à la logique et ne saurait être appliquée à une réalité mouvante où tout est en transition ou à l'état de mélange » (Burckardt, 1971 : p. 61). Je m'intéresse à des notions : des connaissances intuitives ouvertes accessibles par l'expérience. Ces notions sont toujours envisagées dans une cohabitation au sein de mon imagination. La constellation, comme mode historique, s'oppose à la structure. Par celle-ci, il n'est pas possible de faire une distinction nette entre la synchronie (état à un moment précis) et la diachronie (évolution dans le temps) tant les deux modes y sont liés. Le temps est toujours impliqué par la constellation, qui actualise un passé qui continue de se transformer. S'il peut sembler y avoir un système dans la manière dont se décompose l'effet de présence, c'est l'expérience de l'œuvre qui fait système et non l'inverse.

Il n'est pas rare que l'on représente le Web à la manière d'une constellation et, en ce sens, cette image apparaît d'autant plus appropriée pour le déploiement de cette thèse. Les constellations permettent de comprendre, à travers des formes familières (croix, couronne, etc.), une réalité qui, sans elles, est beaucoup trop complexe et menaçante (Campanelli, 2010 : p. 109). La complexité du Web, comme celle de l'effet de présence, provient en partie de la mouvance des productions hypermédiatiques, ce que Campanelli identifie comme un flux. En ce sens, la constellation devient une manière de fixer quelque chose momentanément. Cette forme temporaire n'est pas une tromperie, mais simplement une fiction théorique à travers laquelle on peut appréhender un phénomène complexe. Lorsqu'on observe la cyberculture et les œuvres hypermédiatiques par le truchement de la constellation notionnelle de l'effet de présence, cela permet de s'attarder à un « problème » singulier, tout en demeurant conscient des nombreuses connexions qu'il comporte : « When we face the "internal space" of a small portion of the Web, the mind automatically implies the external space – the vertiginous infinity of the connections of the Net. » (Campanelli, 2010 : p. 109). Les œuvres hypermédiatiques s'interprètent également comme des constellations. Elles se déploient par des configurations de liens sur le Web qui, à un moment ou à un autre, font figure. La constellation représente ainsi une manière de ne pas occulter involontairement la complexité et l'ampleur des liens qu'opère une œuvre dans son contexte de présentation.

Les notions de la constellation discutée dans ce chapitre permettent de mettre en place l'approche sémiotique et phénoménologique qui sert de base aux analyses, alors que la méthodologie, bien qu'elle se déploie dans chacune des notions, est explicitée davantage dans le chapitre trois, sur le remix. Ainsi, la constellation sert autant à définir l'expérience de l'effet de présence dans les œuvres

hypermédiatiques, qu'à poser les balises de son analyse, par le biais d'un modèle d'interprétation.

## *2.2 Conscience d'image*

Si l'on peut identifier une distinction entre l'expérience de la présence « religieuse » et l'effet de présence, celle-ci repose en grande partie sur le fait que l'effet de présence offre une conscience accrue du dispositif. C'est ce que j'appelle, à la suite d'Edmund Husserl, la « conscience d'image ». Ce terme est employé pour parler d'une expérience qui est généralement propre aux œuvres d'art et qui réfère également parfois à la représentation dans un sens plus large (Husserl, 2002). Elle comprend trois couches d'expérience distinctes. La première couche est l'image physique. Il arrive fréquemment que l'on identifie les œuvres hypermédiatiques à quelque chose d'immatériel, mais, tel que le mentionne Anne Cauquelin, « pour devenir immatériel, l'art ne renonce pas pour autant à un support matériel » (Cauquelin, 2006 : p. 55). On pourrait ici faire référence aux couleurs et aux vecteurs perçus à l'écran, en se gardant toutefois de dépasser ce simple stade sensoriel pour lequel les formes, qui font partie de la deuxième couche de l'expérience de la conscience d'image, ne sont pas encore consolidées. En ce sens, la scission entre la forme et la couleur est purement philosophique, dans la mesure où une couleur est toujours perçue dans une forme quelconque. Mais l'image physique ne va pas au-delà de cette plasticité. À cela s'ajoute également tout ce qui partage l'espace de la plasticité, c'est-à-dire la présence de l'écran et du cadrage, ainsi que la matérialité des interfaces manipulées (claviers, souris). L'environnement de l'internaute, dans son ensemble, fait partie de l'image physique.

Je pourrais comparer l'image physique à ce qu'Eugene Fink, dans une réflexion sur la philosophie de l'image chez Husserl, appelle le « factum de l'image elle-même ». Ce *factum* représente le support et la plasticité (Fink, 1966 : p. 89). Sa perception est indissociable des deux autres couches de l'expérience de la conscience d'image, que Fink et Husserl rassemblent sous l'appellation de « monde d'image ». Tel que Fink le mentionne, « seul l'ensemble du support réel (*wirklichen*) et du monde d'image irréel (*unwirklichen*) constitue le factum concret de l'image » (Fink, 1966 : p. 89). Ainsi, il est impossible d'avoir conscience de l'image en ayant seulement conscience de l'image physique.

En ce sens, on peut lier l'image physique d'Husserl au concept d'opacité, tel que théorisé par Bolter et Gromala (2003). L'opacité est ce qui, dans l'œuvre numérique, renvoie au médium lui-même et à l'internaute, à son environnement tangible et aux interfaces physiques qu'il est en train de manipuler. Cette notion s'oppose à celle de la transparence. Plus on oublie le dispositif technologique, plus la transparence permet une « immersion métaphorique » ou « sémiotico-cognitive », pour reprendre les termes de Denis Berthier (2004). Le « métaphorique » apparaît pertinent pour étudier le rapport aux œuvres hypermédiatiques dans la mesure où l'immersion physique ou « sensori-motrice » (Berthier, 2004) est très restreinte lorsque je fais l'expérience d'une œuvre sur le Web. Le cadre de l'écran de l'ordinateur demeure toujours présent dans le champ perceptif. L'immersion métaphorique permet de parler des interfaces de l'écran manipulées avec le clavier et la souris. Celles-ci emploient toutes sortes de métaphores permettant de les rendre intuitives : « accueil », « site », etc. Toutefois, cette immersion implique que j'aie intégré un langage préalable, aussi simple soit-

il. Ainsi, le dispositif ne se rend jamais imperceptible, son opacité étant également l'une des conditions de l'expérience de l'œuvre. Une trop grande opacité, par ailleurs, rend pratiquement impossible la manipulation de l'interface, car l'internaute se bute à un langage qui lui est inaccessible.

La deuxième couche de l'expérience dont parle Husserl est celle de l'« objet-image ». Elle représente un aspect du monde d'image : les formes.

Abstraction faite de la chose physique « tableau », de la toile avec sa répartition précise de pigments de couleurs, ce qui existe effectivement là, c'est une certaine complexion de sensations que le spectateur, en observant le tableau, éprouve en lui, et l'appréhension et la visée qu'il bâtit dessus de telle façon que pour lui s'instaure la conscience de l'image. (Husserl, 2002 : p. 66)

La perception des formes en tant que telles implique que je sois en mesure de faire abstraction, en partie, de l'image physique afin de me plonger dans un environnement qui n'est pas celui de l'image physique. Par l'objet-image, notion extraite d'une scission purement philosophique de la conscience d'image, je perçois les formes du monde d'image sans toutefois les « identifier » à quoi que ce soit. Husserl emploie également le terme *figure* pour parler de l'objet-image. Suivant sa théorisation, il ne s'agit pas d'un référent dans le monde tangible, mais bien de la forme plastique en soi, qui vient à l'expérience sensible. Ainsi, l'objet-image et l'image physique ne reposent pas sur des contenus de perception différents : « Les mêmes sensations visuelles sont dotées de sens en tant que points et lignes sur le papier et sont dotées de sens en tant que forme plastique apparaissante. » (Husserl, 2002 : p. 83) Toutefois, l'état d'esprit permettant de diriger son regard sur l'un ou l'autre de ces aspects est différent. Les mêmes contenus semblent ainsi réversibles : ils apparaissent comme de la pure plasticité

appartenant à mon environnement ou encore comme des formes appartenant à un autre environnement.

La troisième couche de l'expérience de la conscience d'image est le sujet-image. Il est visé par l'objet-image avec lequel il forme le monde d'image. Si la vision est le sens dominant dans la philosophie husserlienne, le terme « conscience d'image » est ici employé dans un sens beaucoup plus large. L'œuvre hypermédiatique est constituée autant de sons, de vidéos, de textes, d'images que d'animations qui, dans leur rencontre avec l'imagination du spectateur, forment un monde d'image. Jeffrey T. Shnapp et Michael Shanks affirment qu'avec l'arrivée d'Internet, il n'est pas possible de séparer les médias, puisque ceux-ci y entretiennent une relation fluide (2010 : p. 147). Chaque élément de l'œuvre hypermédiatique est donc indissociable dans le monde d'image.

C'est à travers les formes plastiques de l'objet-image que s'accomplit la relation de la forme au sujet qu'elle évoque. Cet aspect est entièrement tributaire de mon imagination, sans laquelle, dans cette théorie de l'image, il n'y aurait pas d'image. Le sujet-image, contrairement aux deux autres couches reposant sur des contenus identiques, n'est pas perçu par les sens. Il est entièrement imaginé par le spectateur et généré au contact de l'objet-image. Selon Husserl, cette relation entre mon imagination et la forme plastique possède un caractère conflictuel, d'un point de vue à la fois temporel et spatial :

Notre champ visuel de perception ne disparaît pas pendant que nous vivons dans l'imagination du sujet. Nous avons au contraire, même si ce n'est pas sous forme d'une visée primaire, la perception

de l'environnement; et il est environnement de l'image et même, d'une certaine manière, du sujet. (Husserl, 2002 : p. 84)

Cela dit, le caractère conflictuel de la conscience d'image, tel que décrit par Husserl, permet de ne jamais perdre de vue le contexte dans lequel apparaît le monde d'image hypermédiatique. Avec la conscience d'image, on comprend comment le sujet-image entre en conflit avec l'environnement effectif. Ce conflit est ce qui me permet justement de reconnaître une frontière entre l'interface à l'écran et le lieu où je me trouve, l'environnement physique étant aussi l'environnement du monde d'image. Comme le rappelle Campanelli, l'interface n'est qu'une fiction, une forme fixe permettant d'interagir : « The forms through which flows of data give themselves to human senses hide the very processes through which the data come into relation with each other [...] » (Campanelli, 2010 : p. 117). La conscience d'image assure ainsi à la fois une scission, plus ou moins définie, entre le monde d'image et l'environnement du spectateur ainsi qu'un lien entre les deux. Sans cette scission, il n'y aurait pas d'expérience de l'effet de présence, mais bien celle de la présence banale, celle d'un trompe-l'œil non élucidé.

### *2.2.1 Dispositif*

Pour mieux comprendre les implications de la conscience d'image, à l'ère des technologies numériques, il est important de lier cette notion à celle du dispositif, telle qu'elle est définie par Giorgio Agamben :

[...] j'appelle dispositif tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler,

de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions, et les discours des êtres vivants. (Agamben, 2006 : p. 31)

Le dispositif dépasse largement l'objet tangible; il représente tout ce qui offre un cadre à nos perceptions et à nos actions. Outre des petits moments d'illumination, les dispositifs animent pratiquement sans cesse mon propre imaginaire, mes moindres actes et la perception des choses qui m'entourent. C'est du moins la position d'Agamben lorsqu'il affirme qu'« il semble qu'aujourd'hui il n'y ait plus un seul instant de la vie qui ne soit modelé, contaminé ou contrôlé par un dispositif » (Agamben, 2006 : p. 34). Le modelage, la peinture et l'hypermédia ne sont pas simplement des médias ou des formes d'art ; ils sont surtout des dispositifs, dans la mesure où ils comportent leurs propres modes de perception et d'action.

La posture de Vilém Flusser à propos du dispositif se rapproche de celle qui est adoptée dans cette thèse. Selon lui, la liberté, dans ce qu'il définit comme une société de l'information, repose sur la capacité de retourner le dispositif contre lui-même, de jouer contre lui (1983 : p. 36). Cette posture est omniprésente chez les pirates informatiques, dont l'éthique repose justement sur le jeu, le décodage et la révélation à tous du code qui sous-tend les dispositifs de contrôle. Plus la conscience de l'image physique est accrue, moins le dispositif domine l'internaute, et plus cela stimule son imagination.

À la lumière des expériences hypermédiatiques, la conscience d'image possède plusieurs degrés, selon qu'elle est générée simplement par l'image physique ou par le sujet-image. J'ai montré que les œuvres hypermédiatiques n'engendrent que peu ou pas du tout d'immersion, à moins que cette dernière ne soit métaphorique. Je

suis toujours consciente du fait que je me trouve devant un ordinateur, en train de manipuler une interface. Cette conscience primaire du dispositif, qui va presque de soi pour tout internaute, n'engendre toutefois pas toujours une réflexion sur le dispositif. Dans le cas de l'effet de présence, c'est le deuxième degré, celui pour lequel le sujet-image accentue cette conscience du dispositif en référant à l'image physique, qui est important. La réflexion critique sur le dispositif se trouve dans le sujet-image.

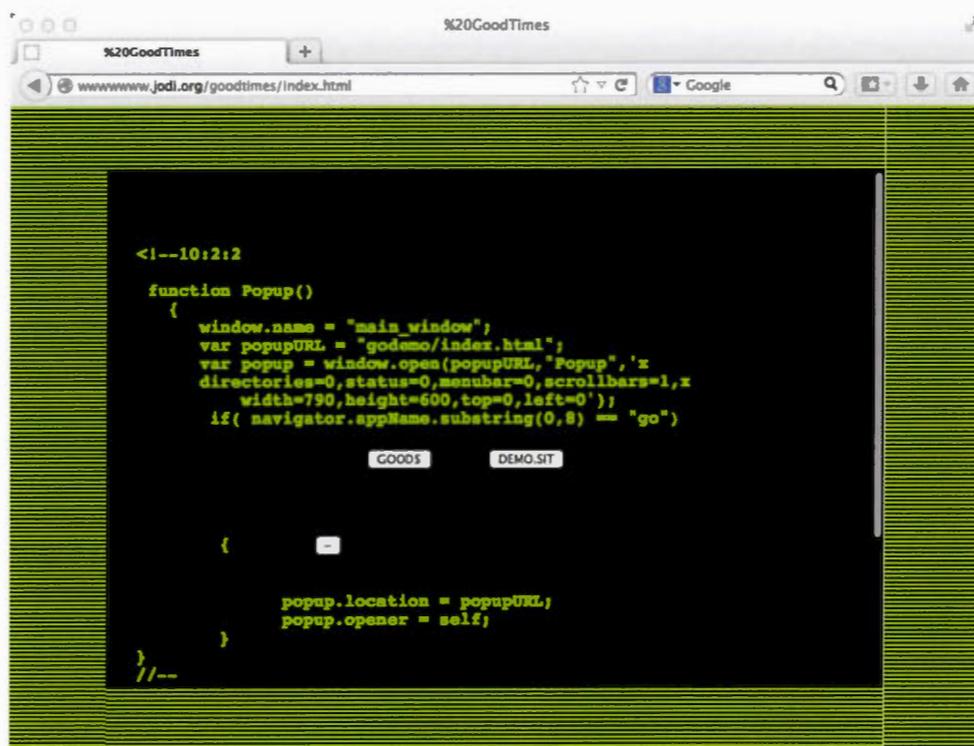


Figure 6 Capture d'écran extraite de jodi.org

Le travail du collectif de net.artistes composé de Joan Heemskerk et de Dirk Paesmans, connu sous le nom de JODI, illustre bien la manière dont le sujet-image fait appel à l'image-physique dans une œuvre hypermédiatique. Par une mise en œuvre et un détournement du code, des protocoles et des systèmes

d'exploitation (Greene, 2004 : p. 40), les artistes proposent une imagerie bien particulière, celle de l'intérieur de la machine. Sur le site Web [www.jodi.org](http://www.jodi.org) (<http://www.jodi.org/100cc/index.html>), on se bute d'entrée de jeu à un langage alphanumérique discordant et répétitif, un langage qu'on pourrait identifier à tort comme le code informatique de la page que l'on est en train de consulter. On navigue à l'intérieur du site Web un peu à l'aveuglette, en cliquant sur les liens qui sont proposés sans trop comprendre ce qu'ils signifient et où ils mènent. C'est comme si l'on avait pénétré à l'intérieur de l'ordinateur ou dans les méandres du réseau. On y découvre un univers secret, codé, qui se suffit à lui-même. Des communications semblent s'effectuer entre notre ordinateur et d'autres ordinateurs sans que nous en ayons véritablement le contrôle. Nous sommes les spectateurs d'un langage insaisissable. On se bute à l'image physique, puisque l'objet-image, les formes, les mots ne parviennent pas à s'ériger en sujet-image. On se retrouve devant une machine. On explore son monde à elle.

Le travail de JODI est souvent qualifié de « *glitch-art* ». Bien plus qu'une esthétique de l'erreur informatique, le *glitch* se pose comme une éthique ayant pour prémisses de faire voir les dispositifs qui sont à l'origine de nos modes de perception des technologies numériques. Le collectif JODI propose une panoplie de sites Web qui semblent défaillants. Leur blogue, dont le contenu est composé principalement des termes « Blocked », « Deleted » ou encore « Not Found » (<http://blogspot.jodi.org/>), ainsi que leur œuvre 404, qui reprend le code de la page d'erreur sur Internet (<http://404.jodi.org/>) s'inscrivent également dans cette esthétique du *glitch-art*.

Selon Rosa Menkman (2011), une quête pour la transparence, l'invisibilité de l'interface, a transformé le système informatique en quelque chose de difficile à pénétrer. Ce système hermétique dissimule des protocoles dont les origines idéologiques, politiques et sociales continuent d'influencer des manières de nous comporter. De plus, la sophistication des interfaces perpétue le mythe du progrès en dissimulant le fait que l'interface n'est qu'un protocole appartenant à quelqu'un ou à une compagnie : « The user has to realize that improvement is nothing more than a proprietary protocol, a deluded consumer myth of progression towards a holy grail of perfection. » (Menkman, 2011 : p. 171). Le *glitch* se pose ainsi comme une recherche des empreintes de l'imperfection que comporte chaque nouvelle technologie. Ces imperfections se présentent comme des ruptures dans la transmission linéaire de l'information. Elles me montrent la manière dont mon rapport à l'ordinateur est motivé par les conventions générées par un dispositif qu'il est possible de manipuler. Tel que le mentionne Nick Britz, alors que, sur les sites Web, les technologies sont généralement discrètes et transparentes:

JODI makes it obvious, abrupt, unsettling, confusing. When you experience a work by JODI (especially for the first time) you're forced into a Heideggerian mindfulness, forcefully aware of the role technology is playing in your relationship to the world (or at the very least aware that it is playing a role) (chicagoartmachine.com : 2011).

Si le *glitch* peut être perçu comme une erreur contraignante, le sentiment négatif qu'il génère fait ici place à une expérience personnelle et intime de la machine (ou du programme). Par la faille, le système montre ses fondations, son fonctionnement et ses faiblesses. Le *glitch* représente, en quelque sorte, « la mort du dispositif » (Menkin, 2011 : p. 173) en ce qu'il m'en fait voir les travers. Il ouvre une brèche pour une réflexion plus approfondie sur le dispositif expérimenté et l'horizon d'attente qui y est liée.

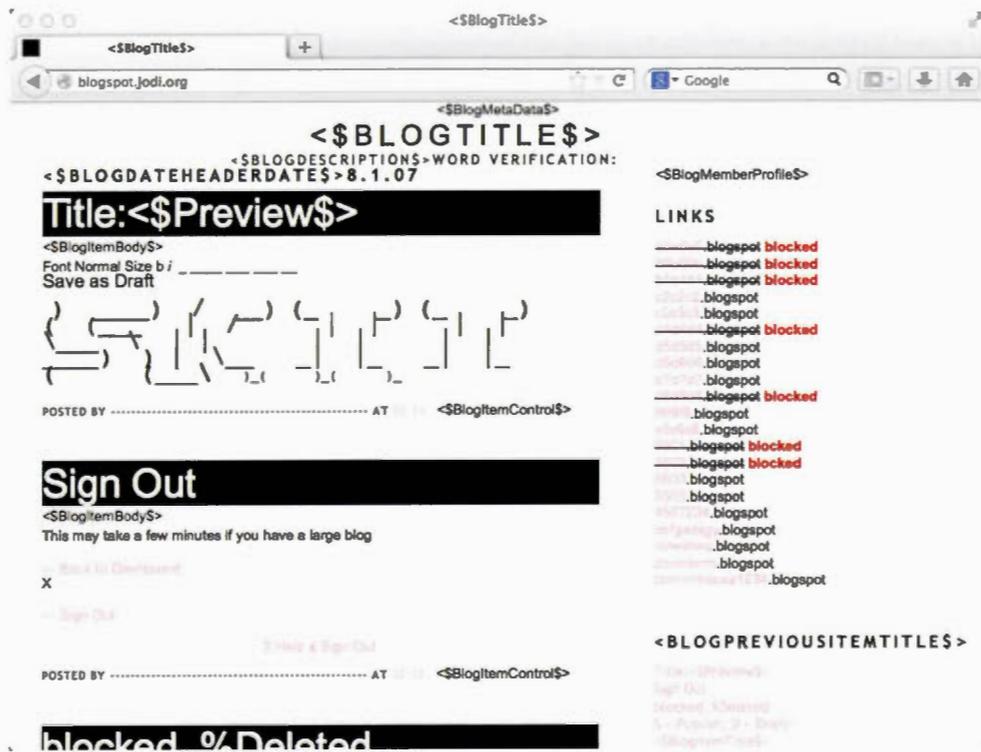


Figure 7 Capture d'écran extraite de [blogspot.jodi.org](http://blogspot.jodi.org).

Cette réflexion que permet la conscience d'image peut s'articuler de différentes manières lors de l'analyse d'une œuvre, selon ce que le sujet-image stimule dans mon imagination. Au fil de ma navigation dans [www.jodi.org](http://www.jodi.org) (l'adresse html du site semble elle-même être un *glitch*) par exemple, je peux capter quelques rares informations : une carte géographique avec des cibles d'attaque, dont le symbole iconique est indiqué par la mention « Target », est l'un des seuls éléments clairement identifiables. Alors que la plupart des informations essentielles semblent m'échapper, je peux minimalement déchiffrer l'organisation d'une attaque armée. L'internaute plus curieux pourra fouiller dans le code source de l'œuvre, auquel il a accès par le truchement des onglets de son navigateur. Ce code est trafiqué. Les artistes y ont caché des images et des diagrammes qui rappellent

les structures de vaisseaux ou de bombes. Alors que dans l'interface, on retrouve ce que l'on pourrait identifier comme du code, celui-ci dissimule des images que l'on peut, encore une fois, associer à la planification d'une attaque.

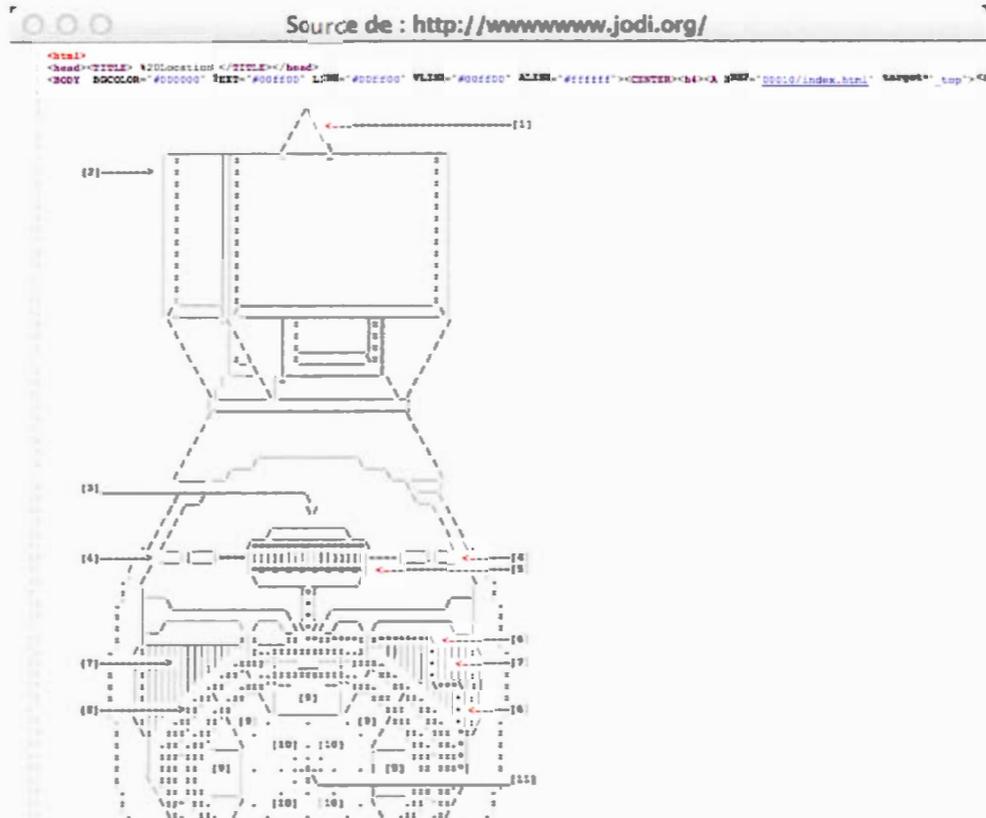


Figure 8 Capture d'écran extraite du code source de jodi.org.

La conscience d'image offre l'opportunité de développer davantage notre réflexion sur cet aspect belliqueux que révèle l'œuvre, un aspect qui contribue à en interpréter la signification. On peut ainsi se pencher sur les origines militaires de l'informatique. Le premier ordinateur numérique, le Electronic Numerical Integrator and Computer (ENIAC), développé par John Presper Eckert et John Mauchly en 1946, fut d'abord utilisé par l'armée américaine afin de calculer la

trajectoire de certaines bombes. On peut remonter à l'idée du Memex de Vannevar Bush (1945), scientifique travaillant pour l'armée américaine, qui a ensuite inspiré le projet Xanadu de Ted Nelson. Le réseau de communication ARPANET, qui fut ensuite créé à partir des idées de Nelson, a été employé par l'armée américaine afin de se protéger des attaques nucléaires. Enfin, tel que le mentionne Rachel Greene : « This “internet” remained largely a governmental and research tool until 1989, when Briton Tim Berners-Lee proposed a global hypertext project : the World Wild Web. » (Greene, 2004 : p. 18-19). Par cette brève exposition des faits historiques, il s'agit moins de créer une chronologie que de montrer comment l'expérience du dispositif, dans sa dimension historique, s'anime par l'œuvre. Lorsqu'il y a effet de présence, le dispositif n'est pas simplement présent de manière banale dans l'environnement de l'internaute : il habite cet environnement, il hante l'imagination de l'internaute, que celui-ci connaisse ou non l'histoire du dispositif.

### *2.2.2 Déjouer le dispositif*

Le collectif JODI ne fournit aucune information au sujet de son travail, celle qui permettrait de décoder de manière claire et univoque ce qu'on retrouve dans leurs œuvres. Évidemment, à l'heure actuelle, les sites Web créés par JODI sont répertoriés sur des sites institutionnels et dans l'encyclopédie Wikipédia, ce qui en assure une certaine contextualisation. Toutefois, ces commentaires sont récents et ne contiennent aucunement les propos des artistes en question. Le désir que l'internaute se confronte à cette expérience des technologies semble être au cœur de leur pratique, au point de ne pas clarifier cette intention. Celle-ci en révélerait



sur leurs œuvres. On peut y voir une stratégie visant à échapper à l'autorité des « institutions de l'art » (musées, galeries, universités) et ainsi éviter une certaine forme d'asservissement aux grands classements de l'histoire de l'art. Leurs interventions, sur Internet comme ailleurs, ne laissent généralement que quelques traces plus ou moins explicites.

Dans son article, « Why I never Became A Net Art Historian? » (2009), Verona Kuni explique non seulement comment les œuvres Web sont éphémères, ce qui est dû à l'obsolescence rapide des technologies employées, mais surtout comment les sources documentant les pratiques artistiques en ligne sont incertaines, confuses et biaisées par la subjectivité (Kuni, 2009). L'événement « net.art per se », par exemple, une mystérieuse rencontre qu'ont menée les artistes du net.art à Trieste, en Italie, en 1997, est très peu documentée malgré l'importance capitale qu'on lui accorde. Cette rencontre marquait une première réunion entre des net.artistes qui correspondaient déjà depuis un moment sur les listes de [nettime.org](http://nettime.org) (1995-...), une plateforme en ligne offrant un espace de discussion sur l'émergence des pratiques artistiques du net. Toutefois, aucun rapport ni article ne fit mention de cet événement supposément « majeur ». Au sujet de cette rencontre, Vuk Cosic mentionne :

It was a great meeting. It influenced a lot the structure of several events that followed. I gathered 7, 8 or 9 people. We were sitting around for two days eating icecream in Trieste end of May, which is something you absolutely have to try in life. (1997 : <http://josephinebosma.com>).

Ce témoignage est tellement anodin et imprécis qu'il nous pousse à nous fier à notre imagination. Si l'on a l'espoir de retrouver une forme de documentation dans les six tomes hypermédiatiques intitulés *Official History of Net.Art* de Vuk

Cosic (<http://www.ljudmila.org/~vuk/>), cet espoir est immédiatement déçu. C'est par l'humour que Cosic démontre l'impossibilité d'une histoire unique et chronologique du net.art. Les tomes se présentent sous forme de sites Internet dans lesquels on retrouve des appropriations d'éléments culturels provenant de plusieurs formes d'art, de la culture populaire et même de la pornographie. De plus, l'artiste Grégory Chatonsky affirme que « 15 ans après l'apparition d'Internet, des artistes tentent d'en écrire l'histoire, souhaitant sans doute entrer dans l'histoire de l'art [...] ils ouvrent les portes et deviennent leurs propres historiens » (2010 : incident.net). Pourtant, tel que poursuit l'artiste, « il n'y eut aucun inventeur du net art, aucune période mythique dans laquelle une minorité d'artistes inventaient le langage à venir, mais de multiples contributeurs, beaucoup ignoraient l'existence des autres ». Les tomes de Cosic évoquent, d'une part, les origines multiples de la production artistique sur Internet et, d'autre part, les frontières de plus en plus poreuses entre l'art et les autres productions, entre le théoricien et l'artiste de net.art, ainsi qu'entre l'art et la vie.

Avec le net.art, les artistes prônent un engagement quotidien dans un réseau, quel qu'il soit, en ligne ou dans le monde tangible. Dans cette perspective, les œuvres hypermédiatiques créées sont en quelque sorte les éléments d'une constellation beaucoup plus vaste, qu'on pourrait appeler « la pratique du net.art ». L'engagement dans un réseau, compris au sens large, en est l'œuvre principale :

That is an art practice that has to do a lot with the net. You come to the conference. You meet one hundred and a few people from abroad. That's a net. [...] When you are having a good time, its pretty much like when you are creative and you are producing something. (Cosic, <http://josephinebosma.com/> : 1997)

Le net.art représente une manière d'être dans le monde, qui s'inspire de l'Internet.

Les œuvres sont envisagées comme des moyens par lesquels les artistes maintiennent une présence dans un réseau : ce sont de simples traces résultant de l'exploration plus vaste d'un dispositif qui change nos manières d'être dans le monde. Les outils de travail (ordinateur, réseau) sont les mêmes que les outils servant à se divertir et à communiquer avec les autres. Les différentes sphères de l'existence des artistes convergent en une seule et même « pratique » qui, au final, est celle d'un mode de vie visant, au moins en partie, à déjouer le milieu de l'art et ses institutions, mais aussi à révéler le dispositif qu'ils s'approprient pour créer leurs œuvres.

Il est difficile de ne pas souligner ici le lien entre cette conscience d'image qu'offrent les œuvres et la pratique du net.art, et les œuvres qui sont décrites dans l'ouvrage *Esthétique relationnelle* de Nicolas Bourriaud (2001). Tel que le mentionne l'auteur lui-même, à rebours, dans l'introduction d'un essai intitulé *Postproduction. La culture comme scénario : comment l'art reprogramme le monde contemporain*, l'esthétique relationnelle prend pour point de départ et d'ancrage l'espace de réflexion créé par l'avènement du réseau Internet (2005 : p.4). Les artistes dont les œuvres s'inscrivent dans cette esthétique questionnent les modalités relationnelles du réseau en les transposant dans la vie, faisant alors de l'art une rencontre éphémère. L'élément central de cette pratique repose sur ce que Bourriaud appelle « la loi de la délocalisation » (Bourriaud, 1999 : p. 69). Elle représente la transposition d'un média dans un autre. Cette action génère une critique, car pour opérer une délocalisation, selon Bourriaud, il faut connaître les rouages du dispositif que l'on s'appête à délocaliser. Il faut comprendre les modes d'action qui en sont à l'origine, car ce sont ceux-ci qui sont mis en œuvre, critiqués et déjoués dans le nouveau média :

L'art fait prendre conscience des modes de production et des rapports humains produits par les techniques de son temps [...] en déplaçant ceux-ci, il les rend davantage visibles, nous permettant de les envisager jusque dans leurs conséquences sur la vie quotidienne [...] La technologie n'a d'intérêt pour l'artiste que dans la mesure où il met les effets en perspective, au lieu de la subir en tant qu'instrument idéologique. (1999 : p. 69)

À titre d'exemple, l'auteur identifie Claude Monet, qui reprenait les procédés de la photographie au sein de ses œuvres picturales. Le mode de fonctionnement de l'appareil photographique a ainsi fondé la pratique picturale des impressionnistes : l'impression lumineuse et la restitution du réel par l'impact lumineux, les cadrages et la fragmentation de l'image, le saisissement d'un moment et l'enregistrement mécanique comme technique de production d'image (Bourriaud, 1999 : p. 30). Le résultat des peintures impressionnistes est différent de la photographie et c'est en cela que celles-ci offrent un point de vue critique. La délocalisation, chez Bourriaud, est génératrice de quelque chose de nouveau et offre toujours un point de vue critique sur le média translocalisé ainsi que sur le média employé.

Les œuvres de JODI, qui servent ici d'exemple pour étayer la manière dont fonctionne la conscience d'image dans l'expérience hypermédiatique de l'effet de présence, révèlent que c'est le sujet-image qui, dans le contexte du Web, engendre une réflexion sur le dispositif. Si j'ai toujours conscience de mon écran lorsque je me trouve devant mon ordinateur, la conscience d'image me pousse à expérimenter le dispositif dans ses dimensions esthétique, historique et anthropologique, qui s'animent dans l'œuvre d'art suscitant un effet de présence.

### *2.3 Singularité*

Si la conscience d'image ouvre une brèche pour la réflexion personnelle, c'est parce que l'expérience hypermédiatique de l'effet de présence est vécue comme quelque chose de singulier et d'unique. Dans son célèbre texte « L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique » (2003), Walter Benjamin décrit une expérience qui permet de réfléchir à ce rapport singulier à l'œuvre d'art : l'aura. Celle-ci, définie comme « l'unique apparition d'un lointain, si proche qu'il puisse être » (Benjamin, 2003 : p. 68), permet à l'auteur de comprendre un changement fondamental qui se serait opéré dans la réception des œuvres d'art et qui aurait été provoqué par les technologies de reproduction. Ce changement est défini comme le passage de l'œuvre comme objet unique à l'œuvre à occurrences multiples, ce qui transformerait profondément le statut de l'objet d'art. Il perdrait peu à peu de sa valeur culturelle et cette perte engendrerait le déclin de son aura au bénéfice de sa valeur d'exposition.

Ce qui met en péril l'aura, c'est la substitution d'une expérience unique à un phénomène de masse générant une forme de contrôle politique des plus redoutables, selon l'auteur, car par sa reproduction, l'œuvre ne fait ni appel à son contexte, ni à son histoire. La proximité qu'offrent les reproductions techniques abolirait la posture de distance essentielle à l'aura et au mystère qu'elle exhume. Alors que l'œuvre empreinte de sa valeur culturelle est, à l'origine, un secret qui ne se rend visible que pour quelques élus, l'œuvre reproductible serait un divertissement pour tous. Ce qui en résulte serait une forme d'aliénation de la part des spectateurs qui, par le divertissement plutôt que par le recueillement, seraient privés d'une réflexion critique sur ce qu'ils consomment. L'aura, qui signifie aussi

une sorte de conscience historique que suscitait la rencontre avec les œuvres d'art « singulières », représenterait une protection contre ce type de contrôle. La singularité est donc essentielle à la conscience du dispositif.

Force est d'admettre que les œuvres hypermédiatiques sont reproductibles techniquement. Chaque fois que je les visualise sur mon ordinateur, une copie se « télécharge » et se grave quelque part sur un disque dur. Ainsi, « [c]omment interpréter à notre tour qu'il y ait simultanément une aura, c'est-à-dire une présence en personne de l'œuvre, avec son charisme, et, à l'opposé, sa répétition reproductible quasi indéfiniment? » (Cauquelin, 2006 : p. 77) Anne Cauquelin questionne d'ailleurs l'idée même de lieu de l'œuvre d'art expérimentée sur Internet : « [D]ans quelle perspective spatiale se trouve le lieu de l'«artéfact numérique»? Est-ce dans le parcours de l'internaute ou plutôt dans son lieu d'apparition, c'est-à-dire l'écran de l'ordinateur? » (Cauquelin, 2006 : p. 104) Dans un cas comme dans l'autre, on comprend que le lieu tangible de l'œuvre d'art diffère pour chaque nouvelle expérience. Puisqu'on peut la retrouver à l'écran de plusieurs ordinateurs, munis d'une connexion Internet, en un même instant, Cauquelin en déduit que le lieu de l'œuvre hypermédiatique est l'œuvre elle-même (Cauquelin, 2006 : p. 105). Elle se trouve sur un serveur, sur un disque dur qui, lui, a une dimension géographique. Pourtant, elle peut se retrouver en différents points pour des parcours distincts et sur de multiples écrans en même temps sans pour autant perdre son appréhension personnalisée, garante de sa singularité.

Depuis l'avènement et la prolifération des micro-ordinateurs dans les années quatre-vingt, l'univers numérique du Web pénètre le quotidien et se retrouve au

sein d'univers aussi intimes que la maison. On dira ainsi de l'internaute qu'il est de plus en plus « [...] soumis à une dislocation schizophrénique entre son réel existentiel et son virtuel écranique » (Buci-Glucksmann, 2003 : p. 157). John Berger observait déjà ceci, dans l'expérience d'une œuvre d'art perçue par le truchement de l'écran de la télévision : « The painting enters each viewer's house. There it is surrounded by his wallpaper, his furniture, his mementoes. It enters the atmosphere of his family. » (Berger, 1972 : p. 19-20) Selon Jeffrey Sconce, l'ordinateur personnel porte cette intimité à un niveau supérieur dans la mesure où l'interactivité générée par l'ordinateur crée une familiarité que la télévision n'offrait pas (Sconce, 2007 : p. 3). La plupart du temps, *l'image physique* de l'œuvre hypermédiatique fait partie de mon univers intime. Non seulement l'œuvre se retrouve dans mon intimité, mais elle apparaît sur le même ordinateur me servant à communiquer avec mes amis et supportant mon calendrier personnel.

Bien que l'ordinateur personnel et le fonctionnement du réseau engendrent un contexte privilégié pour la singularité, ce ne sont pas toutes les productions appréhendées par l'ordinateur personnel qui offrent une expérience singulière couplée d'une conscience d'image. Comme pour l'expérience de la conscience d'image, celle de la singularité est approfondie par le sujet-image de l'œuvre. Pour mieux saisir la manière dont l'œuvre hypermédiatique, dans son contenu, génère une sensation de singularité, l'œuvre *davidstill.org* de Martine Neddham (2003) est éloquente. Celle-ci se présente comme un site Web personnel, celui d'un homme bien ordinaire, dans la trentaine. Dès la page d'accueil, on me propose de faire parvenir un courriel à l'un de mes contacts, et cela, avec l'adresse de David Still. En fait, on me propose de devenir David Still.

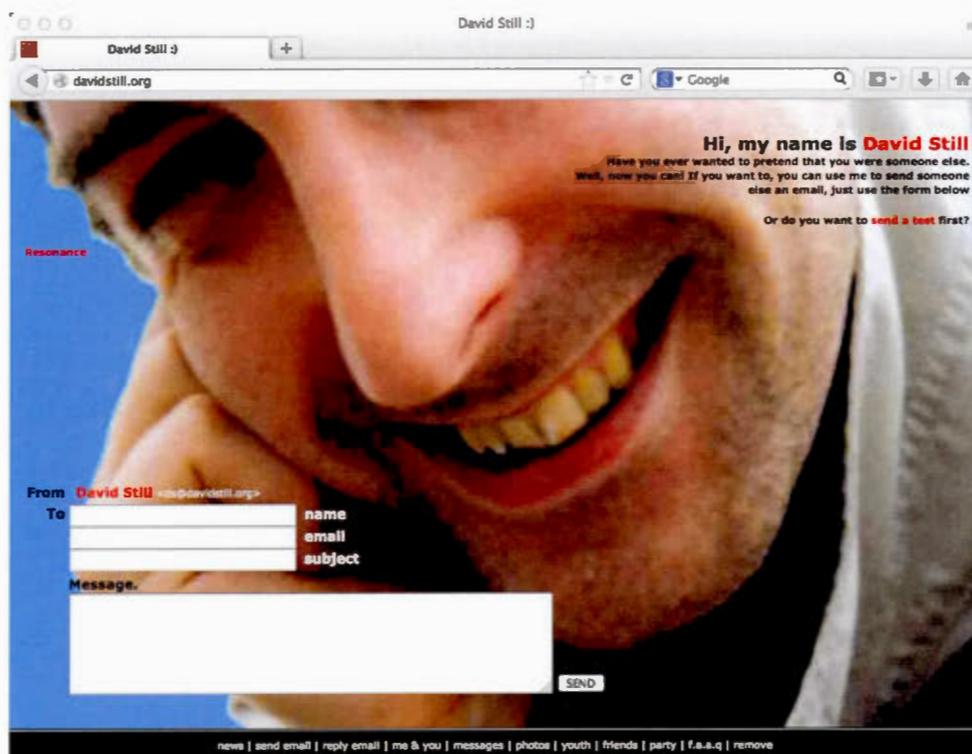


Figure 9 Capture d'écran extraite de davidstill.org

Malgré l'évidence qu'il s'agit d'un canular, c'est-à-dire que David Still est fictif, son existence persiste dans mon expérience. C'est que la singularité du personnage, qui est perçu comme une personne réelle, se construit au fil de ma visite du site Web. La mise en représentation de son corps, par le texte et les images que l'on retrouve sur le site, engendre une forte sensation de singularité. David Still est, dans mon expérience, une personne unique. On différencie ici le corps comme concept du corps comme incarnation. Ce deuxième aspect est ce qui engendre la singularité : « [...] embodiment is contextual, enmeshed within the specifics of place, time, physiology and culture, which together compose enactment. » (Hayles, 1999 : p. 156). Les photographies de David Still génèrent l'ancrage du personnage dans des lieux particuliers, les gros plans des parties de son visage viennent solliciter le corps comme sensation, alors que les images de

son enfance m'imprègnent de son histoire familiale. Une présence événementielle se traduit à son tour dans les images et les textes indiquant la participation de David Still à un événement social. Les images font une forte impression et, pour reprendre une expression d'Henry Miller, « [t]he images are real even if the whole story is false » (1961 : p. 118). David Still ment peut-être, mais il existe.



Figure 10 Capture d'écran extraite de davidstill.org

Ces documents engendrent la désagrégation d'une démarcation entre le réel et le fictif puisqu'ils débordent le cadre du Web pour venir s'inscrire dans le monde tangible. C'est ainsi que l'on cherche qui est ce David Still et qui émet le message. On oublie peut-être la possibilité d'une construction fictive et le fait que cet être, qui se présente à l'écran de manière toute singulière, n'existe pas « derrière

l'écran ». Son existence se limite au monde numérique et à celui de l'imagination d'un artiste. Si cela devient confus, c'est que je ne suis pas devant une fiction, mais je me retrouve en interaction avec son personnage, voire à l'intérieur de celui-ci.

Le principe hypertextuel du Web, de manière générale, me laisse cette impression de me trouver dans le « siège conducteur » (Campanelli, 2010 : p. 90). Je me convaincs souvent que j'ai le contrôle sur mon parcours, sans réaliser que cela est une illusion : « Some paths will lead nowhere but to surrender. The citizens of the network society believe that they are acting, but they are being acted on », affirme Campanelli (2010 : p. 98). Dans l'œuvre de Neddham, tout porte à croire que je suis libre d'agir comme je le souhaite sous l'égide de David Still. Je peux envoyer des courriels via David Still et répondre aux messages que reçoit celui-ci. Par cette participation, je m'engage dans la fiction. Si, par la simulation de l'interaction, le personnage pénètre déjà dans mon univers intime, l'expérience d'incarner moi-même David Still devient tout à fait singulière. Celle-ci est générée non par un casque et des senseurs qui me plongent dans un environnement immersif, mais par cette interconnexion profonde entre le réel et le fictif, qui se déploie au contact de personnages émouvants.

David Still est un être à la fois singulier et multiple. Le fait que je sache qu'il peut être incarné par tout un chacun n'éradique pas la sensation de singularité à son égard. Si, plus tôt, j'ai vu comment il était possible qu'une œuvre multiple, reproductible techniquement, puisse se présenter comme singulière en apparaissant à l'écran de mon ordinateur personnel, je comprends ici combien la singularité de David Still est assurée par mes mécanismes d'appropriation. C'est

non seulement le contexte intime d'apparition de l'œuvre, mais la relation toute particulière que celle-ci parvient à créer avec moi qui engendre la singularité.

### *2.3.1 Singularité historique*

« Les artistes se fabriquent une histoire de l'art à eux. »

(Belting, 1989 : p. 123)

Cette courte citation de Hans Belting est représentative d'un phénomène marquant de l'art contemporain (Belting, 1989 : p. 123), que l'on retrouve de manière exacerbée dans les arts hypermédiatiques. Conscients des dispositifs avec lesquels ils œuvrent, des artistes se fabriquent leur propre histoire, en l'intégrant soit dans leurs œuvres ou dans leur propre pratique. Le XX<sup>e</sup> siècle est rempli d'exemples dans lesquels les artistes s'approprient le passé au sein de leurs œuvres : que l'on pense aux nombreuses études sur la citation en art contemporain, comme notion à partir de laquelle interroger les différentes modalités de l'histoire (Beylot, 2004), ou encore à des artistes tels que Sherry Levine, Elene Sturtevant ou Louise Lawler qui, depuis le milieu des années soixante, copient les œuvres du passé et incluent dans leurs reproductions des réflexions stratégiques permettant de créer une histoire singulière. Les artistes hypermédiatiques n'échappent pas à cette manière de faire selon laquelle, munis d'une grande conscience non seulement de l'histoire de l'art, mais aussi de la culture générale et de la cyberculture, ils situent leurs œuvres en y intégrant des éléments culturels préexistants. Le sujet-image engage l'internaute dans une

relation singulière, mais il propose aussi une singularité historique qui s'actualise dans cette relation.

Sur l'axe paradigmatique, l'œuvre *David Still* est chargée de références historiques qui permettent de mieux comprendre l'expérience singulière qu'elle propose : le prénom *David* représente une référence importante dans l'histoire de l'art : le *David* de Michel-Ange (1501-1504). Le nom de famille *Still* signifie quant à lui « qui ne bouge pas », renforçant à la fois l'idée du David immobile photographié (un *still*, en anglais, signifie une photographie) et celui de la sculpture de Michel-Ange. La sculpture représente un instant figé de l'épisode du combat (avant le combat) de David avec Goliath. Cette lutte déterminait l'issue du conflit entre deux nations. Le personnage est représenté dans ce qu'on appelle la position du *contraposto*, illustrant un corps en tension entre la peur et la violence. C'est un corps qui, malgré son immobilité et sa gracieuseté, s'apprête à anéantir son ennemi. N'est-ce pas également ce que David Still s'apprête à faire : engloutir l'internaute qui agit sous son égide pour l'anéantir?

En plus de l'épisode mythique de David, d'autres figures mythiques reflètent l'expérience de l'internaute avec cette œuvre. D'abord, *David Still* assimile son spectateur au personnage d'Écho. Il offre des courriels déjà rédigés afin que l'internaute puisse les faire parvenir à ses propres contacts ou correspondants. Il donne les mots et l'internaute, dans son rôle d'Écho, les fait résonner en les transmettant à ses contacts. Écho, amoureuse de Narcisse, essaie de lui avouer son amour. C'est là une tâche difficile, car, à cause d'un mauvais sort, elle ne peut parler qu'avec les paroles prononcées par Narcisse. Sa voix ne lui sert qu'à redire les derniers mots qu'elle a entendus; elle n'est qu'une simple résonance de ceux-ci.

L'internaute ne peut atteindre David Still, un Narcisse qui ne perçoit et ne vit que dans son propre reflet. L'internaute peut ainsi faire intervenir la Métis rusée, celle qui s'incarne pour mieux se dissimuler. David Still, en offrant son identité en partage, propose à l'internaute un lieu pour se dissimuler et se déculpabiliser de toute parole émise, fautive ou frauduleuse. En effet, on peut observer, dans les courriels de David Still, une panoplie de messages tout faits visant à insulter le destinataire ou à lui extirper des informations personnelles. Métis peut se faire prendre à son propre tour, être avalée complètement par celui dont elle se cache : Zeus. En avalant Métis, Zeus met au monde Athéna, une fille sans mère. N'est-ce pas là le but de David Still, de tenter de s'auto-reproduire *ad infinitum* en avalant ceux et celles qu'il trouve sur son passage? Les mythologies grecques et leurs représentations picturales, rapidement explorées ici, permettent de comprendre l'expérience singulière qu'offre David Still, tout en développant sa singularité historique.

La sensation de singularité de l'œuvre hypermédiatique pousse à développer davantage sur ce qui la traverse, sur la manière dont son expérience est habitée par d'autres productions culturelles, en l'occurrence des mythes qui, à leur tour, sont productifs, pour embrasser la complexité de l'expérience de l'avatar numérique dans la cyberculture. C'est en insistant « sur le profil historique unique de ces mêmes œuvres » (Belting, 1989 : p. 19) que l'on expérimente pleinement leur effet de présence.

## 2.4 Actualité

Lorsque je me trouve en présence d'une œuvre d'art, un tableau par exemple, son monde d'image se manifeste comme cette chose qui participe d'un autre espace que celui dans lequel je me trouve. De la même manière, il semble participer d'une autre temporalité. Même si le sujet-image nous touche dans le moment présent, il y a forcément une rupture spatio-temporelle entre ce qui est en train de se dérouler dans l'espace réel et ce qui est présenté dans le tableau. L'image physique, quant à elle, fait partie de mon monde, elle est dans mon espace-temps.

Dans la plupart des œuvres hypermédiatiques, cette distinction entre l'espace-temps de l'œuvre et le temps dans l'environnement de l'internaute n'est pas aussi nette. Dans une œuvre comme *David Still*, par exemple, certains de mes gestes, comme l'envoi d'un courriel, créent des traces et participent de l'œuvre. De plus, leur répercussion est bien réelle. L'actualité, troisième notion de la constellation notionnelle de l'effet de présence, se définit ainsi à la fois comme quelque chose qui se déroule dans le moment présent et quelque chose qui possède un impact réel.

Commençons par le premier aspect de la définition, c'est-à-dire que l'actualité apparaît comme quelque chose qui se déroule au moment présent. Le rapport interactif est garant de ce que l'on appelle communément le « temps réel ». Dans le jargon informatique, lorsqu'on parle de temps réel, on évoque un mode de traitement de l'information selon lequel celle-ci est traitée tout de suite, la réalité étant définie ici comme ce qui est là, présentement (Cauquelin, 2007 : p. 103). Le temps de réponse séparant l'entrée de l'information (clic de souris) et l'émission

des résultats (répercussion à l'écran), est réduit au point de devenir imperceptible. J'oublie le temps de la machine, celui des algorithmes. Cette modalité, je l'expérimente pratiquement tout le temps lorsque je navigue sur le Web, à moins qu'une faille informatique vienne ralentir, voire briser le lien, jusque-là vécu comme immédiat et contigu, entre mes gestes et ce qui se produit à l'écran.

Le temps réel participe certes de l'effet de présence, mais il n'est pas suffisant. À cette impression que les œuvres répondent en partie à nos désirs, parce que nos gestes sont traduits dans l'interface, s'ajoute un deuxième élément. L'internaute qui expérimente des œuvres hypermédiatiques est souvent invité à participer à une sorte de performance ou, du moins, à y assister. Il faut entendre « performance » au sens qu'on lui donne dans le domaine des arts visuels, c'est-à-dire un mode d'expression dont le déroulement même devient l'œuvre. Cet aspect est éloquent dans le cas de l'expérience des *Soundtoys* : « [d]es dispositifs qui permettent d'explorer des environnements sonores, et parfois même musicaux via des interfaces graphiques plus ou moins évocatrices » (Paquin, 2006 : p. 487). Par la manipulation des éléments visuels de l'interface, l'internaute crée une composition sonore. L'œuvre se déploie au fur et à mesure que l'internaute crée quelque chose à partir de celle-ci et, la plupart du temps, cela ne laisse aucune trace. La composition disparaît dès la fermeture de la fenêtre du navigateur. Bien que nos gestes n'aient pas d'impact en dehors de l'expérimentation de l'œuvre, le rapport interactif donne l'impression que l'œuvre, unique, ne se déploie que par les actions de l'internaute.

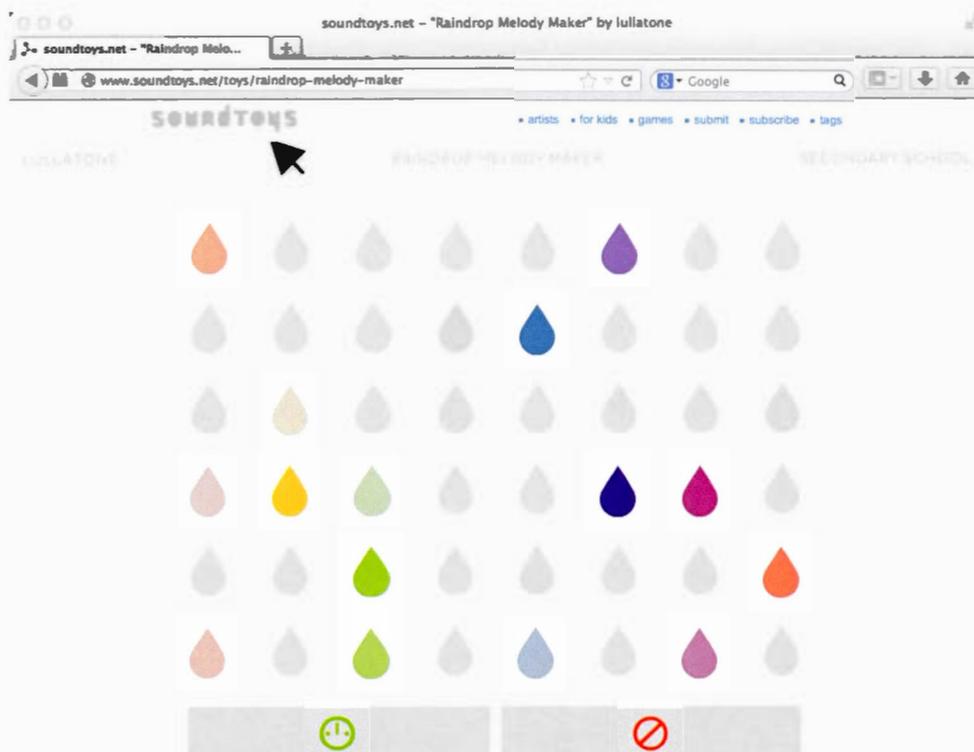


Figure 11 Capture d'écran extraite de [soundtoys.net/toys/raindrop-melody-maker](http://www.soundtoys.net/toys/raindrop-melody-maker)

Dans *Raindrop Melody Maker* de Lullatone (<http://www.soundtoys.net/toys/raindrop-melody-maker>), par exemple, l'interface présente des gouttes d'eau qui, lorsqu'elles sont activées par un clic de souris, produisent un son et une couleur. Formant un carré à l'écran, les gouttes d'eau activées les unes après les autres engendrent une mélodie qui se déploie en une boucle faisant écho à l'ordre dans lequel elles ont été activées. L'internaute peut écouter longuement sa composition, rajouter des subtilités ou simplement recommencer l'exercice en créant une autre mélodie. Les possibilités semblent infinies; on n'expérimente jamais deux fois la même mélodie. Pourtant, elles ne sont pas infinies, elles sont simplement extrêmement nombreuses.

Cette création est éphémère, elle ne dure évidemment que le temps de la présence de l'internaute, qui

[...] trouve son plaisir dans une forme de consommation, voire de consommation de ses efforts créatifs. [...] Le Soundtoy conserve du jouet le caractère utopique de la pure délectation résidant dans l'absence de finalité en dehors du plaisir spontané. (Mackrous, 2006 : p. 6).

La mélodie se déploie dans le moment présent et franchit les bornes de l'écran pour venir créer une ambiance sonore dans l'environnement de l'internaute. L'aspect sonore contribue fortement, dans ce cas, à la sensation d'actualité que génère la composition en temps réel de la mélodie. On pourrait penser que cette expérience de l'actualité (qui se déroule dans le moment présent) nécessite, pour se réaliser, plusieurs gestes de l'internaute. Pourtant, ce n'est pas nécessaire. L'actualité peut être en grande partie tributaire du son et elle peut également être liée au mouvement dans l'oeuvre. Dans une oeuvre hypermédiatique, ce mouvement peut être engendré par une vidéo ou une animation.

Prenons maintenant le deuxième aspect de l'actualité, qui est celui des répercussions réelles de nos gestes. « Le virtuel est pleinement actuel », affirme Denis Berthier (Berthier, 2004 : p. 71). Par là, il entend que les effets de gestes en ligne sont bien réels. Si cela peut sembler paradoxal du point de vue de la définition classique du virtuel (le virtuel est entendu comme un ensemble de potentialités non actualisées), cela ne fait plus de doute que, lorsque nos gestes laissent des traces, ceux-ci ont des conséquences réelles. Les transactions, les rencontres, les courriels, les séances de clavardage, les commentaires sur les blogues, sur Facebook et sur Twitter ainsi que ceux impliqués par les contenus

participatifs d'œuvres hypermédiatiques sont pleinement actuels. Leurs répercussions sont effectives. Pour illustrer cela de manière concrète, si l'on dépense cinq Linden (devise utilisée dans le monde en ligne *Second Life*), environ un dollar sera aussitôt retranché de notre compte bancaire ou porté sur notre carte de crédit. « La nouvelle économie, celle du réseau », raconte Cauquelin, « renforce ce sentiment qu'il y a là de vrais enjeux, que la réalité est là puisque la lutte économique est là » (2002 : p. 101). Les commentaires publiés en ligne, qu'ils soient méprisants, intimidants ou encourageants, ont des conséquences pour celui ou celle qui les reçoit, d'autant plus qu'ils sont rendus publics.

Cette actualité de la structure du virtuel est un enjeu majeur de ce que Lawrence Lessig appelle la culture Remix (2007), sur laquelle je reviendrai davantage dans le prochain chapitre. L'auteur, un avocat de formation, montre la manière dont le numérique transforme les moyens par lesquels on célèbre la culture. Les vidéos d'admirateurs de groupes de musique, qui se répondent les uns les autres sur la plate-forme YouTube en y remixant des chansons connues, sont des formes de célébration et de « conversations » qui se faisaient, autrefois, au coin de la rue. Par là, elles étaient insignifiantes d'un point de vue légal. Ces conversations vidéographiques se font dorénavant au sein d'une plateforme de publication et de partage de vidéos en ligne. Bien qu'elles ne soient pas perçues, par leurs auteurs amateurs qui s'amuse, comme des atteintes au droit d'auteur, elles deviennent, par leur actualité, des actes criminels. Elles sont publiées et diffusées. Ces interventions, qui forment le langage vernaculaire d'aujourd'hui, posent donc un réel problème d'un point de vue éthique et légal.

Les contenus participatifs que l'on retrouve dans *David Still* ont également une portée réelle. À la lecture des nombreux courriels reçus par David Still et dont on a accès via le site Web en question, on comprend que le personnage a été utilisé à toutes sortes de fins. Si l'on se dissimule derrière David Still, c'est souvent pour mieux attaquer son prochain, sans en subir les conséquences. Toutes les réponses et les accusations s'adresseront désormais à David Still. Les diffamations sont peut-être fictives, mais puisque celui qui reçoit le courriel ne sait pas qu'il s'agit d'une œuvre hypermédiatique, elles n'en sont pas moins actuelles, ce qui contribue à l'effet de présence de *David Still*.

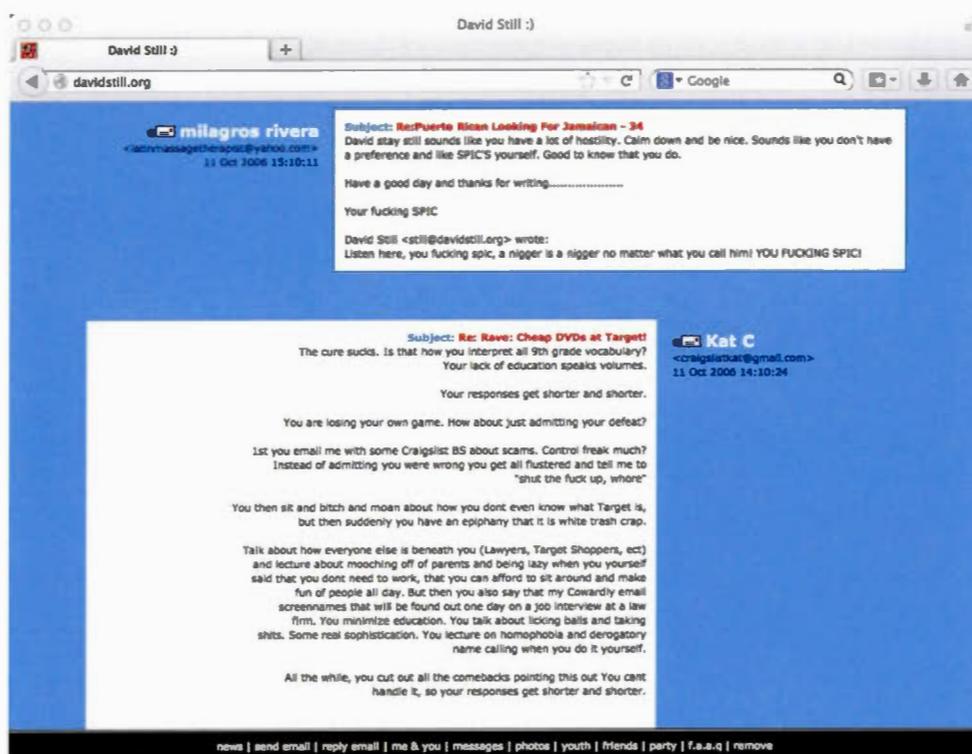


Figure 12 Capture d'écran extraite de davidstill.org

Par ailleurs, en utilisant David Still comme prête-nom, on complexifie son identité. David Still adopte les qualités et les défauts de ceux qui en font l'usage.

Pour ceux qui le rencontrent dans un contexte qui ne leur permet pas de réaliser qu'il s'agit d'une œuvre d'art, David Still existe, car « aussi factice que soit sa présence dans le monde réel, c'est là qu'elle existe [...] ses effets sont bien réels » (Berthier, 2004 : p. 57). Le virtuel, en ce sens, est le moyen par lequel les expériences hypermédiatiques me parviennent, mais ces expériences sont pleinement actuelles.

#### *2.4. Histoire vécue*

Il serait injuste d'affirmer que l'internaute est plus interpellé par une œuvre interactive dans laquelle il est appelé à « agir » que par une œuvre picturale face à laquelle il n'intervient pas. Souvenons-nous que Barthes se sentait fortement interpellé par une photographie de sa mère lorsqu'elle était enfant, bien plus que par une photographie récente. Le contexte dans lequel cette photographie était observée est très important. Ayant pris soin de sa mère malade avant qu'elle ne décède, Barthes la percevait davantage comme une petite fille. L'expérience de l'actualité repose donc également sur la capacité de l'œuvre à faire vivre quelque chose de singulier au sein de l'imagination selon le contexte dans lequel elle s'inscrit.

Lorsqu'il y a conscience d'image dans une œuvre hypermédiatique, les perspectives historiques ne s'expérimentent pas comme quelque chose de passé, mais de présent, d'actuel. Dans le cas de l'œuvre du collectif JODI, l'histoire militaire d'Internet est actualisée par le truchement du code informatique, qui contient un langage militaire en y dissimulant des attaques armées. L'œuvre

n'aurait pas le même poids si elle défilait sur un écran de cinéma. Non seulement cela ne permettrait pas à l'internaute de faire l'expérience du temps réel en naviguant dans l'œuvre, mais celle-ci, sortie de l'ordinateur, ne donnerait plus cette impression d'entrer dans la machine pour en découvrir les coins sombres.

L'expérience de l'œuvre *davidstill.org* se déploie à la lumière d'une œuvre phare de l'histoire de l'art, le *David*, et de plusieurs éléments de la mythologie grecque. Par l'interactivité que l'œuvre commande, l'internaute est engagé à faire des gestes concrets et à vivre ces expériences mythologiques par le biais du personnage. C'est par cette forme d'investissement que David Still devient une figure, puisqu'« une figure qui n'est pas investie, qui n'est pas intégrée à un processus d'appropriation, perd cette dimension symbolique qui la caractérise et redevient un simple personnage [...] » (Gervais, 2007 : p. 34). Son histoire vécue, ce qu'elle contient comme charge émotive, est offerte à l'expérience comme quelque chose qui se déroule maintenant. Son histoire est pleinement vécue au moment où l'œuvre est expérimentée.

## 2.5 Contiguïté

En développant la notion d'actualité, il est difficile de ne pas mentionner l'apport de la contiguïté dans cette expérience. Si le temps de l'œuvre se lie au temps de l'internaute, que ce soit par le temps réel ou par la portée des gestes effectués au-delà de l'œuvre d'art, l'espace du monde d'image et l'environnement de l'internaute n'en sont pas moins enchevêtrés. Il y a contiguïté entre l'internaute (son environnement effectif) et le sujet-image (environnement non effectif), mais

aussi entre l'objet-image et le sujet-image. L'interactivité, même dans sa plus simple expression, offre une expérience contiguë : les gestes effectués dans l'espace de l'internaute ont des répercussions dans le monde d'image. Toutefois, la contiguïté qui m'intéresse pour approfondir la compréhension de l'effet de présence dépasse cette expérience primaire. Elle porte davantage sur le lien entre le monde d'image et l'imagination de l'internaute, qui est souvent exacerbée par le rapport interactif.

Pour mieux comprendre la relation de contiguïté qu'offrent les œuvres hypermédiatiques, le signe indiciaire, tel que théorisé par Peirce, se révèle très instructif. Ce signe, comme son nom l'indique, renvoie à son objet de manière indicielle lorsqu'il est réellement affecté par cet objet : « Here is a reactional sign, which is such by virtue of a real connection with its object. » (Peirce, 1997 : p. 52) Cela peut s'illustrer autant par l'empreinte d'une main sur du papier (qui renvoie à la main) que par un drapeau mû par le vent (présence du vent). La différence entre ces deux exemples est que, dans le premier cas, la trace relève du passé (il y avait une main), alors que dans le deuxième cas, la contiguïté est actuelle : le drapeau est mû précisément parce qu'il y a du vent au moment où il est perçu. C'est l'expérience du deuxième exemple qui définit le mieux la contiguïté expérimentée dans une œuvre hypermédiatique. Dans le premier cas, le papier permet à la relation indiciaire de perdurer, indépendamment de la présence du contact. Dans le deuxième, la contiguïté, tout comme dans l'expérience de l'effet de présence, est actuelle : il y a une présence. S'il y a une trace de quelque chose, c'est que cette chose, par exemple le vent, se trouve présente, bien qu'elle soit imperceptible au-delà de son « empreinte ». Dès que le vent cesse, le drapeau retombe, alors que le papier conserve la trace de la main bien après son passage.

Pour comprendre cet aspect en relation avec la notion de conscience d'image, disons que l'expérience implique que l'objet-image et, par extension, le sujet imaginé soient affectés par quelque chose au moment présent. Évidemment, si quelque chose anime, de manière contiguë, un élément du monde d'image, c'est parce que l'internaute le perçoit ainsi. Cette chose qui en anime une autre et le lien entre les deux sont créés par son imagination. Par exemple, *davidstill.org* procure un effet de présence parce qu'il y a un lien actuel entre l'internaute et le personnage. Ce lien transite, en partie, par une connexion existante entre le dispositif manipulé et l'interface, mais il passe également par une histoire vécue, qui émerge du lien entre l'œuvre et l'imagination de l'internaute. L'interactivité est souvent une amorce pour cette sensation de contiguïté, mais l'imagination que les œuvres suscitent, par leur aspect indiciel, y est encore plus importante. Ainsi, il importe peu que l'objet-image soit réellement affecté ou non par quelque chose d'effectif. C'est l'expérience de cette contiguïté qui joue un rôle dans la constellation de l'effet de présence.

L'idée de hantise, dont il a été question au premier chapitre, permet de mieux saisir l'expérience de la contiguïté. Elle traduit, elle aussi, une rencontre entre deux espaces (et deux temporalités). Tel que le mentionne Saybalisi, « [...] the act of haunting is about the "traces" that oscillate between past and present, between here and there, without being reduced simply to one. » (2010 : p. 321). La hantise se manifeste à la fois à travers quelque chose qui se trouve et ne se trouve pas dans un environnement. Le sujet-image devient le lieu de traces, d'indices révélant quelque chose de manière actuelle et contiguë, en même temps que quelque chose de passé et d'absent. L'intensité de cette contiguïté est donc liée à mon propre

investissement dans l'œuvre. Elle peut être générée par une perception visuelle ou auditive, mais elle peut aussi être générée de manière intellectuelle.

Pour que l'imagination puisse s'activer et que son activité ait une durée, la contiguïté s'expérimente lorsque certains éléments de l'œuvre comportent un caractère d'esquisse. Je ne peux être hantée par quelque chose qui m'est entièrement donné. Cela s'apparente à une expérience que Nietzsche décrit ainsi :

De même que des figures en relief agissent si fortement sur l'imagination parce qu'elles sont pour ainsi dire en train de sortir de la muraille et tout à coup, retenues par on ne sait pas quoi, s'arrêtent : ainsi parfois l'exposition incomplète, comme en relief, d'une pensée, d'une philosophie tout entière, est plus efficace que l'explication complète : on laisse plus faire au spectateur, il est excité à continuer ce qui fait saillie devant ses yeux en lumière et ombre si forte à achever la pensée, et à triompher lui-même de cet obstacle qui jusqu'alors s'opposait au dégagement complet de l'idée. (1988 : p. 145)

Pensons à David Still, dont l'identité est ouverte à la participation et aux modifications. L'œuvre se présente comme une amorce pour l'imagination. Explorer l'œuvre implique d'emblée d'y participer, d'y ajouter quelque chose. *David Still* est incomplet sans l'appropriation qu'en font les internautes. Il en va de même de l'œuvre *jodi.org*, pour laquelle l'esthétique du code informatique donne l'impression de rencontrer quelques traces qu'il faut décoder. L'œuvre de JODI est confuse, il faut y chercher des repères et s'y investir.

Bien sûr, rien ne m'est jamais entièrement donné. Il y a toujours, dans l'expérience perceptive des choses qui m'entourent, des aperceptions qu'il me faut combler afin de concevoir ce qui se trouve devant moi. Selon Husserl, les perceptions

coulent dans la conscience à la manière d'un flux, mais le caractère intentionnel de la conscience consolide des identités (Husserl, 1991 : p. 76 et 87). Aussi appelé la synthèse passive, ce processus représente la manière dont je saisis les choses, par associations. Je le fais spontanément, devant tout objet. Je ne vois pas la patte arrière d'une chaise. Pourtant, je la saisis comme telle par le truchement de ce qui est accessible à ma perception. Je comble ainsi sans cesse les aperceptions et cela se fait de manière naturelle.

Toutefois, dans le cas de l'effet de présence, ces aperceptions jouent un rôle fondamental. Plutôt que de se combler de manière passive et de passer inaperçues, certaines d'entre elles demeurent au cœur de l'expérience de l'œuvre. La très grande part d'aperceptions qui la constituent provoque la nécessité d'une création plus active, ce qu'Husserl appelle la synthèse active (j'y reviendrai plus loin). Celle-ci fait appel à mon imagination.

### *2.5.1 Contiguïté historique*

Pour mieux comprendre ce lien contigu entre l'imagination et le monde d'image, ainsi que la manière dont il engendre une histoire vécue, il est intéressant de se pencher sur la notion de *pathosformel* d'Aby Warburg. Deux éléments sont unis au sein de cette notion : la forme et le pathos. Par là, Warburg attribuait toujours à la forme plastique un mouvement régi par une force (Didi-Huberman, 2002 : p. 202). La forme n'est jamais quelque chose de superficiel, elle est toujours en même temps le contenu qu'elle porte, son sujet-image. La forme ne cache rien; en elle, je retrouve toute sa force : « C'est parce qu'elle [la forme] apporte avec soi ses propres conditions de manifestation, mieux : parce qu'elle les porte en soi, ou

mieux encore : parce qu'elle les produit, parce qu'elle les crée à partir de soi. » (Audi, 2003 : p. 37) Pour Warburg, lorsque des formes antiques sont réutilisées au fil du temps, ce ne sont pas les formes plastiques en tant que telles qui sont copiées, ce sont plutôt les forces qu'elles portent qui sont réactualisées dans un nouveau contexte.

Selon Nietzsche, dont Warburg s'inspire grandement, l'histoire d'une chose, en général, est créée par la succession des forces qui s'en emparent et la coexistence des forces qui luttent pour s'en emparer. Un même objet, un même phénomène change de sens suivant la force qui se l'approprie (Deleuze, 1962 : p. 4). Warburg croyait que les artistes de la Renaissance avaient « [...] recours aux œuvres antiques dès qu'il s'agissait d'incarner des êtres animés mus par une cause extérieure à eux » (Didi-Huberman, 2002 : p. 193). Si Warburg voit Simonetta dans la Vénus de Botticelli, il voit aussi s'incarner dans la forme antique, dont celle des cheveux dans le vent de la Vénus, une histoire de l'art pour laquelle les formes se transmettent par le geste et non par l'imitation. Si l'on peut identifier une ressemblance entre des éléments d'une œuvre hypermédiatique et d'autres productions culturelles, on analyse toujours leur contiguïté. Par exemple, si l'on repère des ressemblances entre le *David* de Michel-Ange et David Still, on cherche ce qui les lie comme charge émotive. On cherche en quoi cette charge émotive est significative dans le contexte dans lequel elle se trouve, c'est-à-dire au sein de la cyberculture.

Par son imagination, l'internaute active cette charge émotive. Les éléments habitent son imagination et se présentent, dans l'expérience, en contact avec l'œuvre d'art. Puisqu'il y a intrusion d'un élément imperceptible au sein du monde

d'image, il y a également interconnexion du passé dans le présent. La notion de survivance permet de mieux comprendre le rapport au temps que cette contiguïté engendre. Les survivances, chez Burckhardt, sont le fruit d'un inconscient sociohistorique qui se déploie dans les productions culturelles : « [S]ouvent un phénomène se répète à des époques très éloignées avec une similitude surprenante, du moins par son sens profond, même si le costume a changé. » (Burckhardt, 1971 : p. 61) Les œuvres d'art reposent sur des vibrations de l'âme et c'est pour cela qu'elles peuvent « passer dans le sang de l'humanité » (Burckhardt, 1971 : p. 42). Dans cette thèse, les survivances sont envisagées comme le résultat de ma réflexion. J'envisage la survivance moins comme un résultat de l'inconscient dans la production de l'œuvre qu'une actualisation de mon imagination singulière. Toutefois, l'effet qu'elle porte sur l'histoire est similaire. Selon Didi-Huberman, la survivance complexifie l'histoire en « libérant une sorte de marge d'indétermination dans la corrélation historique des phénomènes » (2002 : p. 86). La contiguïté entre les phénomènes ne s'explique pas par une simple relation de cause à effet, ni par une chronologie. Elle s'explique par la manière dont j'expérimente ces phénomènes. Tel que le mentionne Nietzsche, « [L]orsque nous voyons une image nouvelle, nous la construisons d'emblée à l'aide de toutes les anciennes expériences que nous avons faites » (1974 : p. 169). C'est ainsi que la contiguïté met en œuvre mon imagination et engendre l'effet de présence.

## 2.6 *Pbantasia*

Dans son ouvrage *Phantasia, conscience d'image, souvenir*, Edmund Husserl aborde la notion complexe de la *pbantasia*. Celle-ci représente une « certaine disposition d'esprit » offrant une expérience qui ne trouve pas son ancrage dans le monde tangible, mais dans l'imagination. « Si je vis dans la Phantasia, je vis dans la conscience d'image », affirme Husserl. Je vis, par exemple, dans le monde imaginaire que suscite chez moi l'expérience d'une œuvre d'art. L'effet de présence n'est pas une expérience simplement perceptive, comme celle du trompe-l'œil, mais elle implique un investissement de l'imagination de l'internaute. Une œuvre d'art procure une telle expérience parce qu'il y a, au cœur de mon acte de saisissement, un ensemble de connaissances prêtes à s'actualiser : « Toute actualité implique ses propres potentialités qui ne sont pas des virtualités vides, mais qui sont, quant à leur contenu, c'est-à-dire dans chaque vécu actuel correspondant, intentionnellement tracées [...] » (Husserl, 1991 : p. 89-90) La *phantasia* réfère à ce que je peux, selon mon horizon d'attente, percevoir ou interpréter à partir des œuvres et non à ce que j'identifie comme une perception « réelle » au sein de celles-ci.

Si les quatre premières notions formant la constellation notionnelle de l'effet de présence s'analysent selon des éléments trouvés au sein des œuvres hypermédiatiques, la *phantasia* représente, quant à elle, le fonctionnement de l'imagination qui les anime. Elle fait entièrement basculer la conscience d'image dans l'esprit. Alors que la conscience d'image résulte de mon champ perceptif, la *phantasia* est un libre jeu de l'imagination : « L'image-de-phantasia n'apparaît pas dans le contexte objectif de la réalité effective présente, de la réalité effective qui

se constitue dans la perception actuelle, dans le champ visuel actuel » (Husserl, 2002 : p. 87). Par exemple, dans *David Still*, Narcisse (que j'ai comparé avec l'expérience de l'internaute dans son rôle d'Écho) n'apparaît pas dans mon champ perceptif. Je le « projette par phantasia », « en conflit conscient avec tel ou tel vécu actuellement » (Husserl, 2002 : p. 196).



Figure 13 Capture d'écran extraite de davidstill.org

En phénoménologie, ce processus s'appelle la synthèse active : « Cette activité spécifique ne saisit pas et n'explicite pas simplement des objets préconstitués, mais, par une mise en forme syntactique même, constitue des objets nouveaux. » (Husserl, 2004 : p. 7) Il y a plusieurs manières d'opérer une synthèse active chez Husserl. La fonction imaginative de la phantasia est l'une d'entre elles. Elle permet d'établir qu'une rencontre avec une œuvre hypermédiatique suscitant un

effet de présence engendre quelque chose de nouveau, voire une nouvelle création. La phantasia représente en quelque sorte ce qu'il est possible de créer à travers ou à partir des œuvres hypermédiatiques. Elle engendre un mode de pensée permettant de créer un remix, notion développée dans le chapitre suivant.

La phantasia est aussi comprise comme une « disposition d'esprit, une faculté », celle de laisser aller librement son imagination (Husserl, 2002 : p. 49). Elle est dirigée par mes désirs, mes sensations et mes perceptions. Celles-ci sont engendrées, en partie, par l'œuvre d'art. Je n'ai qu'un seul champ perceptif et lorsque je me plonge dans le mode de pensée de la phantasia, celle-ci « crée déjà également une autre dimension » (Husserl, 2002 : p. 132). Husserl écrit que les choses qui arrivent dans la phantasia n'arrivent pas dans le temps « objectif ». Bien qu'elles se présentent à ma conscience de manière actuelle, elles adviennent pourtant dans un décalage avec ce qui existe effectivement. En ce sens, ce qui découle de la phantasia est toujours fiction. Alors que la perception se poursuit « dans une plénitude » tant que le stimulus est présent, la phantasia, elle, est arbitraire, libre par rapport aux stimuli extérieurs, bien que ceux-ci demeurent présents :

[...] le règne de l'activité est *eo ipso* un règne de la libre activité de volonté, ici le moi dirige ses actions, que ce soit de façon transitoire ou conséquente, d'après des buts cognitifs qui, comme tels, ont naturellement valeur (pour lui). Dans cette mesure, les sentiments, les aspirations, les volitions jouent ici un rôle constant. (Husserl, 2002 : p. 21)

L'image de phantasia n'est pas liée nécessairement à une image physique ou à des sensations, mais celles-ci ne disparaissent pas pour autant du champ perceptif :

Lorsque nous sommes entièrement plongés dans la phantasia, nous ne

faisons à vrai dire pas attention aux objets de la perception, mais ils apparaissent continuellement, ils sont là et exercent leur tension envers le champ-de-phantasia correspondant. (Husserl, 2002 : p. 102).

Cette tension dont parle Husserl entre le monde perçu par les sens et l'univers qui se déploie dans la phantasia est constante dans l'expérience de l'effet de présence. Par cette expérience, j'établis des liens entre l'imagination et l'œuvre hypermédiatique qui la génère, un peu comme lorsque « [...] nous lisons des notes et [les] accompagnons des phantasmata de son, ou lorsque nous "phantasmons" une mélodie pendant que nous suivons des perceptions visuelles. » (Husserl, 2002 : p. 107) J'intuitionne ainsi le « non présent » dans l'œuvre hypermédiatique, lequel se présente toutefois de manière actuelle : « [J]e vis ici le maintenant actuel et l'environnement actuel et je projette par phantasia en eux, en conflit conscient avec tel ou tel vécu actuellement » (Husserl, 2002 : p. 196-197). Je reviens au champ de perception de l'œuvre hypermédiatique pour élaborer son interprétation.

L'étude de la phantasia à partir d'une œuvre implique une plongée dans le sujet-image. Dans le cas de l'effet de présence, le sujet-image renvoie sans cesse à l'image physique de l'œuvre d'art et il se présente de manière actuelle et contiguë. Or, l'image de phantasia ne possède pas d'image physique, mais elle permet de réfléchir, à discrétion, à propos de celle-ci. La hantise a été évoquée à plusieurs reprises pour mieux cerner l'expérience de l'effet de présence. Ici, elle représente le risque de ne plus posséder la liberté discrétionnaire qu'offre la conscience d'image en plongeant dans son sujet. Contrairement à l'effet de présence, la hantise me fait perdre cette liberté discrétionnaire : « Or un jeu de phantasia non discrétionnaire peut aussi donner naissance à des formations qui se faufilent dans notre monde d'expérience et l'envahissent, bien évidemment non sans

refoulement des données d'expérience » (Husserl, 2004 : p. 26). Le déclencheur essentiel de la synthèse active qui est au cœur de la phantasia est le fait de « prêter consciemment attention », sans quoi l'activité active ne peut se prolonger (Husserl, 2004 : p. 12). La conscience d'image, présente jusque dans le sujet-image, permet de garder cette liberté discrétionnaire.

Il n'est pas anodin de constater que les travaux de l'artiste comme ceux de l'historien servent souvent d'exemples lorsqu'il est question de la phantasia chez Husserl. L'œuvre d'art, selon le philosophe, est le résultat d'une phantasia. L'historien, en créant des « liens intentionnels » et créatifs entre les choses dans le but de reconstruire une époque ou de faire un argument, pratique également la phantasia. Celui-ci, contrairement à l'artiste, ne fabrique pas de fictions :

L'historien aussi exerce la phantasia productrice, celle qui compose arbitrairement, mais il ne fabrique pas de fictions. Il cherche, en se basant sur des données assurées, à établir une intuition cohérente de personnalités, de destinées, d'époques, par le truchement de la phantasia formatrice; il cherche une intuition de réalités et non d'imaginations. (Husserl, 2002 : p. 51)

Cette pensée d'Husserl émerge à une époque où il en était effectivement ainsi de l'histoire. Toutefois, l'histoire de l'art, de la deuxième moitié du XX<sup>e</sup> siècle à nos jours, se nourrit de la fiction. L'histoire de l'imaginaire de Jacques Le Goff (1986), par laquelle on souhaite ouvrir l'histoire à tout élément culturel et à toute forme de représentation afin d'étudier les œuvres d'art, intègre la fiction comme document historique. Belting rappelle à son tour que l'historien d'art étudie des supports de représentation, mais « nous oublions souvent que l'histoire de l'art elle-même pratique la représentation » (1989 : p. 117). La fiction a permis à son

tour de « faire » de l'histoire de l'art. On pense à Daniel Arasse qui, dans son *On n'y voit rien*, analyse des œuvres d'art par le truchement de six fictions narratives (2006). La phantasia de l'historien de l'art et celle de l'artiste ne sont plus très éloignées. Bien que la composition de l'historien agisse à titre de réponse à l'œuvre d'art, cette dernière répond aussi, par sa singularité historique, à une histoire de l'art.

### *2.6.1 Phantasia numérique*

Lorsqu'on explore le Web par le truchement d'un moteur de recherche, on se retrouve dans un espace qui ressemble étrangement au musée imaginaire d'André Malraux, c'est-à-dire un lieu dans lequel on retrouve « [...] une confrontation de métamorphoses qui se valent toutes » (1965 : p. 12). Le Web a exacerbé ce musée imaginaire, qui se dote maintenant d'une quantité effarante d'images, de sons, de musiques, de vidéos et de textes de tous genres; tous rabattus sur un même plan et décontextualisés. La fameuse phrase « à la représentation du monde, succède son annexion » (Malraux, 1965 : p. 72) pourrait être remplacée par « à la représentation du monde, succède sa numérisation ». Les moteurs de recherche ouvrent leur fenêtre sur un Web en apparence linéaire, mais qui est pourtant éclaté et rhizomatique. Saisissant un mot-clé dans la fenêtre du navigateur, l'internaute expérimente cette abondance numérique. À l'instant même où il explore les résultats de sa recherche, des sites Web disparaissent et d'autres se créent. Des billets de blogue sont relayés alors que d'autres sont oubliés.

André Malraux écrit que la photographie a engendré ce musée imaginaire (1965). Les peintures, les sculptures, les architectures, sorties de leur contexte et retirées de leur fonction initiale, marquent l'intellectualisation de notre rapport à l'art, pour laquelle tout devient image. Selon l'auteur, la photographie permet une accessibilité des œuvres d'art sans précédent :

Aujourd'hui, un étudiant dispose de la reproduction en couleurs de la plupart des oeuvres magistrales, découvre nombre de peintures secondaires, les arts archaïques, les sculptures indienne, chinoise, japonaise et précolombienne des hautes époques, une partie de l'art byzantin, les fresques romanes, les arts sauvages et populaires. (Malraux, 1965 : p. 15)

Des milliers d'œuvres d'art sont reproduites et publiées en ligne. Des ouvrages entiers sont accessibles en format numérique. Des vidéos d'art sont diffusées sur les plateformes de partage de vidéos comme Vimeo. De grandes quantités de fichiers sonores s'offrent à tous par le truchement de différentes plateformes de partage de musique. Steven Henry Madoff affirme que, depuis les vingt-cinq dernières années, l'inventaire des productions culturelles s'est agrandi d'une manière époustouflante pour l'histoire de l'art (2010 : p. ix). Non seulement je me trouve face à une quantité incroyable d'éléments culturels par le biais de mon ordinateur personnel, mais il m'est de plus facile de m'appropriier ces mêmes éléments. Les restrictions légales de lois comme le droit d'auteur nuisent très peu à cette appropriation puisque les éléments de culture reproduits sur le Web possèdent tous la même valeur, c'est-à-dire une valeur numérique.

La *phantasia* est constamment nourrie par cette accessibilité des productions culturelles de toutes sortes, ce qui ne fait qu'augmenter la récurrence de l'impression d'insaisissabilité. Il devient impossible, par exemple, d'appréhender

toutes les productions liées à son propre sujet de recherche doctorale. De nouvelles études de la cyberculture paraissent tous les jours sous forme de livres électroniques, de sites Internet, de plateformes participatives, de billets de blogue ou d'articles spécialisés. Des œuvres hypermédiatiques sont créées chaque jour et, plus largement, il y a un flux constant dans la création des productions culturelles en ligne. Des éléments culturels préexistants sont sans cesse numérisés. Parallèlement à cette accessibilité, la malléabilité des éléments de culture en ligne est facilitée. Les logiciels de traitement de l'image, comme Photoshop, les séquenceurs sonores, comme Digital Performer, ou encore les logiciels d'édition vidéo, comme Final Cut Pro, pour n'en nommer que quelques-uns, permettent de manipuler, de superposer, de bricoler avec ces éléments de culture. La phantasia, je peux la mettre en œuvre « devant moi ». En opérant une telle chose, de nouvelles associations inattendues apparaissent au fur et à mesure que le « bricolage individuel » de l'histoire vécue s'érige. Si la phantasia permet de tisser librement des liens dans mon esprit, l'abondance numérique me permet de travailler concrètement avec cette modalité d'esprit : elle permet de rendre cette phantasia actuelle.

## *2.7 Conclusion*

Si « [...] les problèmes surviennent dès que l'expérience esthétique – qui n'est rien d'autre qu'une expérience vécue de type préscientifique – est proclamée objet de la recherche scientifique », tel que l'affirme Belting (1989 : p. 49), comment l'effet de présence peut-il permettre de faire une analyse? En proposant une constellation notionnelle de l'effet de présence, ce chapitre démontre la manière

dont une expérience esthétique (cernée au chapitre premier) s'érige peu à peu comme un modèle d'interprétation. La première notion discutée, la conscience d'images d'Husserl, permet d'approfondir le rapport au dispositif, tel que l'exprime l'effet de présence. Elle permet aussi de développer l'approche husserlienne, par laquelle on peut porter attention à ses propres prédispositions devant une œuvre d'art. J'observe l'activité de ma conscience et je prends note de ce qui s'anime entre l'œuvre et moi. Cette approche phénoménologique et sémiotique est approfondie avec la notion de phantasia, développée par Husserl, et qui représente une faculté de l'imagination discrétionnaire, c'est-à-dire qui permet de créer des formes librement. Cette notion permet non seulement de démontrer comment l'effet de présence ouvre une brèche où l'imagination peut s'exercer, mais aussi de proposer pour point de départ l'activité de cette conscience pour former des analyses, des remix. Pour cela, il me faut sans cesse faire l'effort de diriger mon attention sur l'expérience, de toujours faire en sorte de ne pas me perdre dans des théorisations qui risquent d'instrumentaliser le corpus.

Les notions d'actualité, de contiguïté et de singularité sont différentes manières de problématiser l'interactivité au cœur des œuvres hypermédiatiques. Ainsi, avec la notion d'actualité, je m'intéresse au temps dans l'expérience de l'effet de présence. Tout se passe avec cet effet comme si les choses se déroulent au moment présent, non seulement dans la relation interactive où mes gestes se répercutent à l'écran, mais aussi dans mon imagination, où le passé s'actualise dans l'œuvre. Avec la contiguïté, c'est le rapport à l'espace, ou plutôt à son absence qui est mis en scène. Lorsqu'il y a effet de présence, je ressens un contact direct avec l'œuvre, non seulement parce que je peux interagir avec elle, mais aussi parce que son sujet-image, comme l'appelle Husserl, me renvoie à ma propre présence. Avec la

singularité, troisième notion, c'est l'idée de relation unique avec l'œuvre qui est proposée. Lorsqu'il y a effet de présence, je ressens non seulement un contact, mais un lien unique, intime. L'œuvre hypermédiatique est certes multiple, mais elle se présente toujours de manière singulière, et porte une histoire qui lui est propre.

Les notions traduisent également des expériences dominantes dans la cyberculture, qu'elles permettent de mieux définir. Ce sont toutefois les œuvres hypermédiatiques elles-mêmes qui permettent d'enrichir la constellation notionnelle et, par là, une compréhension toujours plus approfondie de l'effet de présence et de la cyberculture au fil des analyses. C'est tout ce qui s'anime en elles, leurs significations et leurs perspectives historiques, qui vient étoffer la définition (ouverte) des balises proposées. La constellation notionnelle est ainsi créée pour être appropriée, adaptée, modifiée, c'est-à-dire remixée.

## CHAPITRE 3

### REMIX

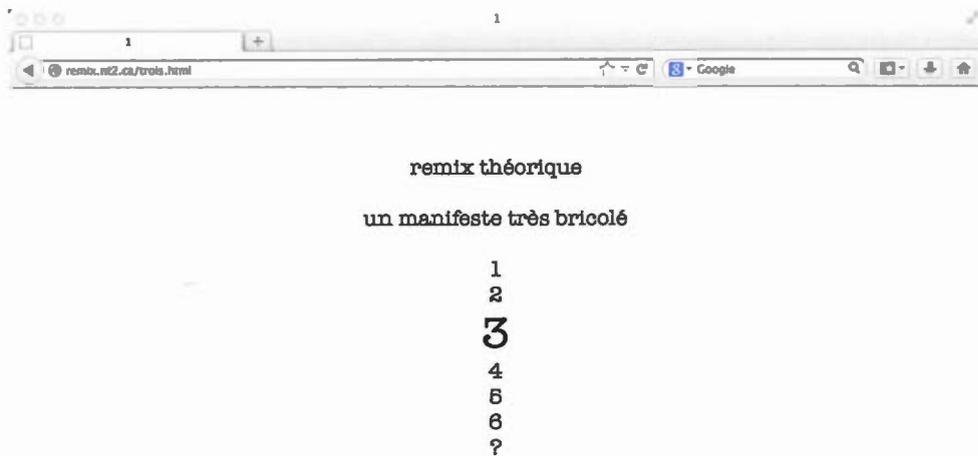


Figure 14 Capture d'écran extraite de remix.nt2.ca

#### *3.1 Introduction*

The obvious point is that a remix like this can't help but make its argument, at least in our culture, far more effectively than could words. (Lessig, 2002 : p. 74)

L'effet de présence n'est pas uniquement un phénomène à analyser dans les œuvres hypermédiatiques et la cyberculture. Son expérience suppose un engagement concret dans sa culture, une réponse. C'est ce que j'appelle ici un

remix, sixième notion de la constellation notionnelle de l'effet de présence. Si les cinq premières notions de la constellation permettent de comprendre l'expérience de l'effet de présence dans une œuvre hypermédiatique, par la notion de remix je propose plus systématiquement une méthodologie pour l'analyse des œuvres d'art. Celle-ci permet d'organiser la phantasia et de transmettre l'expérience de l'effet de présence dans une œuvre hypermédiatique. Si cette notion est exploitée de façon importante, et que son contexte est plus longuement élaboré, c'est parce qu'elle est l'angle par lequel j'aborde la cyberculture. Elle est inscrite dans un champ où se côtoient l'archive mouvante, l'éducation aux médias et les humanités numériques et, par là, propose une posture singulière en recherche universitaire dont il m'apparaît important de montrer la provenance, les possibilités et les répercussions.

Dans ce chapitre, je regroupe un ensemble de propositions, dont certaines seront explorées plus en profondeur lors des analyses d'œuvres dans les chapitres suivants, et plus particulièrement sur le site Web de la thèse ([remix.nt2.ca](http://remix.nt2.ca)). Cette méthodologie, comprise dans le modèle d'interprétation de manière plus générale, est créée pour être explorée, enrichie et perpétuellement mise à jour. Elle s'actualise de connivence avec les technologies numériques et avec les différentes possibilités qu'offrent ces dernières.

Deux visées importantes animent la problématisation de la notion de remix que je propose dans ce chapitre. La première représente une analyse du contexte d'émergence de la notion : la cyberculture. Cette analyse permet d'observer également la dimension historique et pratique de la notion. L'autre visée consiste à arrimer la notion à la pratique de l'histoire de l'art. Il faut voir ce que les

technologies récentes peuvent apporter à l'analyse d'œuvres d'art, d'un point de vue méthodologique, mais aussi idéologique. Ces deux visées s'enchevêtrent à travers l'exploration des thèmes suivants : DIY universitaire, remix identitaire, archive remix, loi de la participation et écritures médiatiques.



Figure 15 Capture d'écran extraite de remix.nt2.ca

Comme pour les autres notions, celle du remix ne peut être présentée sans exemples concrets. On retrouve, citées dans le texte, des productions hypermédiatiques de théoriciens provenant de diverses disciplines, mais surtout mes propres expérimentations hypermédiatiques, qui ont été créées durant mon parcours doctoral, afin de développer le modèle d'interprétation. Celles-ci sont rassemblées sous la forme d'un manifeste hypermédiatique intitulé « L'historienne du net art : un manifeste très bricolé » (dont la version originale est en anglais), comprenant des exemples en lien avec les propositions dont il sera question ici (<http://remix.nt2.ca/manifeste/index.html>). Si ce chapitre réunit les références théoriques qui animent une vision singulière du remix, les expérimentations

hypermédiatiques présentées dans le manifeste (c'est-à-dire les billets de blogue, le commissariat en ligne, le piratage créatif, etc.) jouent un rôle de premier plan dans l'élaboration théorique de ce chapitre. Puisqu'il s'agit d'une méthodologie expérimentale, le remix implique une posture autoréflexive pour laquelle j'explique et j'analyse brièvement ce que je fais au fur et à mesure.

### *3.2 Remix théorique*

De manière générale, le remix consiste à combiner ou à éditer du matériel préexistant pour créer quelque chose de nouveau (Navas, 2010). Lorsqu'on navigue sur le Web ou participe à l'un ou l'autre des réseaux sociaux, on rencontre tôt ou tard un remix. S'ils sont si nombreux, c'est parce que, depuis l'avènement du Web, nous vivons, selon Lawrence Lessig, dans une culture remix. Comme mentionné précédemment, lorsqu'il souhaite présenter à un public non averti cette notion, Lawrence Lessig choisit comme exemples certaines vidéos transmises sur la plateforme de partage de vidéos YouTube (Lessig, 2002 : p. 8). Dans celles-ci, les gens interprètent les productions musicales de leurs artistes favoris en créant des montages. Pour une même pièce musicale, on retrouve des chorégraphies et des lipsync de toutes sortes. Ceux-ci sont souvent créés dans l'intimité du foyer des interprètes. Outre les vidéos virales de danses, telles que le *Gangnam Style*, que se sont appropriées les adolescents les plus insoucians ou encore les artistes contemporains (Ai Wei Wei, Anish Kapoor), on retrouve également des remix sous forme de photographies, de *memes*, de *marshups* (pots-pourris), de piratage ou encore dans des formats sonores et textuels. Le propos est

souvent léger, humoristique ou sarcastique, mais il peut également être informé, engagé et théorique.

Lessig rappelle bien que le remix est, de manière générale, un phénomène populaire et spontané, mais il souligne également ceci : « It takes extraordinary knowledge about the culture to remix it well. » (Lessig, 2002 : p. 93) La reconnaissance de ce bagage culturel est trop souvent occultée lorsqu'il est question du remix. On peut faire remonter ce préjugé au regard porté sur la pratique du *Disc Jockey*, le métier à l'origine de la pratique du remix en ligne. Par exemple, dans le documentaire *Copyright Criminal* (Franzen et McLeod, 2010), les réalisateurs retracent les origines du hip-hop, de son émergence dans les rues de New York à ce jour. Ils y présentent le travail de musiciens qui réutilisent des portions de pièces musicales préexistantes pour créer une composition originale. Certains individus (avocats et producteurs au sein des compagnies de disques) y voient une infraction au droit d'auteur et argumentent que le remix ne requiert pas de compétences particulières. Selon eux, les *DJ* pillent délibérément les musiciens qui, eux, maîtrisent un instrument. On néglige ainsi l'abondance de connaissances musicales techniques (maîtrise des outils utilisés) et rythmiques, mais aussi les connaissances culturelles que mobilise cette pratique de manière générale.

On distingue les productions où sont utilisés directement des matériaux préexistants de celles qui, d'une certaine manière, simulent ces matériaux ou font à *la manière* d'une œuvre plus ancienne. Dans le premier cas, il s'agit indubitablement d'un remix. Dans le second cas, certains principes remix sont à l'œuvre. Lorsque les éléments de culture ne sont pas *in presentia* dans l'œuvre, on inscrira plus généralement cette pratique dans ce que l'on appelle, depuis au moins la fin des années 1960, la citation. Le remix peut certainement être perçu comme une forme

de citation, dans la mesure où, comme celle-ci, il « interroge les différentes modalités selon lesquelles les œuvres réinvestissent et réfléchissent celles qui les ont précédées » (Beylot, 2004 : p. 25). Par la citation, le remix ajoute ou transforme l'œuvre citée. Ces citations ne sont pas nécessairement (en fait, elles le sont rarement) textuelles. Le numérique permet plus que jamais à chacun de s'approprier des éléments de sa culture pour la transformer et partager son remix. On peut littéralement écrire avec des éléments de culture plutôt que de simplement écrire à propos de ceux-ci. Outre les productions publiées sous les licences *Creative Commons* ou *copyleft*, qui rendent les processus d'appropriation d'images, de vidéos, de textes ou encore de sons légaux grâce à l'assentiment de leur auteur, beaucoup d'éléments de culture en ligne sont récupérables par un seul clic de souris, bien que leur utilisation ne soit pas toujours permise<sup>3</sup>. La phantasia peut être manipulée devant soi.

---

<sup>3</sup> Dans le cas de cette thèse, on parle d'« usage équitable » dans la mesure où les éléments appropriés sont utilisés dans le but de construire un argument, pour un travail académique.

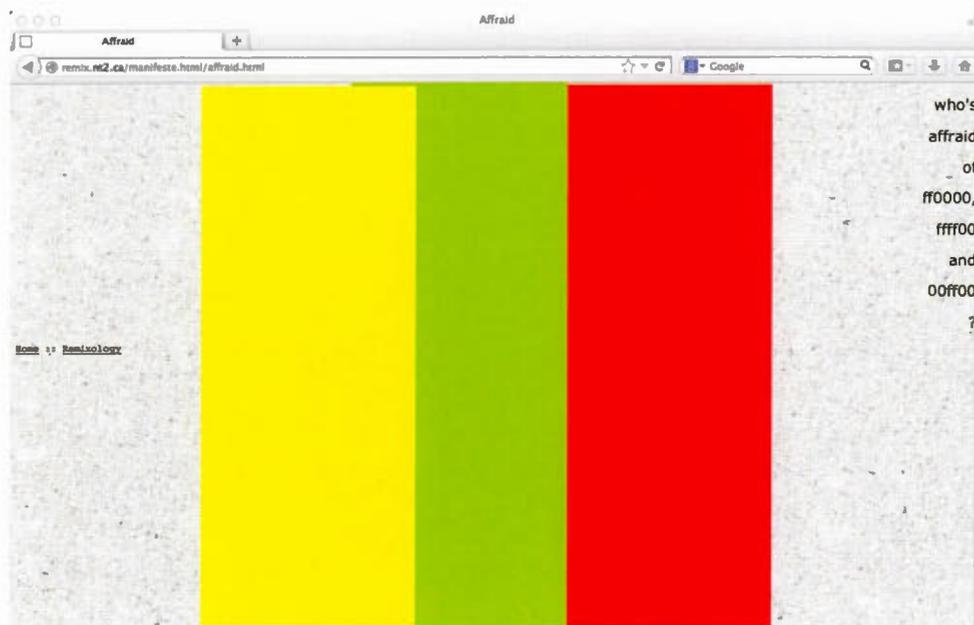


Figure 16 Capture d'écran extraite de remix.nt2.ca

Dans mon manifeste, j'ai créé un remix de la fameuse série d'œuvres *Who's Afraid of Red, Yellow and Blue* (1966-1970) de Barnett Newman (Figure 16). Cette série faisait déjà référence à une pièce de théâtre de Edward Albee, intitulée *Who's Afraid of Virginia Woolf?* (1962), qui s'inspirait à son tour de la chanson *Who's Afraid of the Big Bad Wolf?* (1933) des *Trois petits cochons* de Walt Disney, tout en faisant référence à la vie de Virginia Woolf. Dans l'histoire remix de l'œuvre de Newman, on retrouve donc à la fois l'imaginaire littéraire de Woolf, le film de Disney et sa chanson, la pièce d'Albee, mais aussi son adaptation cinématographique de Mike Nichols (1966) ainsi que le travail d'un peintre expressionniste abstrait. Dans le manifeste, j'en ai fait une version animée. On observe ainsi trois colonnes de couleur se mouvoir à l'écran, empiétant constamment les unes sur les autres. Elles sont accompagnées du titre comportant les numéros de couleurs en HTML plutôt que leur nom (*Who's afraid of ff0000, ffff00 et 00ff00?*). Par là, j'ai voulu faire un clin d'œil aux théoriciens de l'art qui

redoutent bien plus le code informatique qu'ils ne redoutent les couleurs d'un tableau. J'ai également troqué le bleu pour le vert. La réunion de ces trois couleurs fait référence à plusieurs drapeaux (Lithuanie, Ghana, Guinée, Bolivie, Éthiopie), évoquant la peur de l'autre de manière générale, ce qui m'apparaissait être également un enjeu des autres productions culturelles à laquelle l'œuvre de Newman fait référence. Le remix est une création qui ajoute quelque chose de nouveau à une production culturelle, mais il est aussi une manière d'analyser l'œuvre à travers les principes remix. Par là, on se demande ce qu'elle signifie en tenant compte des autres productions qui l'habitent (pièce de théâtre, roman, œuvre cinématographique, chanson). C'est à partir de cette filiation que l'on crée son propre remix théorique. Celui-ci traduit ce qui s'anime (pour nous) dans l'œuvre. Par le remix, mais aussi en partie par le texte explicatif, on transmet l'effet de présence.

### *3.3 Universitaire DIY*

*Who's afraid of 00000, 00000 et 00000?* fait allusion à ce que j'appelle la « crainte du numérique ». Pour des théoriciens, utiliser certaines technologies numériques au sein de leur méthodologie est pratiquement inconcevable. En ce sens, le remix pose un véritable défi. Il nous pousse à sortir de notre zone de confort, nous obligeant à franchir, en quelque sorte, la distance symbolique entre une posture de théoricien issue d'une formation académique particulière et celle de l'artiste dont on étudie les œuvres. En effet, bien qu'il résulte d'une panoplie d'appropriations qui permettent ici de transmettre l'expérience de l'effet de présence, le remix théorique, tout comme le remix musical, est un bricolage essentiellement individuel. Sa pratique implique d'emblée une posture du *DIY (Do It Yourself)*, que

l'on peut traduire par « fais-le toi-même »). Issu du domaine de la musique, le *DIY* s'est développé davantage avec les technologies numériques. Lorsqu'on parle d'un groupe de musique *DIY*, on signifie que les musiciens sont présents et actifs lors de chacune des étapes de la production d'un album : la réalisation, l'interprétation, la production, la distribution. Ils prennent en charge leur propre travail. Ils comprennent chacun des éléments nécessaires à la réalisation de leur projet. Il en est de même de l'universitaire *DIY*, qui pratique le remix théorique. Il organise et diffuse ses arguments sous une forme qui lui est propre.

Dans l'histoire du Web, la posture du *DIY* est souvent associée à l'émergence du Web 2.0 : « Web 2.0 is about the Web enabling everyday users to share their ideas and creativity, and collaborate on easy-to-use online platforms which become better the more people are using them. » (Gauntlett, 2010 : p. 65). Malgré la relative nouveauté des plateformes qui permettent à tous d'investir aisément le Web, l'attitude *DIY* était tout de même un aspect majeur du Web 1.0. La différence entre le Web 1.0 et le Web 2.0 réside en ce que, puisqu'il n'y avait pas de plateformes ni de réseaux sociaux au début du Web, les sites étaient plus personnels. L'expression de l'individualité était présente dans l'aspect formel des interfaces (Lialina, 2005). Il est intéressant de noter que les premiers à avoir investi le Web avec leur page personnelle *DIY* étaient des universitaires : « [...] all around the internet the very first pages were build at universities. » (Lialina, 2011) Cette présence universitaire sur le Web a fait naître un style bien particulier, que Lialina appelle, dans la troisième partie de sa trilogie sur le Web vernaculaire, le « *Prof Doctor Style* » (2011). Si ces pages Web de doctorants et de professeurs étaient toutes similaires, elles offraient toutefois aux universitaires l'aspect le plus important de la posture du *DIY* : l'indépendance (2011). Il faut entendre *indépendant* dans le sens de « libre des dictats esthétiques actuels ». Chacun se créait

un espace personnel, une page blanche avec des hyperliens bleus, pour partager son profil, ses recherches. Cet espace s'inscrivait au sein d'un réseau engendré par les nombreux hyperliens entre les pages des universitaires.

Dorénavant, on retrouve une grande quantité de ce que l'on pourrait appeler des « spécialistes du Web » (*Web designers*, programmeurs, webmestres) à qui l'on peut confier les tâches techniques et reléguer les réflexions esthétiques pour la confection des sites Web. La posture *DIY* est pratiquement disparue du monde universitaire. On fait généralement appel à ces spécialistes pour la création de sites institutionnels, formatés selon des principes liés à la fonctionnalité. Pourtant, en même temps que les spécialistes approfondissent leur pratique, il devient de plus en plus facile de se créer un espace sur le Web et d'adopter la posture du *DIY*. Des spécialistes créent les plateformes et les outils qui me permettent aujourd'hui d'investir le Web (réseaux sociaux, blogues, plateformes participatives et autres logiciels en ligne ou téléchargeables sur un ordinateur personnel). Toutefois, n'oublions pas que ce sont là des sites Web préformatés, dans lesquels l'universitaire ajoute du contenu (j'y reviendrai). L'universitaire *DIY* peut se familiariser avec ceux-ci en explorant en quoi ils sont productifs pour l'organisation et la transmission de sa phantasia.

### 3.3.1 *Aby Warburg : historien de l'art DIY*

Au-delà des outils précis que je peux utiliser et sur lesquels je reviendrai au cours de ce chapitre et dans les chapitres suivants, le Web investi par l'universitaire *DIY* permet à la pratique théorique de s'ouvrir de différentes manières. Dans un

ouvrage consacré à l'histoire en ligne, Rosenzweig et Cohen (2005) identifient sept grands avantages du Web pour la pratique de l'histoire, qui peuvent tout autant s'appliquer à l'histoire de l'art qu'à l'analyse d'œuvres d'art. Ces avantages sont traduits par des notions : la **capacité**, qui réfère au nombre d'éléments de culture pouvant être stockés; l'**accessibilité**, représentant une histoire ouverte à tous; la **flexibilité**, pour parler des différentes formes médiatiques que peut prendre l'histoire; la **diversité** des auteurs de l'histoire (amateurs, professionnels, universitaires); la « **manipulabilité** », en parlant des possibilités offertes par les logiciels; l'**interactivité**, qui renvoie aux dialogues et à l'investissement personnel que le Web permet; et l'**hypertextualité**, dont la conséquence principale est la non-linéarité de l'histoire et de sa présentation.

Ces aspects que le Web permet d'explorer rappellent très fortement la pratique de l'historien de l'art Aby Warburg (1886-1929), notamment en ce qui a trait à l'articulation de sa bibliothèque personnelle. Celle-ci permet de regrouper une quantité considérable d'ouvrages (80 000) et de photographies. L'espace de stockage est peut-être limité à la dimension du lieu, mais il dépasse largement celui des étagères d'une maison ou d'un appartement privé (**capacité**). La bibliothèque de Warburg est, dans une certaine mesure, ouverte à un public. Elle rend ainsi accessibles les expérimentations et les recherches qui y sont menées (**accessibilité**). En plus de contenir des livres, elle propose un Atlas (j'y reviendrai), une sorte d'exposition d'images photographiques disposées sur des tableaux. Ces tableaux permettent de proposer une manière de faire de l'histoire de l'art qui ne soit pas uniquement textuelle, mais qui est supportée par divers médias (**flexibilité**). Warburg, s'intéressant à la culture de manière générale, regroupe des ouvrages provenant de multiples disciplines (**diversité**). Le vaste

lieu, qui comporte plusieurs étages, lui permet de disposer les livres, tout comme les images de l'Atlas, de manière significative dans l'espace, de façon à former des arguments (**manipulabilité**). La bibliothèque se développe grâce aux individus qui la prennent en charge. Son accessibilité a surtout permis son altération au fil des actions des visiteurs et collaborateurs qui y ont contribué (**interactivité**).

Rejetant le classement chronologique ou encore l'ordre alphabétique, la bibliothèque de Warburg devient une véritable « œuvre » théorique remix pour laquelle les objets sont disposés selon les liens qu'ils entretiennent entre eux. En effet, l'aspect le plus important de la bibliothèque de Warburg est sans contredit son classement par thématiques. Cela permet d'élaborer une histoire de l'art avec une conception du temps non linéaire (**hypertextualité**). Les livres, en tant qu'objets dans un espace, sont disposés de manière à former des arguments de recherche. La « loi du bon voisinage » qui règne dans la bibliothèque repose sur l'idée que le livre que l'on cherche, dans bien des cas, n'est pas le livre dont on a réellement besoin (Saxl, 1944 : p. 327). Par là, Warburg fait entrer la notion de hasard au sein du processus de recherche, un aspect important de la pratique du remix théorique. Lorsque je réunis des éléments de culture, il se peut fort bien qu'une autre production s'ajoute ou encore qu'un lien inattendu surgisse. Par la disposition des livres, l'historien de l'art souhaite encourager les chercheurs à prendre des risques, à être aventuriers. La connectivité entre les innombrables documents lui permet d'approfondir sa recherche et de mettre en lumière son parcours personnel. Warburg agence, remixe, bricole sa bibliothèque, mettant en acte l'idée que la pensée est « un exercice concret qui nécessite une proximité avec les documents » (Hagelstein, 2008 : par. 13).

Les étages de sa bibliothèque s'organisent quant à eux selon une certaine progression de la pensée sur l'art. Dans son article, Hagelstein les décrit en détail (2008). Au premier étage, on retrouve les études de l'image (ainsi que l'*Atlas Mnemosyne*, dont il sera question plus loin). Le deuxième étage, que l'on identifie au « mot », regroupe des études permettant de comprendre la résurgence de formules et de motifs dans les littératures. C'est l'orientation qui occupe le troisième étage. On y retrouve des livres sur la religion et la magie, la science et la philosophie. Tel que le mentionne Didi-Huberman dans une conférence donnée à La Cambre (YouTube, 2011), pour orienter son action, « l'homme s'est fié aussi bien au ciel étoilé qui lui prédisait son destin qu'aux calculs que permettait la science moderne ». Enfin, mettant au même niveau les différentes formes d'orientation, Warburg s'oppose à l'idée du progrès et montre que ni la magie, ni l'animisme ne sont disparus complètement de nos modes de pensée. Ceux-ci peuvent très bien côtoyer la science et la philosophie.

Le dernier étage est celui de l'action. Tel que le définit Hagelstein, il « concerne l'étude de la survivance et de la transformation des anciens motifs dans les pratiques sociales et dans les institutions politiques » (2008, par. 9). L'action, c'est la manière dont les survivances s'actualisent. C'est l'effet que les choses anciennes procurent, d'un point de vue à la fois esthétique et pragmatique, lorsqu'elles réapparaissent dans un contexte plus récent. On peut interpréter cette idée de l'action du côté de l'art comme du côté de l'histoire. Selon Warburg, l'art avait « une action historique “polarisante”, celle d'une “énergie de confrontation” » (Warnke, 1994 : par. 25). En ce sens, on ne pouvait se contenter d'une contemplation esthétique des œuvres d'art, car « Warburg, lui non plus, ne voulait pas d'un art et d'une histoire de l'art utilisable, mais d'un art et d'une

histoire de l'art intéressée, menant une création active » (Warnke, 1994 : par. 25). Pour cela, il fallait que l'histoire de l'art elle-même confronte le présent.

Par la création de cette bibliothèque, on peut affirmer, non sans anachronisme, que Warburg représente bien l'idée de l'universitaire *DIY*. Son *Atlas Mnemosyne*, composé de grandes planches remplies de photographies prises par l'historien, illustre cette affirmation. On y retrouve des photographies de sculptures, de peintures, de détails architecturaux, mais aussi d'objets de culte trouvés lors d'un terrain anthropologique chez les Indiens hopis et d'objets banals, comme des timbres et des journaux. Si Warburg n'était pas un bibliothécaire ou un anthropologue, il n'était pas non plus un photographe. Lorsque je regarde les reproductions photographiques provenant de son *Atlas Mnemosyne*, je ne m'attarde pas à la lumière, à la composition ou à la qualité de l'image en tant que telle. Je recherche moins une expérience esthétique ou une compétence technique qu'une cohérence théorique. Je suis attentive aux liens que fait surgir, de manière simultanée, la rencontre des images en noir et blanc provenant de différents contextes et disposés sur une même planche. Par le médium utilisé, elles sont toutes rabattues sur un même plan, l'objectif étant de « maintenir les intrications, donc à faire percevoir les surdéterminations à l'œuvre dans l'histoire des images : [l'*Atlas*] permet de comparer d'un seul coup d'oeil, sur une même planche, non pas deux, mais dix, vingt ou trente images » (Didi-Huberman, 2002 : p. 457). Évidemment, ces images sont accompagnées de beaucoup de texte. Cela n'empêche pas qu'elles possèdent leur propre grammaire, celle que Warburg a développée au fil du temps en écrivant avec des images et des livres. Cette grammaire, il n'a pas eu besoin d'être un spécialiste (bibliothécaire, photographe) pour la développer.

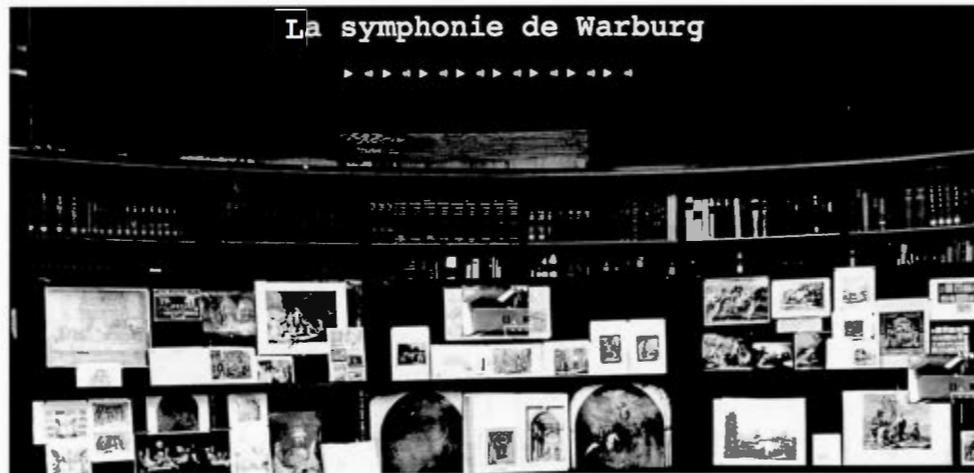


Figure 17 Capture d'écran extraite de remix.nt2.ca

Dans mon manifeste, un remix intitulé *La symphonie de Warburg* propose une appropriation de l'image de l'*Atlas Mnémosyne* d'Aby Warburg (Figure 17). Lorsqu'on arrive sur la page Web, on entend des applaudissements. Ils sont là comme pour accueillir l'internaute qui, malgré lui, devient le principal interprète de ce que j'ai appelé une symphonie, celle-ci se définissant à la fois comme une pièce destinée à être interprétée par un orchestre (donc par beaucoup de gens) et un ensemble de sons musicaux. En haut de l'*Atlas*, on retrouve des modules sonores offrant chacun une note différente interprétée à la guitare. L'internaute est ainsi invité à créer sa propre mélodie en déclenchant et en arrêtant les sons qui jouent en boucle. Parmi les images de l'*Atlas*, j'ai ajouté deux vidéos en tout petit format, dans lesquelles on aperçoit un tourne-disque qui s'active. On peut entendre le grésillement qu'il émet lorsque l'aiguille est posée sur le disque qui tourne. Ceci fait évidemment référence à la culture du *DJ*, qui rappelle la pratique du remix et celle d'Aby Warburg. Ce remix se veut une amorce de réflexion sur le lien entre la méthodologie de Warburg, celle du remix et celle du *DIY*, qui sont toutes trois liées au monde de la musique. Warburg s'approprie tous les outils conceptuels (psychologie, anthropologie, sciences de la religion, sciences sociales)

et techniques (photographies, bibliothèque, écriture, dessins) qui lui sont disponibles pour mener ses réflexions théoriques. Par *La symphonie de Warburg*, je m'interroge sur ce que ferait Warburg à l'heure de l'abondance numérique et des outils que procure le Web.

Comme en témoignent les nombreuses études au sujet de sa bibliothèque et de son *Atlas* (Didi-Huberman, 2011 et 2010; Gombrich, 1986; Saxl, 1986), la disposition des livres et les liens entre les images qui se trouvent sur les planches de l'*Atlas* en disent souvent plus long sur ses positions épistémologiques que ne le font ses quelques écrits et conférences. L'*Atlas Mnemosyne*, tel que le mentionne Didi-Huberman, n'est pas une encyclopédie, ni une archive, ni un inventaire facilitant la recherche d'une production précise. Au contraire, l'*Atlas* ne comporte environ que mille images, la quantité n'étant pas ce qui importe à l'auteur. Didi-Huberman mentionne, en parlant de l'*Atlas*, qu'il s'apparente plutôt à un instrument de musique (2008 : consulté le 4 juin 2012). La bibliothèque de Warburg « [...] a longtemps été l'outil flexible et sans cesse remanié d'un savant qui se penchait sur des questions originelles » (Warnke, 1994 : par. 15). Comme le remix, il est à la fois une production créée à partir de différents éléments de culture et une proposition méthodologique ou un outil à interpréter.

Warburg expose, au fur et à mesure de son cheminement, le processus de sa pensée. Par la mise en scène de son processus, il propose de nouvelles possibilités pour la méthodologie de l'histoire de l'art. En effet, le remix consiste lui aussi à exposer sa table de travail. Mais pourquoi faire une telle chose? Parce que dans le contexte actuel de l'abondance numérique, il devient de plus en plus difficile d'innover. Campanelli affirme que l'innovation n'est possible que par une pratique

remix (Campanelli, 2010 : p.202). Il veut dire par là que la seule manière de créer de la nouveauté dans un domaine précis est de réutiliser directement des « matériaux » préexistants et de montrer le processus par lesquels ceux-ci sont réutilisés. Selon l'auteur, on accepte facilement que l'originalité n'existe plus comme cette chose unique, mais on attribue facilement à un individu une innovation (Campanelli, 2010 : p. 209). Cette attribution individuelle fonctionne dans la mesure où la nouveauté résulte d'une forme de remix et que ce remix implique une visibilité de la multitude des voix qui le traversent. La nouveauté ne repose pas sur un terme ou sur une théorie, mais se trouve au sein même du bricolage conceptuel qui en fait la démonstration. En ce sens, l'approche remix développée ici implique une forme de nouveauté qui n'est pas uniquement fondée sur la singularité d'une interprétation, mais sur l'élucidation d'un parcours intime. Celle-ci n'est possible qu'en ouvrant la porte de son « atelier ».

Si une partie de ma méthodologie est inspirée du travail d'Aby Warburg, on peut se demander pourquoi je ne me rabats pas simplement sur la notion de *montage* plutôt que de parler de remix. Cette notion, dont la description est amorcée dans *Histoire de l'art et temps des fantômes* (Didi-Huberman, 2002) est pleinement déployée dans *L'Atlas ou le gai savoir inquiet* (Didi-Huberman, 2011). Forme du savoir dont l'organisation est déraisonnable, le montage s'articule, chez Didi-Huberman, en un cadre théorique. Plusieurs raisons me poussent à ne pas adopter la notion de montage. Premièrement, il convient de rappeler qu'elle ne vient pas de Warburg lui-même, mais qu'elle est une création de Didi-Huberman. Il s'agit d'une interprétation. Bien que Didi-Huberman influence en partie ma perception de la pratique intellectuelle de Warburg, tel qu'on peut le voir tout au long de ma réflexion, il n'est pas le seul à éclairer mon analyse. En lisant Warburg, j'ai pu

constater un lien évident avec la pratique du remix observée sur le Web et théorisée par des auteurs américains (Lawrence Lessig, Mark Amerika, Paul D. Miller). C'est ce lien qui a d'abord attiré mon attention. Deuxièmement, la notion de montage s'intéresse principalement aux images comme productrices de savoir. Or, ce qui me préoccupe, c'est non seulement le fait que les images puissent produire du savoir, mais surtout le lien qu'entretient la pratique de Warburg avec des pratiques issues du monde de la musique (remix, *DIY*) et du Web. Ma réflexion se penche alors sur la dimension hypermédiatique de l'analyse de l'œuvre d'art, alors que le montage, qu'on le veuille ou non, fait directement référence à la composition cinématographique. Je me questionne sur la possibilité d'analyse des œuvres avec des images, du texte, des sons, des vidéos et des animations. En ce sens, Warburg ne fait pas que travailler avec des images, mais aussi, et à travers elles, avec des sculptures, des peintures, des dessins provenant de contextes différents. Troisièmement, j'aurais pu choisir une expression comme « montage hypermédiatique ». Toutefois, il m'apparaît plus conséquent et productif d'ancrer ma méthodologie dans une pratique issue de la cyberculture. Cette pratique a une histoire (l'histoire du remix) et une posture (le *DIY*) ancrée dans l'avènement des technologies récentes. Plus important encore, le remix de l'universitaire *DIY* implique une action, voire un engagement dans la cyberculture et, plus largement, dans la culture.

### 3.4 *Écritures médiatiques*

I am afraid that in the last couple of decades, historians who are unduly fascinated by books, have

restricted themselves to asking only the kind of questions books can answer. (Hitchcock, 2011 : consulté le 6 juin 2012)

Dans la trilogie sur le Web vernaculaire (2005-2010) d'Olia Lialina, on découvre une analyse détaillée d'un langage à la fois plastique et textuel propre au Web. On comprend comment jadis les GIF animés « Hello world! », que l'on retrouvait systématiquement sur les pages d'accueil des sites Internet personnels, étaient significatifs dans le contexte du Web 1.0. C'était un Web à conquérir, un Web de tous les possibles. Surtout, c'était un Web créatif : « The early web was more about spirit than skills. To distribute was no less important than to create. » (Lialina, 2005) Les plateformes du Web 2.0, dont il a été question plus tôt, engendrent à leur tour leurs propres modalités d'utilisation. Par là, elles imposent une grammaire singulière, par exemple les *hashtags* qui, sur Twitter, servent à créer des mots-clés regroupant chacun l'ensemble des tweets comportant ce même mot-clé. Enfin, chaque plateforme, si elle est utilisée massivement, ajoute quelque chose au langage vernaculaire du Web. Par ailleurs, si le Web 1.0 était principalement textuel, le Web d'aujourd'hui est sans équivoque multimédia. J'y communique mes idées avec du texte, mais également par le truchement d'hypertextes, d'images, de sons et de vidéos.

Le Web facilite, avec ses logiciels gratuits, ses tutoriels et ses plateformes participatives (réseaux sociaux, blogues, plateformes de *web curation*), la mise en œuvre d'une panoplie d'écritures médiatiques. Le phénomène généralisé de transmédiation de nos éléments de culture sur le Web et la possibilité grandissante de télécharger et de téléverser aisément un artefact numérique permettent à tous de manipuler des éléments de culture, tel que l'écrit Lawrence

Lessig : « The technologies of the Internet were originally coded in a way that enabled free, and perfect copies. » (Lessig, 2009 : p. 40) Outre les productions publiées sous les licences *Creative Commons* ou *copyleft*, qui rendent légaux les processus d'appropriation d'images, d'œuvres, de sons, etc., beaucoup d'éléments de culture en ligne sont récupérables par un seul clic de souris, bien que leur utilisation ne soit pas toujours autorisée. Lorsqu'on élargit la notion d'écriture à tout ce que le langage vernaculaire du Web comporte ainsi qu'à l'appropriation de toutes les productions culturelles en ligne, on entre dans le langage singulier du remix.

Bien avant le Web que nous connaissons aujourd'hui, Berger a écrit :

If the new language of images were used differently, it would, through its use, confer a new kind of power. Within it we could begin to define our experiences more precisely in areas where words are inadequate. (Seeing comes before words.) Not only personal experience, but also the essential historical experience of our relation to the past: that is to say the experience of seeking to give meaning to our lives, of trying to understand the history of which we can become the active agents. (1996 : p. 33)

Trois éléments de ce passage sont importants pour mon propos sur les écritures médiatiques. Premièrement, les images (et les autres écritures médiatiques) peuvent être utilisées là où les mots sont insuffisants. En un sens plus large, les différents médias et plateformes mis en œuvre sur Internet sont des « modes d'engagement ». Plus ils sont diversifiés, plus cela permet de rendre compte de la complexité d'une expérience, d'une pensée, d'une théorie. Deuxièmement, les images (et les autres écritures médiatiques) traduisent l'expérience du passé d'une manière singulière. Chaque mode d'engagement exprime une relation particulière avec le passé. Pour l'analyse de l'effet de présence, certaines écritures médiatiques

(images, vidéos) permettent plus facilement de théoriser l'expérience de l'anachronisme en ce qu'elles offrent une simultanéité qu'on ne peut pas montrer de manière aussi éloquente avec le texte. Troisièmement, cette compréhension de la complexité de notre relation au passé offre l'opportunité à tous de devenir des agents actifs dans cette histoire. La compréhension de notre rapport, enrichie par les écritures médiatiques, est donc étroitement liée à l'action, au « pouvoir » de l'action dans le présent, un aspect important du remix et de l'effet de présence.

Les technologies numériques représentent une opportunité de diversifier l'écriture académique que certains ont commencé à saisir. La revue académique *Audio-Visual Thinking* ([www.audiovisualthinking.org](http://www.audiovisualthinking.org)), une initiative de l'Université de Copenhague, encourage la réflexion sur les enjeux de l'audiovisuel, des communications, des médias et du design sur la pensée théorique. Les participants proposent leurs arguments sous forme de vidéos académiques portant sur les différents thèmes de la revue, qui est entièrement dirigée par des universitaires. Dans le manifeste « The Academic Video Manifesto », qui apparaît sur le site, on peut lire :

For hundreds of years, scholars have been limited to the written word and the occasional 2D illustration, but today, the revolution in affordable audiovisual technology is challenging the dominance of text as the primary means of communication and expression. We believe that scholars should also have the right to express themselves and their research and ideas in any (and as many) formats and media that they see fit. ([audiovisualthinking.org](http://audiovisualthinking.org))

Cette revendication de l'importance d'utiliser les écritures médiatiques à l'ère des technologies numériques prend forme dans deux champs de recherche : le *Media Literacy* (éducation aux médias) et les *Digital humanities* (humanités numériques).

L'éducation aux médias a une visée très large, qui est celle d'éduquer aux médias l'ensemble de la population et cela, dès l'école primaire. Cette éducation vise la connaissance de l'ensemble des médias (télévision, cinéma, ordinateur, etc.). Pour cela, deux aspects sont importants : il faut savoir analyser les productions médiatiques et avoir les compétences pour pouvoir s'exprimer (de manière critique) à travers ces médias. Ce mouvement s'appuie en grande partie sur le bagage théorique de Marshall McLuhan, pionnier des réflexions sur l'éducation aux médias, qui, dans les années 1960, élaborait sa théorie autour de son expression « the medium is the message ». À partir de cette idée, comprendre les médias, c'est aussi savoir écrire avec eux. De la même manière que l'on apprend à la fois à lire de manière analytique et à formuler nos arguments par l'écriture, on devrait apprendre à analyser les images (vidéos, films, télévision), par exemple, et à formuler des commentaires par leur truchement. Tel que l'écrit Jones John, « [i]t is safe to say that being able to use a medium as well as understand the processes of creation in that medium are the dual foundations of literacy in all media » (2012, consulté le 17 janvier 2011). Cette utilisation n'est pas perçue comme productive simplement pour la recherche; il s'agit d'une littératie générale qui permet de mieux comprendre le monde dans lequel nous vivons et de développer une pensée critique à son sujet.

Le deuxième mouvement, les humanités numériques, apparaît plus spécifiquement dans le milieu universitaire et se décline en une panoplie de pratiques. De manière générale, les humanités numériques s'élaborent autour du constat que le texte n'est plus le média de prédilection pour créer et disséminer la connaissance. Les outils numériques ne peuvent plus être ignorés par les universités, tant au niveau de leur théorisation que de leur utilisation. Il faut étudier les productions numériques, mais il faut surtout intégrer, au sein de nos

processus de recherche et de production de connaissances, ces outils. C'est souvent par le truchement de manifestes que les revendications des *Digital Humanists* s'expriment (*Digital Humanities Manifesto*, 2009; *Manifesto For The Digital Humanities*, 2011), puisque cela implique un changement radical en ce qui a trait à la construction du savoir scientifique. Malgré leur revendication radicale quant aux écritures médiatiques, ces manifestes prennent toutefois une forme textuelle pour transmettre leurs idées.

Dans la pratique théorique, de manière générale, on constate encore à ce jour une nette scission entre les théoriciens qui, d'un côté, étudient les productions artistiques de la cyberculture et conçoivent des manières de les analyser; et, de l'autre, les artistes qui créent par et pour la cyberculture. Il s'agit d'une scission que les *Digital Humanists* voudraient voir disparaître et qui, pourtant, persiste. Mon hypothèse à ce sujet est que la frontière semble indestructible parce que l'on est confiné à l'idée de « spécialité ». L'expression « Universitaire *DIY* » sur le Web peut sembler, en ce sens, un véritable oxymore. Elle permet pourtant de faire tomber la barrière entre théoriciens et créateurs en même temps qu'elle propose un risque qui vaut la peine d'être pris : celui d'explorer soi-même ce sur quoi nous théorisons malgré l'incompétence (du point de vue de la spécialité) et la maladresse, cette dernière m'apparaissant comme une source de résultats inattendus.

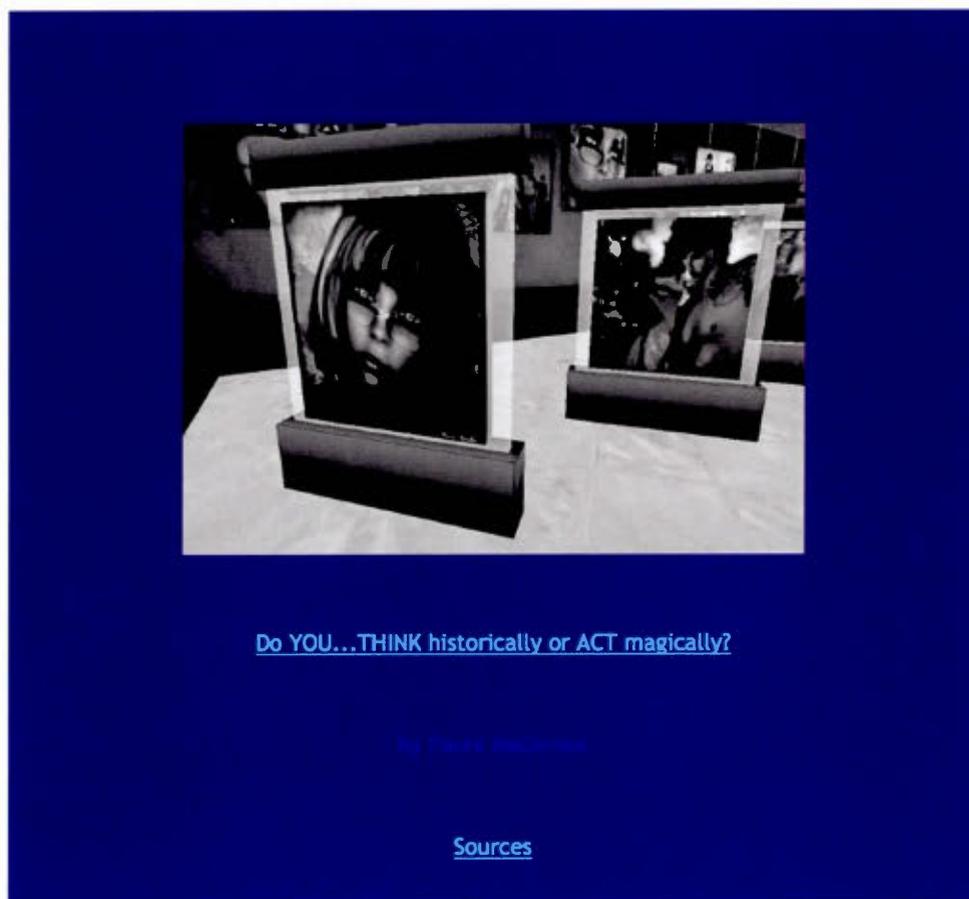


Figure 18 Capture d'écran extraite remix.nt2.ca

Le remix « Do YOU...THINK historically or ACT magically? », qui se trouve dans mon manifeste, est un résumé critique de lecture (un exercice académique des plus communs du côté de la théorie) réalisé pour un séminaire intitulé « Remix », offert par Mark Amerika à l'Université du Colorado à Boulder. Le résumé se présente ici sous la forme d'un projet Web : une simulation d'un test de personnalité créé à partir d'un essai de Flusser, *Towards A Philosophy of Photography* (2000). Dans cet essai, l'auteur affirme que le texte permet une compréhension historique, donc, selon lui, plus approfondie du monde, alors que la photographie nous pousse à agir spontanément, comme sous l'effet de la magie, sans réflexion.

Mon objectif était de parvenir à déconstruire cette idée de Flusser selon laquelle l'image serait alors plus superficielle que le texte. Je voulais montrer combien la généralisation, comme dans un test de personnalité, était grossière et ne tenait pas la route.

Tout au long de sa navigation, l'internaute est invité à choisir entre deux propositions un peu loufoques représentant la dichotomie de Flusser entre le texte et l'image. Ce test de personnalité prétend permettre de déterminer si l'internaute pense historiquement ou s'il agit magiquement en posant des questions sur ce qu'il perçoit dans les images présentées sur les pages. Celles-ci sont issues du monde en ligne *Second Life* et ont été transformées en noir et blanc puisque Flusser croit que les images non colorées sont plus susceptibles de générer une réflexion. Évidemment, le test ne donne pas de véritables résultats, mais son parcours permet de saisir la critique ironique qui est mise de l'avant tout en résumant les points principaux du texte de Flusser. Ce que permettent les écritures médiatiques est de transmettre une expérience de lecture en même temps que de créer une argumentation. Elles mettent en œuvre ce qui, pour moi, s'anime à la lecture de l'essai, ce que ce dernier génère comme effet de présence.

### 3.5 Remix identitaire

Helen McLure affirme que le Web « [...] provides a quintessentially western opportunity to reinvent oneself entirely » (2000 : p. 468). Comme la culture, l'identité est aussi quelque chose que l'on peut s'approprier, modifier, remixer. Au tout début d'Internet, il était courant d'utiliser un pseudonyme ou un avatar pour interagir avec les autres internautes. Si cette pratique tend à disparaître aujourd'hui, elle n'en est pas moins explorée par les créateurs. Par le pseudonyme, il ne s'agit pas simplement de changer son nom et de se dissimuler. On s'intéresse davantage à la création de nouvelles identités et de personnages qui interagissent avec les internautes. On retrouve des identités fictives chez plusieurs artistes d'art Web, telles que Nadine Norman (*jesuisdisponibleetvous.com*) ou encore Martine Neddham (*davidstill.org* et *mouchette.org*). Norman parodie les sites de rencontre ainsi que les rôles liés au genre féminin. L'exploration identitaire lui permet d'incarner ces rôles, de les exagérer et, ainsi, de les critiquer. Neddham crée des personnages que l'on peut s'approprier et qui sont en partie soumis à la volonté des usagers. Avec ceux-ci, on prend conscience de la complexité de la construction identitaire sur le Web.

Selon Paul D. Miller, « [i]dentity is about creating an environment where you can make the world act as your own reflection ». (2006 : p. 61) À la lumière de cette idée, le remix identitaire s'articulerait à travers trois principes. Premièrement, chaque création identitaire engendre une interprétation singulière du monde et, ainsi, permet d'explorer en profondeur un ou plusieurs aspects de son propre rapport au monde. Deuxièmement, cette création est infinie, car, sur le Web et dans l'interaction, le personnage devient une source d'actions imprévues pour

celui ou celle qui l'incarne. Troisièmement, et c'est là un point fondamental, le remix identitaire implique que l'identité est malléable. Il devient un moyen par lequel on lutte contre la rigidité causée par une identité trop définie. Il offre l'opportunité d'explorer un point de vue renouvelé sur une œuvre d'art, par exemple. Tel que l'écrit Miller à propos de son pseudonyme DJ Spooky, « [t]his persona allowed me to spin narratives on several fronts at the same time and to produce persona as shareware » (2006 : p. 12-13). Le remix identitaire devient ainsi une sorte de logiciel dont les paramètres sont sans cesse redéfinis par celui qui l'utilise.

Pour Mark Amerika, net artiste et professeur d'histoire de l'art à l'Université du Colorado, explorer des personnages est l'un des fondements épistémologiques du remix. À ce sujet, son texte, paru dans un ouvrage collectif portant sur la voix dans les arts numériques, est particulièrement éloquent :

Once you have a voice, you have developed a rigid SYSTEM. Your behavior becomes repetitive, predictable, and you lose your ability to sample freely from and interact with the world with all of your resources. You are predetermined just to act within social networking and performance events in one way, namely, as your predetermined voice prescribes. So it seems a paradox when I say that the most interesting artist, the most productive, creative persona, is one who has NO VOICE. (2010 : p. 198)

L'auteur déploie ici son argumentation contre une identité unique qui, selon lui, nous empêche d'avoir accès à l'ensemble de nos ressources. Ce passage est d'autant plus éloquent qu'il est lui-même le remix d'une citation de Bruce Lee, dans laquelle quelques mots ont été changés. Par cette appropriation, Amerika montre également la manière dont le remix identitaire, généré ici par l'emprunt

d'une voix, quelle qu'elle soit, peut être très significatif d'un point de vue théorique. L'auteur transforme une citation anodine tirée d'un film populaire en une proposition théorique fondamentale. Ne pas avoir de « voix » unique ou encore pratiquer la polyphonie permet d'ouvrir le champ de la recherche et de faire des trouvailles là où l'on s'y attend le moins. C'est d'ailleurs ce que disait Lucien Febvre :

Historiens, soyez géographes. Soyez juristes aussi, et sociologues, et psychologues; ne fermez pas les yeux au grand mouvement qui, devant vous, transforme, à une allure vertigineuse, les sciences de l'univers physique. Mais vivez aussi, d'une vie pratique. (1992 : p. 31)

Le remix identitaire, d'un point de vue théorique, c'est aussi explorer d'autres « voix » disciplinaires. Il s'agit moins de se fragmenter que de mettre à l'épreuve sa propre représentation du monde pour ouvrir et approfondir un champ interprétatif, quitte à sortir de son rôle de théoricien.

On dit qu'une théoricienne comme Catherine Millet aurait une double pratique d'écriture, l'une qui se rapporterait à son travail de critique d'art et l'autre à celui d'auteure d'autofiction. On aurait affaire à deux sujets distincts liés à deux manières d'écrire différentes. Dans un premier livre intitulé *Le critique d'art s'expose* (2003), on retrouve l'expérience de l'art sous forme d'analyse; dans un second, *La vie sexuelle de Catherine M* (2002), on découvre la sexualité de l'auteure sous forme de récit. Pourtant, dans son cas comme dans bien d'autres, il apparaît impossible de cerner une frontière nette entre son identité de critique d'art et son identité, disons, intime, que l'on retrouve dans son autofiction. Dans *Le critique d'art s'expose* (2003), elle dévoile les œuvres qui la touchent et certaines anecdotes personnelles qui y sont dépeintes sont aujourd'hui « passées à l'histoire ». Dans ce

livre, elle dévoile sa subjectivité en décrivant son expérience des œuvres d'art. Le récit détaillé de sa vie sexuelle, dans son autofiction *La vie sexuelle de Catherine M* (2002), apparaît, en revanche, comme un récit beaucoup plus objectif : on sent une distance entre l'auteure et les événements qu'elle décrit. Elle y dépeint des scènes ou des situations de sa vie, qu'elle compare à plusieurs reprises à des tableaux de peintres connus, et le récit se termine sur ce plaisir qu'elle trouve à être photographiée et filmée. Enfin, dans son autofiction, des réflexions importantes sur l'art et la représentation émergent. Ainsi, son autofiction érotique parle souvent d'art et d'images d'une manière intime, alors que sa critique d'art parle d'elle. Bien qu'il s'agisse de l'exploration de différentes facettes de sa personnalité, ses écrits sont indissociables. Le dévoilement et, par le fait même, la construction de sa vie intime opérés dans son autofiction apportent véritablement quelque chose à son analyse d'œuvres d'art.

Dans plusieurs cas, le remix identitaire semble permettre « d'éprouver » quelque chose, dans les deux sens du terme, c'est-à-dire de mettre à l'épreuve de nouvelles formes d'écriture et d'éprouver son ressenti. L'auteure derrière le personnage Web de Victoria Welby ([victoriawelby.ca](http://victoriawelby.ca)) offre une seconde vie à une auteure oubliée de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle. Sur le Web, la sémioticienne devient une féministe partageant, entre autres, des réflexions de son cru ou non, des récits érotiques ou encore ce qu'elle appelle des dérives. Bien qu'on reconnaisse sa posture singulière et engagée, Victoria Welby demeure un personnage « [...] en constante construction et qu'on ne peut définir qu'en admettant la logique du tiers inclus » (Welby, [victoriawelby.ca](http://victoriawelby.ca)). Se déclinant en une multitude de projets en ligne et infiltrant plusieurs plateformes, Welby crée librement et, par là, éprouve librement du plaisir intense, de la colère lucide ou encore de la douleur profonde. Sur un de ses blogues intitulé *Les identitaires* ([victoriawelby.ca/les\\_identitaires/](http://victoriawelby.ca/les_identitaires/)),

blogue qu'elle définit comme « [u]n ensemble de tableaux relevant ou l'absurdité du monde ou sa beauté improbable », Welby décode des situations de la vie en apparence banale. Par ces courts récits, elle porte l'attention sur les petites violences quotidiennes que nous ne voyons plus tant elles sont intégrées dans les habitudes et les mœurs. Le fait de se permettre d'« éprouver » assure une forme de décodage; cela offre l'opportunité de traduire une situation vécue à travers les paramètres de la représentation du monde du personnage.

Ce décodage apparaît, dans les écrits du personnage Web Albertine Bouquet, comme une lutte contre l'éblouissement. Personnage d'un projet littéraire en ligne mené par les blogueuses Julie Boulanger et Amélie Paquet, Albertine Bouquet écrit « [...] je lis des livres et des blogues parce que je veux connaître l'être humain qui écrit et qui a des choses à dire. Je ne veux pas être éblouie par des concepts de merde » (<http://desir-obscur.livejournal.com>). Décritant la rigidité à laquelle se limitent des « blogueurs de blogues à concept », Albertine déplore également la soumission de certains littéraires à une vision convenue et autoritaire de la littérature. Sur son blogue, où l'on retrouve des textes, mais également des baladodiffusions et une bande dessinée, le personnage raconte des événements de sa vie où sont dénoncés des violences, des injustices et, surtout, des aveuglements. Rédigées dans un excès émotif – du moins, c'est ce que le lecteur s'imagine –, ses entrées transmettent des analyses tranchantes et passionnées du milieu des arts, de la littérature ou encore du milieu académique. Le personnage écrit avec démesure et cette démesure peut même être interprétée comme de la folie. C'est là que réside toute la force de ses réflexions. Albertine préfère la passion à la modération, la singularité à l'uniformisation, l'émotivité à la rationalisation. Mais cela, elle ne fait pas que l'écrire; elle l'incarne. Par la fougue qui anime ses textes, Albertine rappelle sans cesse que l'une des plus grandes violences se trouve dans

le fait de ne pas pouvoir s'exprimer librement, c'est-à-dire de ne pas pouvoir éprouver librement.

Contre la rigidité de l'identité unique, on peut aussi faire appel à l'autodérision. Le personnage Twitter de Melissa Broder (<https://twitter.com/melissabroder>), poète américaine, publie des tweets dans lesquels elle met souvent en scène sa propre relation aux technologies numériques. En la suivant sur Twitter, on remarque que son fil d'actualité est truffé de petits vers empreints d'autoréflexions qui mettent l'accent sur la vacuité de son rapport au Web. On y trouve des entrées telles que « sorry but yr password must contain the feeling of being a whole person » (<https://twitter.com/melissabroder> : 18 août 2013), remixant les formulaires de mots de passe en ligne, ou encore « a love like 0 notifications » (<https://twitter.com/melissabroder> : 13 juin, 2013), qui réfère aux notifications Facebook, que nous attendons parfois vainement après la publication d'un statut. Les petits vers de Broder, tel qu'Ellen Frances l'affirme si justement, causent « [...] a TKO with just a few words every. single. tweet » (<http://www.everyday-genius.com> : Janvier, 2013). Bien différente de celle que l'on retrouve dans ses recueils, la poésie du personnage Twitter de Melissa Broder s'inscrit au beau milieu d'une panoplie d'autres tweets à travers lesquels ils font saillie, créant une résonance directe avec l'expérience *hic et nunc* de l'internaute.

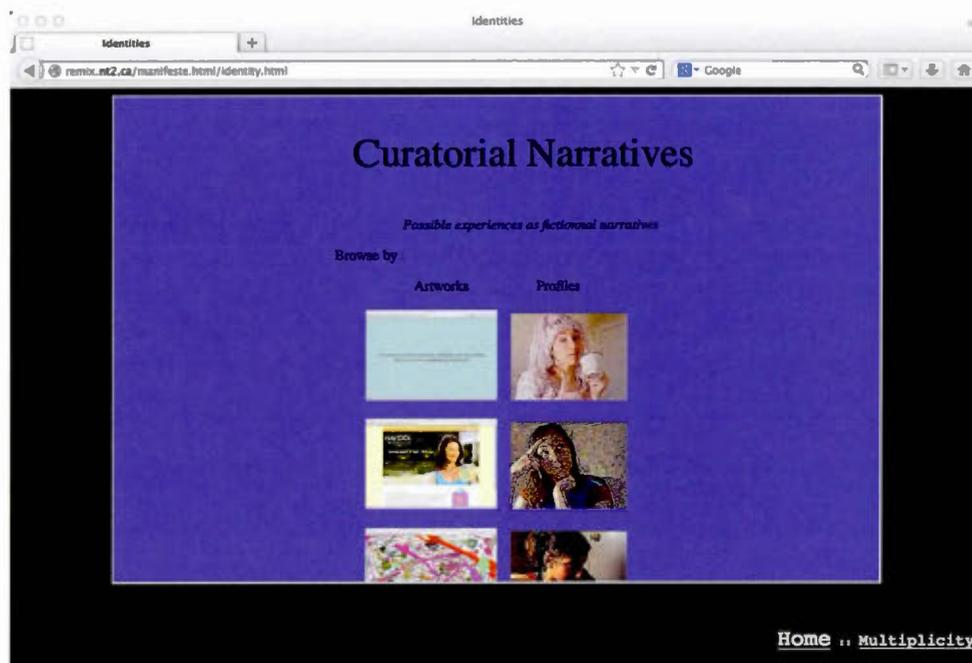


Figure 19 Capture d'écran extraite de remix.nt2.ca

Incarner soi-même un personnage permet donc d'éprouver intimement une représentation du monde et d'analyser une œuvre, par exemple, à travers ces nouveaux paramètres. Cet engagement contribue fortement à la transmission d'une expérience. Dans le cadre d'un commissariat de net art intitulé *Gotcha! Possible Experiences As Fictional Narrative* (<http://remix.nt2.ca/manifeste.html/identity.html>), réalisé pour le projet HIAFF (History of Internet Art : Fictions and Factions), je me suis intéressée à l'expérience du « gotcha! », c'est-à-dire celle de se faire avoir : « Hoaxes, incongruities, identity fictions, unexpected experiences : all of these makes you feel as if someone behind the screen was saying "Gotcha!" » (<http://remix.nt2.ca/manifeste.html/identity.html>) L'idée de départ était de jouer avec la notion de hasard liée à l'expérience des œuvres en ligne. N'importe qui, muni d'un ordinateur et d'une connexion Internet, peut faire l'expérience d'une rencontre fortuite avec une œuvre hypermédiatique, surtout lorsque celle-ci emprunte aux autres sites leur modalité : « As Net art infiltrates the Web,

borrowing websites appearances and functionalities, one can experience it by a curious coincidence. » (<http://remix.nt2.ca/manifeste.html/identity.html>) Et si le hasard, ou l'expérience du *gotcha!* (signifiant « je t'ai eu! »), était une modalité importante de l'expérience des œuvres choisies pour ce commissariat, il me fallait trouver une manière conséquente de parler de cette expérience :

As I write about the Net art's gotcha effect, am I not « decontextualizing » the artworks, demystifying their authors and, therefore, totally suppressing the experience of the gotcha itself? Is there any ways to talk about it without totally suppressing it?  
 (<http://remix.nt2.ca/manifeste.html/identity.html>)

Le remix identitaire m'est apparu comme la stratégie la plus efficace pour mettre en scène la réception d'une œuvre hypermédiatique rencontrée par hasard. J'ai donc imaginé des personnages et simulé leur rencontre avec des œuvres. Les six personnages sont des remix de ma propre expérience. Ainsi, on retrouve une étudiante gauchiste, une éducatrice en contexte préscolaire, une assistante de recherche dans un laboratoire ou encore une étudiante en histoire de l'art. On peut être tout ça en même temps, mais le remix identitaire implique de développer un peu plus chaque trait de personnalité pour créer un personnage qui a sa propre représentation du monde, ses propres réactions face à une œuvre hypermédiatique : « The narratives find their roots in a personal experience and at some point, they become totally imaginary. »  
 (<http://remix.nt2.ca/manifeste.html/identity.html>)

Les analyses d'œuvres se présentent ainsi sous forme de récits, chaque personnage racontant son expérience d'une œuvre choisie pour le commissariat, la manière dont il s'est fait « avoir » par celle-ci. Puisque l'expérience du *gotcha!* est toujours

contextuelle, mon défi, en tant que commissaire, était de montrer les éléments qui transgressent la norme dans un contexte qui reflète un horizon d'attente particulier. La question qui sous-tend chaque récit est la suivante : « What would be a perfect context and the most susceptible “part of myself” to be trapped by this artwork? » (<http://remix.nt2.ca/manifeste.html/identity.html>). En détaillant l'expérience du personnage, on s'attarde aussi au contexte dans lequel il a fait l'expérience de l'œuvre. De cette manière, on peut comprendre l'idéologie de subversion que renferme l'expérience du *gotcha!* : « This “fictional” curatorial methodology allows me to create an accurate space-time based situation and furthermore, to make intelligible the subtle elements integrated in the artwork that fool our expectations. » ([remix.nt2.ca/manifeste.html/identity.html](http://remix.nt2.ca/manifeste.html/identity.html)).

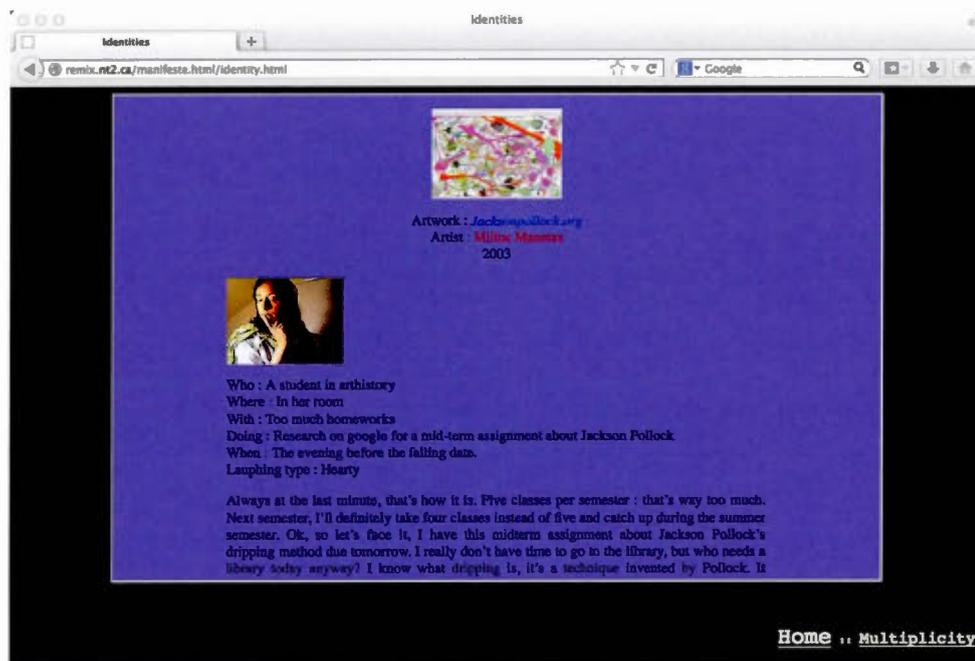


Figure 20 Capture d'écran extraite de [remix.nt2.ca](http://remix.nt2.ca)

Se développant généralement à l'aide d'un récit intime, le remix identitaire est une manière d'assumer la posture phénoménologique que requiert l'analyse de l'effet de présence. Il s'enracine dans quelques traits personnels et, au fil de l'exploration, il me plonge au cœur de mon imagination. Il permet d'éprouver une expérience d'une manière singulière, tout en ayant la distance nécessaire pour l'observer et la décrire.

### *3.6 Archives remix*

L'idée que l'on se fait de la conservation, celle de garder intacte une production culturelle, demeure encore très présente dans le Web, comme en témoigne le projet d'envergure *Internet Archive* (<http://archive.org/web/>). Celui-ci est constitué de copies de pages Web saisies à différents moments. On y retrouve des copies de sites, mais aussi de livres, de logiciels, de films et d'autres productions culturelles. Une copie miroir est aussi archivée à la Bibliothèque d'Alexandrie, en Égypte. La visée d'un tel projet est double : la préservation et l'accessibilité aux productions culturelles. Son contenu n'est pas pour autant à l'épreuve de l'obsolescence de certaines technologies, comme les différents logiciels permettant de lire ces copies demeurées « intactes ». Dans le cas des œuvres hypermédiatiques, une telle copie n'est pas suffisante pour rendre compte du site Web et de ses ramifications. Son contexte (historique) d'émergence et sa valeur performative sont bien souvent aussi importants que le site lui-même.

Kevin Kelly est le premier à avoir mentionné le terme *movage* pour parler de l'archivage de sites Web. Avec cette notion, l'auteur joint l'idée du mouvement à celle de la copie. Dans un cours billet de blogue, il affirme ceci :

The only way to archive digital information is to keep it moving. I call this *movage* instead of storage. Proper *movage* means transferring the material to current platforms on a regular basis – that is, before the old platform completely dies, and it becomes hard to do. This moving rhythm of refreshing content should be as smooth as a respiratory cycle – in, out, in, out. Copy, move, copy, move. (<http://kk.org/thetechnium> : décembre, 2008)

L'idée de *movage* a une portée plus large que le simple fait de transférer du contenu sur de nouvelles plateformes. Elle part du principe que plus des productions culturelles « circulent », plus longtemps elles survivent. Si elles s'inscrivent dans la durée, elles ont plus de chance de passer à l'histoire : « In other words, anything you want moved to the future has to be given attention to keep it moving forward. » (<http://kk.org/thetechnium> : décembre, 2008) L'archivage ne garantit pas l'importance que prendra une œuvre dans l'histoire. Aujourd'hui, tout ou presque est archivé. Ce qui reste, au final, est moins ce que l'on conserve dans l'inertie comme de simples copies, mais plutôt ces choses qui sont transmises parce qu'elles sont sans cesse réappropriées, parce que leur sens est inépuisable et toujours actuel. Pour cela, les œuvres doivent faire l'objet d'une interprétation toujours renouvelée. Elles doivent rester vivantes et le mouvement est ici synonyme de vie.

Si dans un projet comme *Internet Archive*, toutes les productions semblent posséder la même valeur, une échelle de valeurs est cependant présente sur le Web. Il apparaît essentiel de savoir, en tant que théoricienne qui intervient sur le Web, ce

que le contenu d'un billet de blogue, d'un site Web, d'un Tweet ou de toute autre forme que peut prendre un remix implique dans le contexte plus large du Web. Cette échelle de valeurs est engendrée par les interfaces qui mènent aux productions culturelles, c'est-à-dire par les moteurs de recherche et les critères d'indexation qui en sont à l'origine : l'actualité du contenu, le nombre d'hyperliens menant vers le contenu, les mots-clés (de la recherche). Ces critères déterminent la pertinence des productions en ligne. Ils génèrent une hiérarchie dans les moteurs de recherche. N'oublions pas que ces moteurs de recherche représentent nos principales portes d'entrée sur le Web. Nos actions jouent un rôle dans la hiérarchisation des productions culturelles au sein de l'abondance numérique.

Pour décrire l'abondance numérique, on peut penser à un iceberg. La pointe de l'iceberg représente les productions culturelles reconnues pertinentes par un moteur de recherche et que l'on voit apparaître dans les premiers résultats de recherche. La base de l'iceberg est tout ce qui échappe au regard. Ce sont les productions culturelles, entre autres, qui échappent à l'indexation parce qu'elles ne sont pas suffisamment citées (par le truchement d'hyperliens) ou visitées par les internautes. Ce qui se trouve sur la pointe de l'iceberg, suivant la logique du *movage*, est ce qui a le plus de chance de se perpétuer, d'être gardé.

Si l'on veut qu'une œuvre hypermédiate perdure, il faut la citer, la documenter, la répertorier, je pense ici à des répertoires d'œuvres hypermédiatiques, comme celui du Laboratoire Nt2 (<http://nt2.uqam.ca/>) ou encore à celui d'ELO (<http://eliterature.org/>). Il faut écrire au sujet des œuvres, générer des traces. Le remix se présente comme une autre stratégie, cette fois-ci individuelle, car il est l'œuvre d'une seule personne. Il est l'une des actions concrètes les plus efficaces

pour propulser ce que l'on croit pertinent vers la pointe de l'iceberg. Avec le remix, on fait migrer une partie de l'œuvre d'un support à un autre, mais surtout, on la met en scène dans un contexte interprétatif qui tient compte de ses ramifications dans la cyberculture. Dans cette perspective, celui ou celle qui pratique le remix, conscient du fonctionnement des moteurs de recherche et de la logique archivistique du Web, joue le rôle d'un filtre pour l'abondance numérique.

Le travail de l'artiste Martine Neddam illustre de manière éloquente, depuis plusieurs années, cette idée du remix comme une archive permettant de maintenir ses œuvres en vie. Les contenus participatifs générés par son œuvre *mouchette.org* sont aujourd'hui réutilisés pour créer de nouvelles œuvres avec le personnage de Mouchette. *Ville Fantôme* (2010), par exemple, présente Mouchette et d'autres personnages sur un fond de ville en ruines. Des phylactères contenant les conseils des internautes, tirés du site original, apparaissent à l'écran. Plus récemment, dans l'œuvre *Turkmenbashi, mon amour* (2011), Mouchette se transporte dans le contexte politique du Turkménistan. Pour une exposition à la Galerie d'art néerlandaise Skhor (2012), l'artiste a récupéré des captures d'écran du site pour en faire des t-shirts, des macarons ou encore des sacs de maquillage. Bien que plusieurs dispositifs de l'œuvre en ligne ne fonctionnent plus, elle continue de vivre par d'autres occurrences. Non seulement certains de ses contenus voyagent d'une plateforme à une autre, mais ils sont sans cesse réinterprétés pour former de nouvelles œuvres. Le remix crée une archive mouvante qui permet à l'œuvre de se prolonger dans l'espace comme dans le temps.

Lorsqu'on crée un remix théorique, on contribue à prolonger la durée de vie d'une œuvre tout en proposant une analyse. On utilise certaines composantes de

l'œuvre puis on les agence à d'autres productions culturelles pour rendre compte d'une expérience de laquelle découle une interprétation. On peut remixer pour créer des arguments, pour critiquer ou encore pour transformer. Elisa Kreisinger, hacker et cyberféministe, remixe des productions de la culture populaire malgré leur protection par le droit d'auteur (<http://www.popculturepirate.com/>). Elle transforme les hommes de la série *Mad Men* en féministes ou encore les femmes de l'émission de télé-réalité *Real House Wives* en lesbiennes. En utilisant des éléments de culture et en les critiquant de l'intérieur, Kreisinger analyse et critique les idéologies qu'ils contiennent. Partageant par la suite ses remix, elle devient une actrice dans sa culture plutôt qu'une simple consommatrice ou commentatrice.

Dans un billet de blogue intitulé « Why Women Make the Best Remixers » (octobre, 2011), Kreisinger écrit que les femmes sont généralement mal représentées dans la culture passée. C'est le résultat direct des idéologies dominantes qui ont mené le monde et la culture depuis toujours. Elle affirme que « [i]n terms of piracy, for me, remixing is righteously and legally ripping off content created by the patriarchy in order to invert their strategies » (<http://journal.transformativeworks.org/index> : 2010). Bien plus qu'un simple divertissement, le remix est une forme de résistance : « I see remixing as the rebuilding and reclaiming of once-oppressive images into a positive vision of just society. » (<http://journal.transformativeworks.org/index> : 2010)

Par ailleurs, une archive remix ne résulte pas nécessairement d'un acte de piratage. Elle peut se concrétiser dans le fait de relayer et de rendre hommage à quelque chose qui est voué à disparaître et que l'on souhaite préserver. Dans un Tumblr

intitulé *Women as Objects* (<http://womenasobjects.tumblr.com/>), Kate Durbin s'approprié et rassemble des vidéos et des notes créées par des adolescentes sur les plateformes de Tumblr. Le simple fait de rassembler des éléments de culture, autour d'un thème commun et sur une même plateforme, crée une archive. Celle-ci permet de faire ressortir une esthétique propre au langage visuel et textuel des adolescentes : « The result is a surprisingly honest portrait of what it means to be a teen. » (Jones, <http://www.electronicbeats.net> : Février, 2012) Le remix permet littéralement de leur livrer un hommage, jour après jour, et de leur offrir une visibilité.

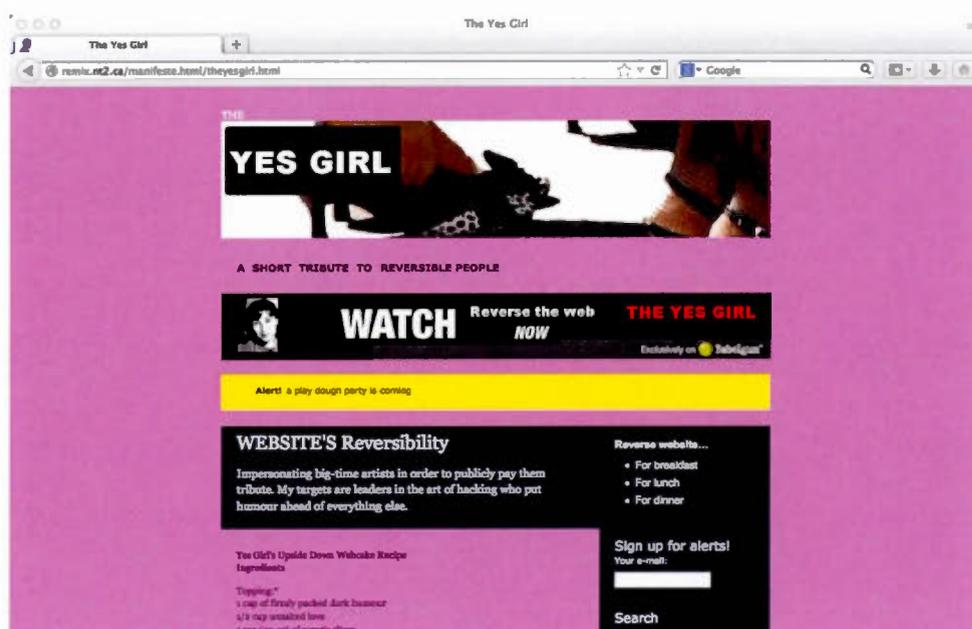


Figure 21 Capture d'écran extraite de remix.nt2.ca

L'une des pages de mon manifeste est une appropriation du site Web des *Yes Men* (<http://theyesmen.org/>), des net artistes dont la pratique repose sur le canular et le piratage de sites corporatifs. J'ai copié le code source de leur site Web d'artistes et, à partir de celui-ci, j'ai créé un remix qui, à la manière des pirates, modifie le

site original. Toutefois, ma copie est inoffensive dans la mesure où je ne suis pas intervenue sur leur propre site, mais en ai plutôt créé un autre comportant son propre URL. Je l'ai intitulé *Yes Girl* et ai choisi la couleur rose comme fond au lieu du blanc qui apparaissait sur le site original. À travers ce remix parodique, je rends hommage au travail des artistes, dont j'imité le travail. J'analyse leur pratique en me glissant dans leur rôle et en travaillant à même leur site Web.

Le site remixé devient un site de recettes. Lorsqu'on s'attarde à la recette de « gâteau Web » présentée sur la page d'accueil, on peut y lire les « ingrédients » afin de créer un bon remix. Là où les Yes Men écrivent « The Yes Men fix the World » au-dessus de la pochette de leur film, j'ai plutôt écrit « The Yes Girl Fixes the Remix Culture » avec l'affiche de la petite Fifi Bridacier, personnage féminin d'une force incroyable. On peut certainement voir là une critique qui se rapproche de celle de Kreisinger et qui a trait à la quasi-absence des femmes au sein de la culture de manière générale et de la culture du remix en particulier. Plusieurs hyperliens qui apparaissent sur le site original sont conservés (compte Twitter, par exemple) pour permettre de repérer aisément le site original. Ainsi, cette pratique de l'archive animée, telle que l'appellent Shnapp et Shanks (2009 : p. 152), met l'accent sur la participation individuelle dans la confection de l'histoire. Pour cela, il faut qu'il y ait un engagement actif, affectif et effectif avec le passé culturel (2009 : p.153). En mobilisant une œuvre sur le Web, au niveau médiatique comme interprétatif, on contribue à sa pérennité et on s'engage personnellement dans l'aventure de cette œuvre, ce qui représente un aspect important de la transmission de l'effet de présence.

### *3.7 La loi de la participation*

Rappelons que l'expérience de l'effet de présence requiert un engagement personnel qui dépasse l'interactivité proposée par l'œuvre. On retrouve une compréhension fondamentale de la force qu'exerce la participation sur l'expérience dans les théories de Lucien Lévy-Bhrul sur l'animisme (1951 : p. 27-67). Cet anthropologue s'est longuement intéressé aux modes de vie des peuples dits « primitifs » avec un acharnement particulier pour leur psychologie. Il se demandait, de manière générale, pourquoi les primitifs percevaient les choses inertes et les phénomènes naturels de manière animée. Lévy-Bhrul remarque que, chez les primitifs, des représentations mentales sont transmises de génération en génération par l'entremise de rituels. Par cette transmission, l'animisme s'érige comme seul et unique rapport au monde. Toutefois, la notion de « représentation » est provisoire. Lévy-Bhrul démontre que la perception animiste du monde n'est pas forgée sur un autre monde dans lequel on attribuerait à des objets inertes un caractère animé. Les choses « vivent », un point c'est tout. L'animisme est entièrement vécu et aucune forme d'intellectualisation ne peut véritablement l'élucider. Pour le comprendre, il faut en faire l'expérience. Cette expérience passe par le rituel, pour lequel un investissement total de soi est requis. Ainsi, cherchant à déterminer la logique d'un « système » animiste et de ses représentations collectives, il constate qu'une seule loi régit le système animiste : « la loi de la participation ».

À mon avis, il existe une loi similaire sur le Web. Selon Campanelli, pour étudier le Web, il faut être « combatif »; on ne peut rester là, passif, à l'étudier de l'extérieur et à publier des livres (2012 : p. 125). Comprendre la cyberculture, c'est

l'habiter au quotidien. Connaître ses rouages, c'est plonger dedans et se connecter aux autres. Cette participation s'inscrit dans le temps et dans la vie, elle ne peut s'exercer simplement par une sorte de « terrain anthropologique » mené sur une courte période temporelle. Il faut s'y investir réellement. Elle représente à la fois un don de soi et une présence active dans une ou des communautés. Dès lors, on se rend rapidement compte que le fait de participer à des communautés sur le Web a un impact direct sur le développement de la connaissance. Avec les réseaux sociaux ou la blogosphère, la circulation des savoirs devient relationnelle. Les rencontres en ligne génèrent des communautés qui, malgré la provenance et les diverses formations universitaires des participants, ont une « proximité sémantique », comme l'affirmait Pierre Lévy (2002)<sup>4</sup>. Plus important encore, à l'intérieur de ces communautés, on ne peut plus distinguer clairement l'amateur du professionnel, voire de l'universitaire. Dans le *Digital Humanities Manifesto* (2010), le numérique est présenté comme le royaume de l'*open source* (code source ouvert), que l'on doit également entendre comme *open resources* (ressources ouvertes à tous). Avec le Web, il faut accepter que l'univers du savoir soit devenu beaucoup trop vaste et complexe pour être contenu dans le monde universitaire. La pratique du remix théorique se fait au sein de communautés qui regroupent des internautes issus de disciplines différentes ou qui ne font pas partie d'une communauté universitaire. Le ciment entre ces communautés Web, qu'elles soient sémantiques ou géographiques, est la participation. Celle-ci doit toujours être comprise, sur le Web, comme un partage du savoir.

---

<sup>4</sup> Il ne faudrait pas généraliser sur cette idée de déterritorialisation, car beaucoup de communautés virtuelles consolident une proximité géographique (contrairement à ce qu'affirme Pierre Lévy) : « Lorsqu'on examine les premiers effets des réseaux comme Internet, on en déduit que la croissance du transport de la présence se traduit par une déterritorialisation conçue comme mise entre parenthèses du territoire, voire comme sa négation. Une attention plus mobile permet de faire l'hypothèse que, loin de dissoudre l'importance de la localisation, les réseaux ne font que l'accroître. » (Weissberg, 1998 : p. 243)

Le remix théorique s'inscrit ainsi dans l'économie du don. Plusieurs auteurs (Lawrence Lessig : 2006; Lewis Hyde : 1997) observent une forte résurgence de cette économie, parallèle à celle de l'économie capitaliste, dans la sphère culturelle. D'un côté, il y aurait cette économie du don, fondée sur la générosité des contributeurs. Ceux-ci ont le désir de faire circuler les idées et les éléments de culture afin de rendre cette dernière plus riche et plus dynamique. De l'autre, il y aurait l'économie capitaliste, fondée sur la propriété des institutions, dont le but principal est de faire des profits avec ces mêmes idées et éléments de culture. L'économie capitaliste repose largement sur un droit d'auteur qui assure, en quelque sorte, la propriété des éléments de culture à des compagnies. S'attribuant la propriété intellectuelle, par-delà l'auteur d'une œuvre lui-même, ces institutions mettent la culture en péril parce qu'elles la possèdent plus qu'elles ne la protègent.

Les acteurs du remix, loin de revendiquer la disparition du droit d'auteur, en proposent plutôt une version différente. Des licences alternatives, telles que les *Creative Commons* (Lawrence Lessig), *copyleft* et *Licence Art Libre* (Antoine Moreau) ont vu le jour au cours des dernières années. Celles-ci permettent à un auteur d'ouvrir son travail à certaines formes d'appropriation sans pour autant perdre son propre droit d'auteur. C'est un droit d'auteur qui appartient aux créateurs et qui prend forme au sein d'une communauté soucieuse de participer à une culture n'appartenant pas uniquement aux industries, mais à tout le monde. Il tient compte des enjeux économiques et du capital symbolique avec lesquels doivent composer les créateurs pour leur survie. Cela s'inscrit dans la culture libre, qui, loin de signifier une « culture gratuite », propose plutôt un modèle économique et juridique pour une culture équitable, dans lequel chaque individu récolte sa juste part. À la lumière de cette posture, le remix, encore une fois, est une action concrète pour la culture.

Au sein des communautés Web, les dons ne doivent jamais devenir des « possessions ». Ils doivent toujours circuler. Ce sont avant tout des « [...] devices for building connections with people. They establish relationships, and raw upon those relationships. They are the glue of community, essential to certain types of relationships, even if poison to others » (Lessig, 2010 : p. 148). Les blogues sont des plateformes privilégiées pour la circulation des dons. On y partage généreusement et sans rémunération (en général) ses réflexions, ses expériences. Selon Penelope Trunk, blogueuse, écrivaine et femme d'affaires, sur le blogue, tout repose dans la conversation et l'échange (<http://www.penelopetrunk.com>). Ses billets de blogue ([blog.penelopetrunk.com](http://blog.penelopetrunk.com)), qui reprennent les modalités de ses œuvres hypermédiatiques ([adrieneisen.com](http://adrieneisen.com)), sont avant tout des récits de vie hypertextuels, dans lesquels une vaste quantité de phrases et de mots sont liés à d'autres textes en ligne provenant d'autres blogues, sites Web ou articles. L'auteure mentionne que, dans sa pratique d'écriture, la frontière entre lire et écrire y est pratiquement indiscernable : « Most of the time you spend blogging will be reading other peoples' blogs and linking to them [...] » ([blog.penelopetrunk.com](http://blog.penelopetrunk.com) : juin 2007). Écrire sur le Web implique donc un dialogue et pour que celui-ci prenne forme, il faut lire les autres avec intérêt.

Selon Trunk, pour qu'il y ait une véritable connexion avec les autres, le blogueur doit également se mettre à nu. Le contenu de son blogue, qui accompagne la plateforme *Brazen Careerist* ([blog.penelopetrunk.com](http://blog.penelopetrunk.com)), dépasse largement les thèmes de la carrière et des affaires. Elle y dévoile sa vie quotidienne et intime avec ses enfants et avec son mari, surnommé *the farmer*. Les photographies

insérées dans les billets font voyager l'internaute de la cour arrière de sa maison jusque dans sa chambre à coucher. Atteinte du syndrome d'Asperger, dont l'un des principaux enjeux est la difficulté d'entrer en contact avec les autres, la blogueuse justifie sa phobie du secret en affirmant que son enfance a été ruinée par les secrets. Le dévoilement de soi est ainsi une nécessité que le Web lui permet de mettre en œuvre.

Ce dévoilement de l'intimité sur le Web est souvent interprété comme du narcissisme, mais surtout comme un risque. Pourtant, tel que l'affirme la musicienne et blogueuse Amanda Palmer, il s'agit surtout d'un acte de confiance. Plus encore, ce n'est que par cet abandon de soi que l'écriture bloguesque peut devenir un lieu de connexions. Pour ses interventions sur les réseaux sociaux et sur son blogue, Amanda Palmer s'inspire de son expérience acquise dans les rues de la ville de New York, qui, selon elle, ressemble en tout point au Web à cause de son abondance. Dans une vidéo intitulée *The Art of Asking* (2013), elle raconte l'une de ses premières expériences de travail, alors qu'elle se déguisait en statue de mariée (*Eight Foot Bride*), peinte en blanc et une fleur à la main. Son travail consistait à créer une connexion visuelle avec les passants dans la rue et à tendre une fleur vers eux. En échange de cette offrande en apparence éphémère, certains passants lui donnaient de l'argent. L'écriture sur son blogue et sur Twitter lui permet de générer ce même type de proximité aléatoire avec les autres. Sa carrière en musique est marquée par ses efforts pour rencontrer des gens sur Internet par le truchement de son blogue et des réseaux sociaux. Ses billets de blogue parlent de son travail, mais aussi de sa vie personnelle, de ses peurs, de ses joies.

Au niveau académique, les blogues proposent rarement des développements théoriques peaufinés. Au contraire, on écrit surtout pour ne pas avoir de blocages, pour maintenir le flux actif et pour se lier à une communauté. Sur un blogue accompagnant la rédaction de sa thèse, la doctorante Lisa Smithies se fixe des objectifs quantitatifs plutôt que qualitatifs : « My aim is to post at least once a week. [...] Warning: This blog may contain nuts and occasional swearing. » (<http://creativewriterphd.wordpress.com/about/> : Janvier 2013). Ce sont là des digressions qu'on ne peut se permettre au sein d'une thèse ou d'un article scientifique. Celles-ci sont pourtant nécessaires dans le processus qui mène à l'innovation. Ces notes quotidiennes et en apparence anodines, que l'on partage généreusement avec les autres, représentent parfois ce qu'il y a de plus substantiel dans la pensée. Dan Cohen écrit que les blogues sont les lieux parfaits pour les « surplus » et les obsessions théoriques (<http://www.dancohen.org> : 2006). Les billets de blogue contiennent bien souvent des idées en incubation que l'on risque bien de retrouver dans une conférence ou un article « sérieux ».

Malgré son utilisation grandissante par les universitaires, le blogue est encore considéré comme marginal dans le monde académique et non comme une production théorique à part entière. Les textes écrits pour ou par le biais le Web, peu importe l'aspect spontané ou embryonnaire des réflexions qui s'y trouvent, font immédiatement partie du musée imaginaire du Web. Un billet de blogue peut facilement disparaître dans l'abondance numérique, mais l'abondance peut également se tourner vers celui-ci. Une soudaine popularité offre un autre regard sur un texte rédigé spontanément. Au sujet d'un billet de blogue qu'elle a rédigé, Palmer écrit : « if i'd known that 250,000 people were going to read what i'd written i'd have written something SO. MUCH. BETTER. but if i'd written something so much better, i wouldn't have written it, if you get what i

mean. » ([amandapalmer.net](http://amandapalmer.net) : mai 2013). Lorsqu'on blogue, on est en lutte avec l'idée d'une réflexion aboutie. Par là, on ne peut dissimuler que les meilleures idées émergent souvent au beau milieu d'une panoplie de réflexions spontanées, maladroitement ou mal formulées. Celles-ci, et c'est là une réalité, sont généralement plus lues et réutilisées que les articles scientifiques.

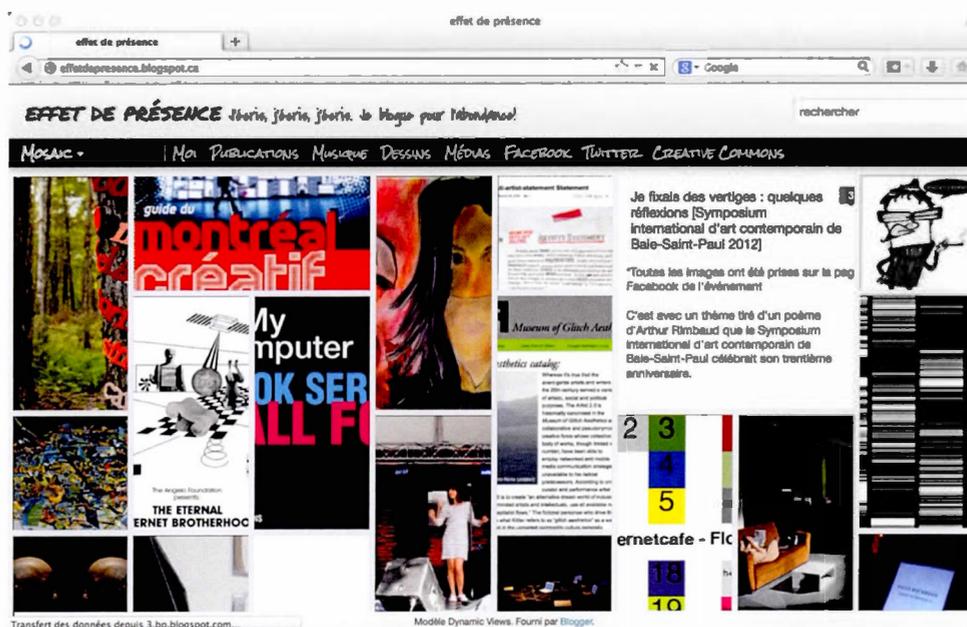


Figure 22 Capture d'écran extraite de [effetdepresence.blogspot.com](http://effetdepresence.blogspot.com)

Lorsque j'ai entamé mon Doctorat en 2007, j'ai tout de suite ouvert un blogue ([effetdepresence.blogspot.ca](http://effetdepresence.blogspot.ca)), qui me permettait de regrouper mes trouvailles concernant mon sujet d'étude et d'esquisser des idées qui pouvaient me servir lors de la rédaction de cette thèse. Je voyais d'abord la potentialité d'une telle plateforme pour organiser, au fur et à mesure, des « données ». Ce blogue m'a accompagnée tout au long de mon parcours doctoral. Il s'est transformé quelque peu au fil du temps, il va sans dire. Toutefois, la notion d'effet de présence était toujours au cœur de mes préoccupations lors de la rédaction des billets. Que

ceux-ci portent sur des expositions, des expériences personnelles, des lectures ou des trouvailles sur le Web, les billets convergent vers la notion d'effet de présence, laquelle, au fil de l'écriture, est devenue une lorgnette sur le monde, pour finalement s'ériger en un modèle d'interprétation. Ce portail m'a permis de partager mes idées et de les mettre à l'épreuve, mais il m'a également offert l'occasion de m'inscrire au sein de communautés de chercheurs-blogueurs en arts numériques, en littérature et dans d'autres domaines connexes. Par l'entremise de ce blogue, j'ai eu des suggestions de lecture, des questions pointues sur certains de mes arguments, des objections et des encouragements, mais aussi des contrats de travail et des demandes d'articles.

Sur ce blogue, une multitude de voix est permise et la ligne éditoriale n'est jamais stricte et n'endosse qu'un principe : « écrire pour l'abondance ». Écrire pour l'abondance, c'est un acte d'écriture en continu qui vise résolument à ne pas tourner le dos à l'enthousiasme. Cela veut dire écrire pour remixer (ce qui permet de jouer un rôle de filtre et de décodeur dans l'abondance numérique), pour maintenir le flux (et avoir une abondance d'idées), pour explorer (une abondance de voix, d'écritures médiatiques), pour partager (tout partager pour ne rien posséder) et pour se connecter abondamment avec les autres. Par ce genre de participation, on contribue à créer un Web qui ne sera jamais un territoire conquis, mais une source d'explorations créatives. On crée également les conditions idéales pour l'expérience de l'effet de présence.

### 3.8 Conclusion

Dans les années 1980, l'historien Lucien Febvre écrivait que, dorénavant, on ne pouvait plus se contenter de raconter l'histoire de manière désincarnée (1997, p.31). La cloison entre l'action et la pensée devait, selon lui, s'effriter pour faire place à une histoire remettant constamment en question ses méthodes. En parlant de l'histoire, il identifiait

[...] le besoin de reprendre, de remanier, de repenser quand il le faut, et dès qu'il le faut, les résultats acquis pour les réadapter aux conceptions, et, par delà, aux conditions d'existence nouvelles que le temps et les hommes, que les hommes dans le cadre du temps, ne cessent de se forger. (1997 : p. 19)

Cette nécessité d'action est exacerbée par l'abondance numérique. J'ai à ma disposition une multitude de plateformes et de reproductions culturelles que je peux m'approprier afin de proposer des interprétations à la fois originales des oeuvres hypermédiatiques et productives afin de comprendre la cyberculture. Pour cela, il faut s'investir sur le Web. Pour s'investir, il faut accepter de ne pas en être un spécialiste, mais simplement un théoricien à la recherche des outils les plus productifs pour mettre en œuvre sa pensée et cela, au meilleur de ses connaissances. L'universitaire *DIY* n'essaie pas de faire quelque chose d'esthétique, mais d'argumentatif. Il n'essaie pas de créer un site Web avec les dernières théories du design, mais avec ses propres moyens, dont l'esthétique peu élaborée reflète, en toute honnêteté, les limites de ses connaissances.

À la lumière des différents aspects abordés dans ce chapitre, on peut définir le remix théorique comme suit : une analyse d'œuvres d'art effectuée à l'aide de

l'exploration d'une ou de plusieurs voix et d'un ou de plusieurs médias dans le but de faire circuler des productions culturelles dans un nouveau contexte interprétatif et dont le résultat s'inscrit au sein d'une ou de plusieurs communautés sur le Web.

Si j'ai analysé quelques outils (notamment les blogues), il ne s'agissait pas ici d'entrer en détail dans chacun d'entre eux, mais plutôt de comprendre dans quelle atmosphère idéologique s'inscrit le remix. Des outils, il y en a des milliers. Leur point commun pour l'analyse d'œuvres d'art se retrouve au sein des possibilités offertes par le Web de manière générale, c'est-à-dire, celles d'analyser des œuvres avec des écritures médiatiques et des remix identitaires, tout en comprenant leur conséquence en termes d'action, celle de former des archives mouvantes. J'ai montré dans quel état d'esprit les remix évoluaient, c'est-à-dire celui de la participation entendue comme don, comme partage. L'effet de présence est une expérience qui suscite l'imagination et qui commande une action, une transmission. C'est une expérience esthétique, mais c'est une expérience qui implique une création théorique.

Le remix apporte une dimension méthodologique à la constellation notionnelle de l'effet de présence. Le propre d'une constellation est sa non-linéarité. L'ordre dans lequel les notions développées au chapitre précédent (conscience d'image, singularité, actualité, contiguïté et phantasia) sont étudiées dans les œuvres importe peu. Ce qui importe, c'est leur rencontre au sein d'une composition. Cette spatialisation des notions permet ainsi la création d'un espace de liberté pour la pensée, pour analyser les œuvres. Dans cet espace, les notions agissent comme des guides qui sont aussi des déclencheurs, des outils pour approfondir cette pensée. Ce sont des balises qui viennent faire ressortir cette expérience et

donnent forme à la forte imagination que les oeuvres engagent. Le remix permet de créer avec les éléments de la phantasia qui traversent mon expérience de l'œuvre et d'utiliser cette création pour rédiger un texte, mais aussi pour poser une action au sein de la cyberculture.

## PARTIE 2 : ANALYSES

## CHAPITRE 4

### MOUCHETTE.ORG



remix de mouchette.org

prezi/patty

1  
2  
3  
**4**  
5  
6  
?

Figure 23 Capture d'écran extraite du site Web remix.nt2.ca

#### 4.1 Introduction

Dans la fenêtre du navigateur, j'écris [mouchette.org](http://mouchette.org). La page d'accueil qui apparaît ressemble à un site personnel classique. Colorée et ludique, elle offre des informations permettant de s'orienter aisément dans un site structuré. Enfin, c'est ce qu'on me laisse croire. On y retrouve une photographie de Mouchette dans le

coin supérieur gauche. Une liste d'hyperliens y est juxtaposée. Ceux-ci proposent les informations suivantes : nom de l'auteur du site (Mouchette), ville d'origine (Amsterdam), âge (13 ans), fonction (artiste) et un lien vers un fan shop. Si le volume de l'ordinateur est allumé, le site accueille l'internaute avec des gémissements. Leur nature est confuse : entre la douleur et la jouissance sexuelle. Ensuite, un menu déroulant arbore des titres tels que « pénis rayé » ou encore « kit de suicide ». Même si l'on sait qu'il s'agit là d'une œuvre d'art, que Mouchette est fictive, sa présence n'en est pas moins dérangeante ! D'ailleurs, c'est cette confrontation perpétuelle entre la conscience d'image (il s'agit d'une fiction) générée par l'œuvre et la sensation de présence de Mouchette qui engendre un fort effet de présence.

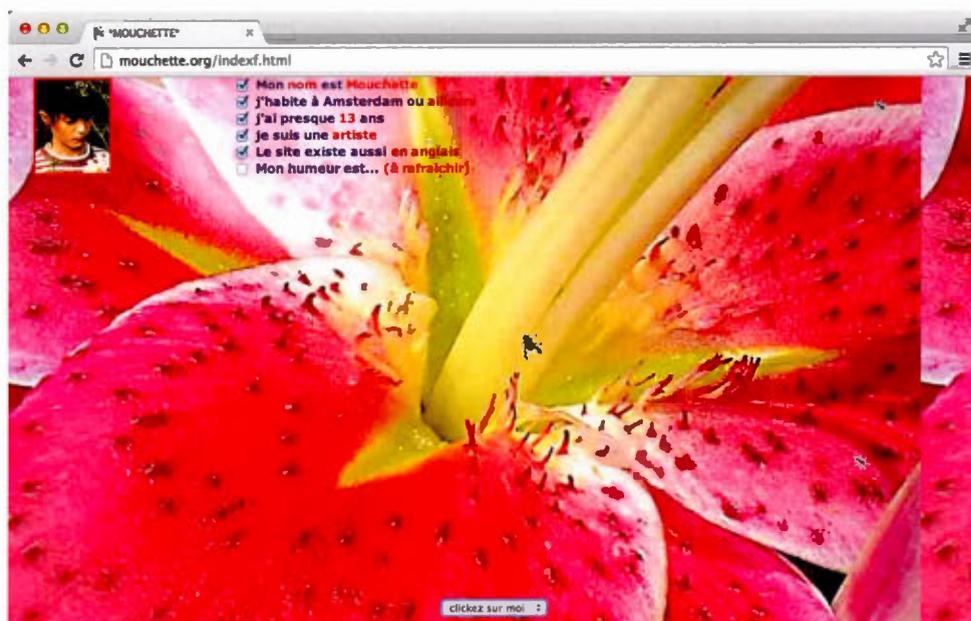


Figure 24 Capture d'écran extraite de l'oeuvre Web *mouchette.org* de Martine Neddham (1997-)

L'œuvre *mouchette.org* a été créée et mise en ligne en 1997 par l'artiste Martine Neddham et, rappelons-le, à cette époque, le Web ressemblait encore à un désert.

Entre les cent mille sites Internet de 1997 et les trois cents millions de 2012, la marge est loin d'être faible. Il faut s'imaginer non pas un débordement de sites Web, de ressources et de blogues, dans lequel on s'oriente uniquement à l'aide de mots-clés, mais plutôt un Web inchoatif que l'on parcourt en errant, découvrant ce qu'une minorité de gens ont décidé d'y publier. Parmi les autres sites Web personnels, celui-ci est sans doute un peu différent. *Mouchette.org* représente l'une de ces anomalies qui se multiplient sur le Web vers la fin des années 1990 : les œuvres de net art.

Le *mouchette.org* de 1997 n'est pas le même que celui de 2014. C'est précisément dans ce nouveau contexte de la cyberculture que je veux étudier l'expérience de l'effet de présence de cette œuvre. L'analyse se divise en deux parties et chacune correspond à un outil technologique. La première partie met en œuvre les cinq premières notions de la constellation notionnelle développée antérieurement (conscience d'image, singularité, actualité, contiguïté et phantasia). L'analyse textuelle présentée ici a été faite en dialogue avec un remix créé dans le logiciel Prezi ([prezi.com](http://prezi.com)), une plateforme en ligne permettant de créer des présentations à l'aide d'images, de vidéos et de textes. Comme pour tout dialogue, l'absence d'un des interlocuteurs offre une version incomplète des réflexions qui en émergent. La deuxième partie de l'analyse est un remix créé à partir de mon blogue, [patty0green.wordpress.com](http://patty0green.wordpress.com).

#### 4.1.1 Les remix



Figure 25 Prezi, capture d'écran extraite de remix.nt2.ca

J'ai élaboré le Prezi tout au long de ma démarche d'analyse de *mouchette.org*. La particularité de ce logiciel est sa non-linéarité et la multitude d'outils graphiques disponibles (cercles, rectangles, marqueurs, crayons). On y travaille dans un « espace ». Les mots, les images, les réflexions, les vidéos peuvent être regroupés, juxtaposés, superposés, puis liés entre eux par des flèches, des lignes ou encore englobés par des cercles. On y érige sa pensée un peu comme on le ferait sur une page de papier vierge, sans lignes ni quadrillés. J'utilise également la superposition, comme si l'on pouvait empiler les images les unes sur les autres. Cela permet de les appréhender dans leurs intrications formelles, celles-ci se situant moins dans la comparaison de deux entités que dans leur « contact », leur contiguïté. Les flèches, les lignes, les couleurs sont toutes des détails auxquels je souhaite que le lecteur

porte attention. Ils permettent de lier des éléments à l'intérieur des notions explorées.

Le Prezi est une esquisse en constante mutation. On peut aisément changer les éléments de place et en ajouter par la suite. On ajuste sans cesse la composition tandis que la réflexion analytique évolue. Alors que, dans le texte, les notions sont présentées de manière linéaire et selon une certaine hiérarchie, dans l'espace du Prezi, il n'en est rien. Elles se côtoient sur une surface et peuvent être explorées selon un parcours personnel. En effet, il n'y a pas d'ordre de lecture dans le Prezi, mais je propose toutefois un parcours. Je me suis permis de faire des aller-retour entre des images ou des vidéos, de sorte que l'on peut comprendre que les éléments ne sont pas liés par causalité, mais par intrication. Leur ordre d'apparition demeure en quelque sorte relatif. En ce sens, une image peut être unie à plusieurs images et resurgir plusieurs fois dans le parcours du Prezi. Pour expérimenter ce parcours, le lecteur n'a qu'à ouvrir le Prezi et à appuyer sur la flèche de droite, qui le fera voyager d'un élément à l'autre.

Le Prezi peut être intégré à n'importe quel site et être partagé sur les réseaux sociaux. Une fois publié, il peut aussi être approprié et modifié. En ce sens, c'est un remix qui à la fois sert de table de travail à l'analyse et forme, en lui-même, une analyse autonome avec sa propre vie, sa propre portée sur le Web.

Le deuxième aspect de l'analyse permet de développer d'une manière créative les interprétations soulevées tout au long de la première partie. Pour celui-ci, j'utilise la plateforme Wordpress ([wordpress.com](http://wordpress.com)) sur laquelle j'ai créé un personnage Web nommé Patty O'Green ([patty0green.wordpress.com](http://patty0green.wordpress.com)). Comme Mouchette,

Patty O'Green s'exprime de manière crue et désinvolte. Ballottée entre la souffrance d'une enfance difficile et l'euphorie que lui procure son amour pour la vie, elle s'exprime avec du texte, des GIF animés, des images remixées, des couleurs HTML, des vidéos ou encore des dessins. Ce qui m'intéresse se trouve dans le fait que, par l'incarnation de ce personnage qui est simplement une extension identitaire, les expériences transmises sont toutes intimes. Cet aspect de ma démarche d'écriture est en parfaite concordance avec le contact que je souhaite établir avec une œuvre d'art qui procure un effet de présence.

Le projet de blogue dépasse largement l'exercice de la thèse. L'analyse de *mouchette.org* s'est naturellement greffée à mes explorations sur [patty0green.wordpress.com](http://patty0green.wordpress.com), où je remixe des événements de ma vie. Plusieurs billets en relation avec Mouchette se sont alors imposés. Je les regroupe ici de manière méthodique avec ce que j'appelle des « kits de survie de la Mouchette en soi ». Le contenu interactif qui permettait de « devenir » Mouchette sur le site original étant désormais dysfonctionnel, il me fallait trouver d'autres stratégies pour maintenir Mouchette en vie, car son rôle sur le Web m'apparaît important. À travers des billets de blogue, j'ai fait tranquillement rencontrer Mouchette et Patty O'Green. Évidemment, ce glissement est plus intéressant lorsqu'on l'envisage dans le contexte du blogue en entier, mais cette lecture n'est pas nécessaire pour comprendre l'exercice qui a été mis en œuvre.

Le personnage de Patty O'Green me permet d'explorer les écritures médiatiques d'une manière différente, car ces écritures sont publiées sur un blogue et s'inscrivent dans un réseau de blogueurs avec qui j'échange à travers des billets et des commentaires. La dimension expérimentale est donc beaucoup plus

importante qu'avec le Prezi. Patty O'Green est une mise à l'épreuve, une sorte de performance hypermédiatique, dans laquelle est mis en scène un jeu entre l'exposition et la dissimulation de soi. Par ce jeu, j'expérimente une forme de liberté dans l'écriture, une liberté à double tranchant que l'on retrouve dans *mouchette.org*. Enfin, ce blogue me permet d'investiguer la question qui m'apparaît la plus importante pour comprendre l'effet de présence de *mouchette.org* : « Qu'est-ce que signifie être une Mouchette aujourd'hui, sur le Web? ».

La première partie de l'analyse qui suit présente les notions de manière linéaire, chacune ayant été étudiée de pair avec la confection des deux remix (Prezi et blogue). Pour la deuxième partie de l'analyse, c'est Patty O'Green qui fait un court récit de sa rencontre avec Mouchette sur son propre blogue. Si les autres remix compris dans cette thèse se retrouvent uniquement sur le site Web de la thèse ([remix.nt2.ca](http://remix.nt2.ca)), j'ai intégré ici celui du blogue à cause de sa nature écrite.

#### 4.2 Conscience d'image : une mouche sur mon écran



Figure 26 Capture d'écran extraite de *mouchette.org* (Martine Neddham)

Le rappel constant de la présence de l'écran est l'une des pierres angulaires de l'expérience de *mouchette.org*. Si j'ai déjà une conscience d'image, en ce sens que je sais que c'est une œuvre d'art ou une fiction, dans les œuvres offrant un effet de présence, cette conscience d'image est approfondie par des éléments précis. Dans ce cas-ci, elle est principalement générée par la présence de mouches et de fourmis qui s'activent sur les images du site *mouchette.org*. Celles-ci donnent l'impression de se trouver entre la surface de l'écran et le contenu du site Web, comme si elles n'en faisaient pas tout à fait partie. Elles se déplacent en zigzag, le mouvement typique d'une mouche. Leur représentation se rapproche de l'effet d'un trompe-l'œil dans la mesure où elle est réaliste et grandeur nature. Je ne me

méprends pas totalement : je sais que les mouches ne se trouvent pas sur mon écran.

Le fait qu'elles s'inscrivent en saillie sur les images leur confère par contre un caractère fictionnel différent du reste du site. Elles offrent une illusion. Celle-ci se rapporte au site lui-même, comme s'il possédait une véritable surface qui ne serait pas celle de mon écran et qu'il existait un monde entre l'écran et le site Web. Alors que le site relève de la fiction comme quelque chose de préalablement construit, les insectes sont là, dans le moment présent, et communiquent avec mon espace. Ils me rappellent non seulement mon écran, mais la bidimensionnalité des images photographiques dont ils parcourent la surface. Par la présence des mouches, j'ai conscience de l'image, mais aussi de l'écran qui m'en sépare.

La mouche est une petite bête qui me fatigue. D'ordinaire, lorsqu'elle se retrouve sur mon écran, je la chasse du revers de la main, car sur l'écran, la mouche ne fait pas que se poser : elle s'interpose. Elle m'empêche de me concentrer sur ce que je suis en train de faire ou de visionner. De petite taille, je ne peux dire qu'elle me bloque entièrement la vue. Toutefois, elle me dérange. Elle contrecarre l'immersion. Elle me fait prendre conscience de ma propre présence et de ce que je suis en train de faire. La mouche de *mouchette.org* ne se trouve peut-être pas sur mon écran, mais elle n'en obstrue pas moins ma vue. Constamment en mouvement, elle m'empêche de lire convenablement, de pénétrer entièrement dans le monde des images. Elle joue sensiblement le même rôle qu'une véritable mouche. Toutefois, je ne peux pas la chasser. Elle fait partie de l'œuvre et sa présence n'est pas aléatoire ou anodine.

La présence d'une mouche sur ou dans une œuvre d'art est un phénomène fréquent. Tel que le mentionne Daniel Arasse, « la liste des mouches peintes est loin d'être close » (Arasse, 1992 : p. 120). Située à l'entrée des tableaux de la fin du Moyen-Âge, la mouche oriente le regard vers l'intérieur du cadre. Elle discord avec le reste de la composition parce qu'elle ne semble pas faire partie du monde d'image. C'est ainsi qu'elle dirige le regard dans l'image. Dans la *Vierge à l'enfant* de Carlo Crivelli (1450), par exemple, la mouche, presque un trompe-l'œil, est posée sur le rempart à gauche, en bas du tableau. Si on ne la remarque pas d'emblée, les regards de la Vierge et de l'enfant sont en revanche tous deux dirigés vers elle. Les vecteurs de la composition me ramènent à cette présence de la mouche, créant à la fois une coupure et un lien avec le monde d'image du tableau. Dans *mouchette.org*, la mouche propose également une lecture particulière de l'œuvre. Elle est en fait un hyperlien aléatoire se retrouvant sur plusieurs pages du site. La mouche m'invite à une lecture incontrôlée de l'œuvre, une lecture différente du menu structuré. Suivre la mouche représente toujours une forme de risque ou de suspense. Véritable porte d'entrée secrète de l'œuvre, elle me conduit sur des pages que le menu de la page d'accueil n'indique pas. Son rôle y est ainsi toujours au moins double : faire obstacle au monde d'image comme « réalité » et faire le pont entre la réalité et ce monde d'image.

La mouche représentée révèle, en même temps que celle du tableau ou du site Internet, sa propre fiction. Dans le cas de *mouchette.org*, comme dans celui du tableau de Crivelli, le trompe-l'œil convainc et ne convainc pas. C'est par cette oscillation entre sa réussite et son échec que la mouche représentée m'offre la conscience d'image. En « simulant une infraction de l'espace de

l'observateur » (Beyaert, 2002 : p. 101), en se révélant comme une fiction, elle révèle le « statut de représentation » et établit « l'hétérogénéité des deux univers » (Beyaert, 2002 : p. 101). Son illusion n'est présente que pour me faire réaliser, presque immédiatement, l'entière de l'illusion. Généralement, dans un tableau, cette illusion est révélée par l'immobilité de la mouche ou le toucher qui me fait prendre conscience d'une surface bidimensionnelle. Dans le cas de Mouchette, la petite mouche bouge en zigzag, tel un vrai insecte. Je sais bien qu'elle est fictive, mais sa présence « vivante » demeure vive à ma conscience. Toutefois, le fait de poser mon curseur sur elle révèle sa fiction, sa participation au monde d'image.

En cliquant sur la mouche, on établit une connexion singulière avec l'œuvre. Par cette connexion, la mouche « emmène le spectateur dans son monde à elle » (Beyaert, 2002 : p. 100). Quel est donc le monde de la mouche? Tel que le mentionne Beyaert, « il faut s'approcher de la surface des choses pour la déceler et, pour être identifiée par l'observateur du tableau, celle-ci réclame une vue rapprochée et le premier plan » (Beyaert, 2002 : p. 100). En ce sens, la recherche des petites mouches (afin de cliquer dessus) me pousse à focaliser sur les détails des images, à entrer dans une certaine forme d'intimité avec ce qui se déroule sur l'écran de l'ordinateur. Ce que l'on voit de très près, ce sont des pixels. À vue de mouche, l'image n'est rien d'autre qu'une construction : de la lumière, des pixels, des couleurs plus ou moins définies. Enfin, dans le monde que me transmet la mouche, on a forcément une conscience d'image, non seulement parce qu'elle fait obstacle au regard ou parce qu'elle révèle sa propre fiction, mais aussi parce qu'elle pousse le regard à regarder de plus près.

Lorsqu'on s'approche ainsi du détail, l'œuvre se révèle alors comme la trace de celui ou de celle qui l'a confectionnée. Tel que le mentionne Arasse, « la mouche aurait contribué à désigner le tableau comme peinture et artifice, sa présence reconduisant à l'efficacité d'un savoir-faire » (Arasse, 1992 : p. 121). À l'époque de Crivelli, la mouche confère à celui qui la peint une réputation de virtuose. Le monde de la peinture était alors habité d'un idéal : imiter le mieux possible la nature. Pour cela, il fallait maîtriser les techniques permettant de représenter le plus exactement l'espace, les trois dimensions et le fin détail. Par la représentation de la mouche, l'artiste montrait son talent et, du même coup, revendiquait sa présence en tant qu'artisan de l'œuvre tout entière.

Révélaient la fiction de l'œuvre, la mouche érige son auteur comme personnage principal de son œuvre. Si l'aspect fictif de l'œuvre est évident, on entre, par l'expérience, en contact avec celui ou celle qui l'a confectionnée. Dans le cas de *mouchette.org*, on entre en contact avec quelqu'un qui se trouverait de l'autre côté de l'écran. Ce quelqu'un n'est pas Martine Neddham, mais plutôt le personnage de Mouchette lui-même, dont la présence est persistante. C'est à ce moment que Mouchette, qui se présente comme une artiste, devient l'auteure réelle de l'œuvre *mouchette.org*. Ce glissement du personnage vers la personne « réelle » se fait doucement et est au cœur de l'expérience de l'effet de présence de l'œuvre : je sais que *mouchette.org* est une fiction, mais je ressens indéniablement la présence de Mouchette comme étant à l'origine de cette fiction.

On peut observer cette expérience récurrente de l'œuvre dans les commentaires et confidences laissés à Mouchette sur le site. Ceux-ci s'adressent à elle comme s'il s'agissait d'une personne réelle. Dans le même ordre d'idées, la mise en demeure

de la SACD (Société des auteurs compositeurs dramatiques) adressée à Mouchette pour son utilisation illégale de photographies dans son œuvre *mouchette.org* (j'y reviendrai plus loin) est aussi éloquente. Il y a confusion entre le personnage et son créateur, engendrée par une conscience d'image qui pointe vers la présence de Mouchette.

Si les insectes dévoilent l'artificialité du site et, par la même occasion, offrent une réalité du personnage, ils lui donnent en même temps un caractère organique. Tel que le mentionne Beyaert, la mouche est un « animal funeste qui se nourrit de cadavres » (2012 : p. 105). Mouchette annonce à plusieurs reprises sa propre mort. La personne humaine et la mouche sont constamment confondues. La mouche sur l'écran représente Mouchette, dont le nom signifie justement « petite mouche ». Lorsque je suis la trace de la mouche, j'arrive sur une page où la mouche est finalement remplacée par un bouton sur lequel est inscrit « c'est moi ». Cette substitution est créée par le fait que le bouton en question se déplace sur la surface de l'écran, comme une mouche. Pour poursuivre le parcours, l'internaute est appelé à « attraper » le bouton avec son curseur et à cliquer dessus. Lorsqu'il y parvient, une boîte de dialogue s'ouvre, demandant à l'internaute de répondre à la question « comment peut-on écrire lorsqu'on est mort? ».



Figure 27 Capture d'écran extraite de *mouchette.org*, Martine Neddam

Non seulement on substitue un bouton à la mouche, mais on associe ce bouton à Mouchette, qui est à la fois une mouche, un site Internet et une personne réelle. Par exemple, dans une page intitulée « lullaby for a dead fly », on « célèbre » la mort d'une mouche, alors que sur la page « m.org.ue », on aperçoit des pieds humains qui dépassent d'une couverture. Ils sont posés sur une civière de morgue. Sur cette page, des fourmis s'accumulent et s'activent rapidement, comme si la présence du cadavre les attirait davantage. Je réalise rapidement que ces insectes sont attirés par mon curseur. Ils se dirigent toujours vers celui-ci et disparaissent lorsqu'ils l'atteignent. Les fourmis ne sont pas aussi nombreuses sur les autres pages, ce qui laisse croire que leur présence en grand nombre est générée par celle d'un cadavre, comme si le site avait véritablement quelque chose d'organique. Elles contrastent également avec la technologie qui les met en œuvre et confèrent à cette technologie, en même temps qu'un aspect vivant, un aspect organique.



Figure 28 Capture d'écran extraite de *mouchette.org* (Martine Neddham)

Beyaert avance que la mouche peut accorder à une œuvre le statut de vanité (2012 : p. 105), en ce qu'elle permet de montrer la fragilité de la vie humaine. Puisque Mouchette est sans cesse interchangeable avec une mouche, elle est extrêmement vulnérable. Un simple clic de souris peut la mettre à mort. Cette vulnérabilité, celle de la mouche comme celle de Mouchette, est entre les mains de l'internaute qui, on le verra plus loin, est sollicité afin de fournir un kit de suicide à la petite Mouchette. En même temps, le fait que Mouchette puisse n'être qu'une mouche parmi d'autres lui confère une sorte de multiplicité permettant de croire qu'elle ne disparaîtra jamais. Les mouches, ces petites bêtes banales, existent depuis bien plus longtemps que les humains et elles leur survivront. Dans leur

singularité, elles sont fragiles. Dans leur multiplicité, elles ont quelque chose d'éternel.

Arasse met en garde ses lecteurs à propos de la mouche dans les tableaux de la Renaissance, en ce que celle-ci est « susceptible d'interprétations diverses et incertaines » (Arasse, 1992 : p. 124) et qu'« il ne faut surtout pas trancher et décider d'un sens de ce détail à l'exclusion des autres ». La mouche est ainsi porteuse d'une multitude de significations. Soit on fait un effort constant afin de l'ignorer, soit on entre dans la représentation de son monde. À ce moment, elle contamine les images du site Internet et en fait exploser le sens plutôt que de l'unifier. Lorsque je porte attention à la mouche et aux insectes, que ce soit visuellement, symboliquement ou par mes actions (clics de souris), il n'est plus possible de définir la structure précise du site. L'expérience devient mouvante, rhizomique et complexe. La conscience d'image qu'elle génère à divers niveaux me pousse à m'investir dans l'expérience singulière de l'œuvre.

#### *4.3 Singularité : une personne, un corps*

Selon Beyaert, la mouche m'« [...] emporte dans une lecture affective », car elle « s'impose [...] en médiatrice de l'empathie, de la relation entre les êtres » (Beyaert, 2012 : p. 103.) Par le monde de la mouche, j'entre en contact avec le personnage. S'il est possible de créer une relation singulière avec le personnage de Mouchette, c'est en partie parce qu'elle a un corps ou plutôt un visage, lieu par excellence de la singularité de l'être. Des photographies témoignent de cette réalité sensible : ce visage n'est pas artificiel.

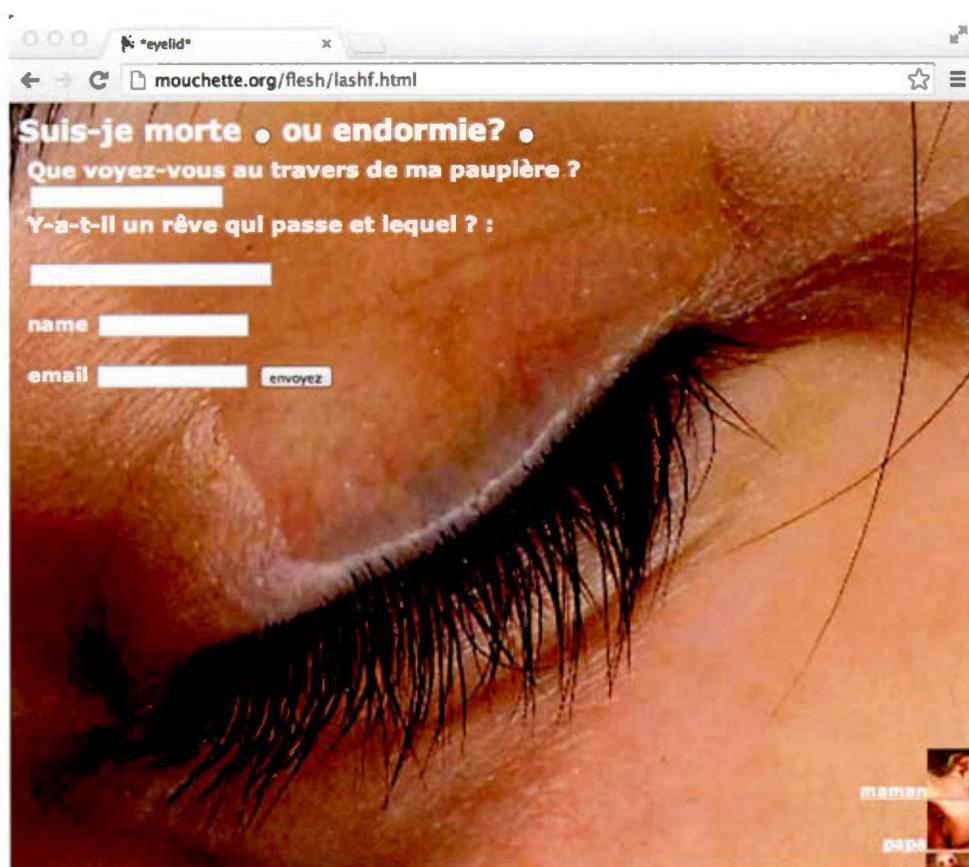


Figure 29 Capture d'écran extraite de *mouchette.org* (Martine Neddam)

C'est dans la section du site intitulée « chair et sang » que le visage de Mouchette se révèle le plus. On y retrouve des plans très rapprochés des différentes parties de son visage. Je ressens d'emblée une forme d'empathie résultant en partie de la perspective rapprochée. Edward T. Hall remarque que « [c]e sont seulement la solidité et la profondeur des objets tout proches qui nous permettent d'éprouver de la sympathie ou de nous identifier avec ce que nous regardons » (1971 : p. 101). Cette perspective a toujours une double répercussion. Dans le cas présent, elle m'offre à la fois une vision de la construction de l'image et un contact intime avec

le visage de Mouchette. Les images imposent une relation qui s'inscrit dans ce que Hall appelle la distance intime et pour laquelle « les détails sont alors perçus avec une précision extraordinaire » (1971 : p. 148). Dans les images de Mouchette, on aperçoit ses cheveux qui s'enroulent autour de son oreille, les pores de la peau de son visage ainsi que ses papilles gustatives. Si l'on suppose que l'œuvre est expérimentée par le truchement d'un ordinateur personnel, le rapport intime aux images du corps de Mouchette s'en voit augmenté.

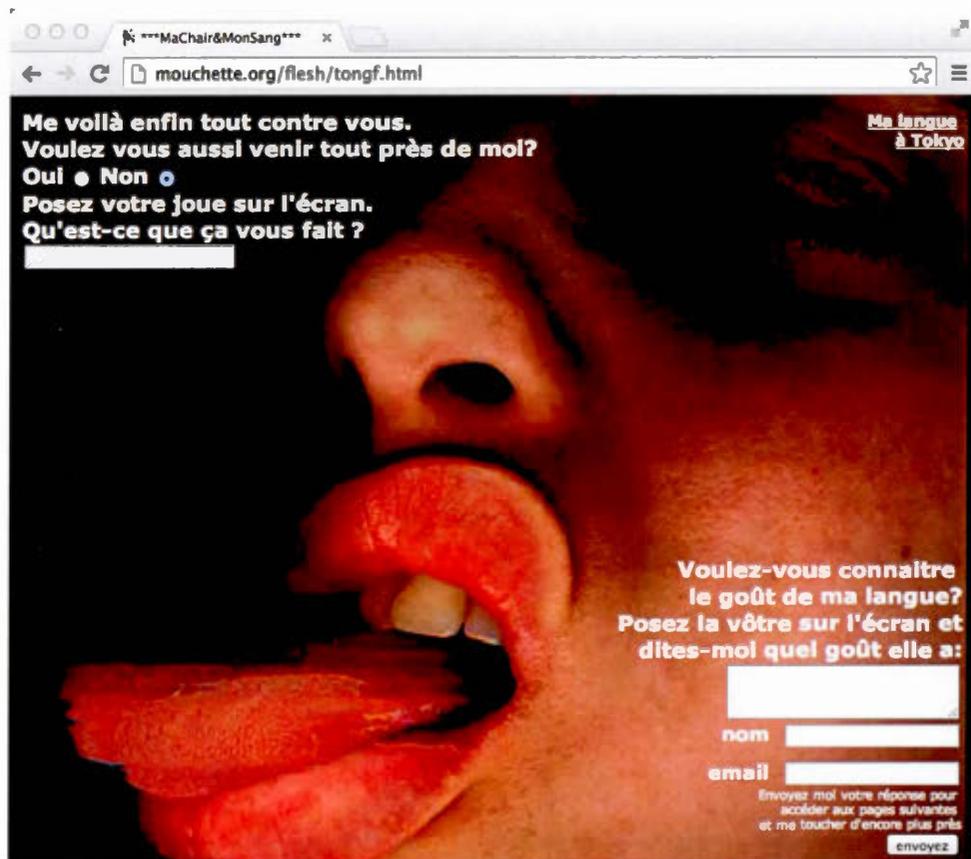


Figure 30 Capture d'écran extraite de *mouchette.org* (Martine Neddham)

Une des images présente le visage de Mouchette en très gros plan, la bouche ouverte et la langue sortie. Elle laisse l'impression que la langue de Mouchette est collée contre mon écran. Cet élément de l'image photographique pénètre l'espace des insectes, c'est-à-dire cet espace qui ne s'inscrit ni tout à fait dans l'image, ni tout à fait à la surface de l'écran. Il prend forme dans le contact avec mon propre espace en passant par la rencontre avec l'écran de mon ordinateur. Un texte est posé sur la photographie. Dans celui-ci, Mouchette me propose de goûter sa langue en posant la mienne sur l'écran. Je sais bien que si je fais ce geste, je me buterai à l'écran. Si la demande de Mouchette m'apparaît absurde, elle n'en fait pas moins son chemin dans mon imagination. Je peux me demander à la fois ce que goûte mon écran, mais également ressentir un malaise à l'idée d'apposer ma langue près de celle représentée dans la photographie. Cette proximité, réelle ou projetée, me dérange, et cela, même si je sais que cette langue n'est pas réelle. Le fait qu'elle semble s'aplatir et se répercuter sur mon écran lui confère une présence particulière. Ici, l'aspect tangible de la machine et le corps de Mouchette se rencontrent et se confrontent. Cet élément (la langue) donne une conscience d'image et impose, par son fin détail, une proximité extrême d'un corps dont la réalité est indéniable.

Confronté ainsi au corps de Mouchette, à la tangibilité que procure le détail de son visage, on s'y voit comme dans un miroir. Mouchette pourrait bien être assise derrière l'écran de son ordinateur et apercevoir mon visage en très gros plan. Un dialogue corporel peut ainsi être enclenché. Une autre image de la page « chair et sang » présente l'oreille de Mouchette en très gros plan. Mouchette me propose de m'approcher pour lui dire un secret. Encore une fois, s'approcher signifie à la fois la proximité avec ce corps et celle avec l'écran qui m'en sépare. Par là, Mouchette ne construit pas un monde illusoire dans lequel je serais immergée. Elle construit

plutôt un personnage prisonnier de mon écran avec lequel je ne peux véritablement entrer en contact que par l'écrit (par le biais de boîtes de texte). En même temps, par effet de miroir, elle est à l'origine de ma sensation d'impuissance : je deviens une internaute coincée à son tour derrière son écran. Le jeu entre la proximité créée par l'image et la distance engendrée par les boîtes de texte met en œuvre cette impossible rencontre avec une Mouchette bien réelle.

Cette impossible rencontre est, entre autres, générée par le fait que seule la vue de son corps m'est fournie. L'odeur, la chaleur ou encore la respiration, des éléments qui, dans l'intimité, participent de mon expérience du corps humain, me sont inaccessibles. La chaleur de Mouchette, l'odeur de Mouchette sont celles de l'écran d'ordinateur. Le contact physique oscille entre la rencontre avec Mouchette, un être singulier, et avec un ordinateur, une simple machine. Même si l'on ne peut ni toucher ni sentir Mouchette, ces éléments sont fortement suggérés par les images (gros plan sur la langue, sur une oreille et le nez) et par les mots (« goûte ma langue », « respire-moi »). Les suggestions sont assez fortes pour que le contact physique domine, au moins momentanément, dans la conscience de l'internaute. La vision devient alors « supplétive » car, « [...] par l'image qui apparaît sur l'écran de l'ordinateur, on accède à l'imaginaire des autres sens. On ne touche, ni ne sent, ni ne goûte, on "a l'impression de" » (Des Aulniers, 2009 : p. 328-329). Cette impression crée des sensations dans mon propre corps, qui ne peut se résigner au visible. Cet élément contribue, encore une fois, à l'édification de la singularité de Mouchette.

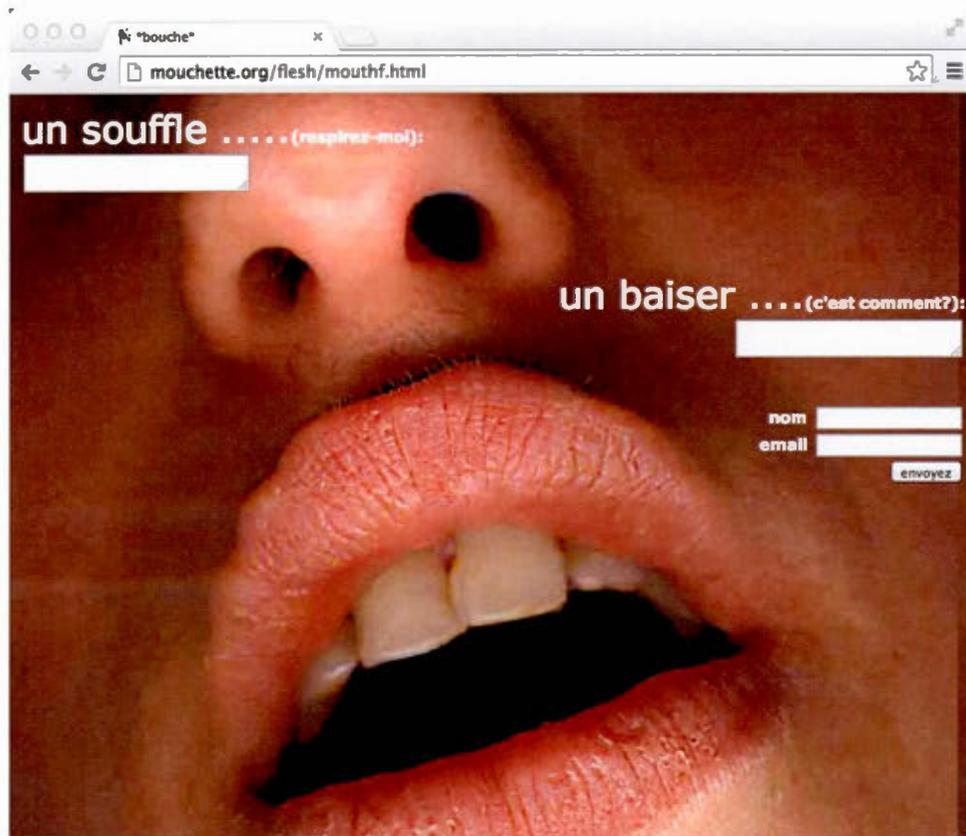


Figure 31 Capture d'écran extraite de *mouchette.org* (Martine Neddham)

Dans ces images, la rencontre avec Mouchette est un face à face. Je ne vois pas le reste de son corps. J'en imagine simplement la suite. De même, si elle pouvait m'apercevoir, elle ne verrait que mon visage. Le reste du corps est dissimulé dans le hors-champ qu'impose l'écran d'ordinateur en tant que cadre, un peu comme lorsque je discute par le truchement d'un logiciel de visioconférence. Je reconnais donc le visage de Mouchette avec une certaine « distorsion du système visuel ». Celle-ci est engendrée par le point de vue rapproché qui m'est imposé par l'image. Je reconnais d'abord cette distorsion, que j'identifie à une proximité extrême avec le corps de Mouchette.

Anne Bayaert explique l'importance du détachement d'une figure sur un fond dans le processus de reconnaissance d'un corps (2002 : p. 8). Sans ce détachement, on ne perçoit qu'une masse matérielle. Dans le cas des « portraits » de *mouchette.org*, le gros plan du visage dénué de fond n'est pas contraint à devenir une simple masse matérielle. Il contribue au contraire à la sensation d'intimité, garante de la singularité de Mouchette. La figure, plutôt que de se détacher sur un fond, prend tout l'espace du cadre de l'écran d'ordinateur, qui a, lui, son propre fond « intime », constitué par l'environnement de l'internaute.

Le visage est le lieu par excellence de la singularité. Il est suffisant pour reconnaître une personne. Selon Lévinas, « [l]e visage est présent dans son refus d'être contenu. Dans ce sens il ne saurait être compris, c'est-à-dire englobé » (1971 : p. 211). Par les images qui fragmentent le visage de Mouchette, avec de gros plans sur sa langue, sa bouche, une oreille ou encore une paupière, je peine à en percevoir la totalité. Toutefois, à travers ces fragments, je vise et je cherche ce visage qui, bien que photographié, se « mue en résistance totale à la prise » (Lévinas, 1971 : p. 215). Cette résistance, cette insaisissabilité, est le propre de la singularité de l'autre.

#### *4.4 Contiguïté : la multiplicité par contact*

La singularité de la Mouchette de Martine Neddham ne se limite pas à sa présence photographique. On découvre Mouchette à travers les différentes rubriques du site *mouchette.org*. Son histoire personnelle, bien que présentée de façon décousue,

se consolide peu à peu, mais la singularité de Mouchette acquiert une tout autre profondeur lorsqu'on l'envisage dans une contiguïté historique avec les autres personnages du même nom.

Mouchette apparaît pour la première fois dans le roman *Sous le soleil de Satan* de Georges Bernanos (1926), puis une seconde fois dans le roman *Nouvelle histoire de Mouchette* du même auteur (1938). Cette deuxième occurrence romanesque se retrouvera ensuite au centre d'une œuvre cinématographique du réalisateur Robert Bresson (1967). La singularité de Mouchette est ainsi assurée par une multiplicité, qui n'est pas seulement relative à son nom, mais bien à des traits spécifiques. On peut affirmer que Mouchette est devenue, au fil du XX<sup>e</sup> siècle, un emblème de la misère infantile sous toutes ses formes : pauvreté, agressions sexuelles, violences domestiques et, finalement, suicide. Le personnage de *mouchette.org* n'échappe pas à ce destin tragique.

Bernanos, dans ses romans, a créé lui-même deux Mouchette. Celle de *Sous le soleil de Satan* est différente de celle de la *Nouvelle histoire*, non seulement par sa description physique et son âge, mais aussi par son histoire personnelle. Pourtant, il aurait été facile, puisqu'il ne s'agit pas du même personnage, de leur donner des noms différents. Mais la contiguïté entre les deux personnages s'est imposée :

Dès les premières pages de ce récit, le nom familial de Mouchette s'est imposé à moi si naturellement qu'il m'a été dès lors impossible de le changer. La Mouchette de la *Nouvelle Histoire* n'a de commun avec celle du *Soleil de Satan* que la même tragique solitude où je les ai vues toutes deux vivre et mourir. (1939 : p. 2)

En créant cette contiguïté, Bernanos a lui-même esquissé l'amorce d'une figure. Mouchette n'est déjà plus un simple personnage, mais une figure qui peut non seulement posséder plusieurs histoires, mais aussi surgir dans un contexte et une époque différents. Peu importe le médium dans lequel elle apparaît, peu importe la trame narrative, Mouchette est une enfant désespérée et souffrante. À chaque fois, elle se suicide. Mouchette se donne la mort une première fois en 1926 dans *Sous le soleil de Satan*. Après avoir tué son amant et en avoir connu une panoplie d'autres par la voie de la prostitution, elle se tranche la gorge avec une lame de rasoir :

Quelle que fût son envie, elle n'y jeta pas la lame, elle l'y appliqua féroce­ment, consciemment et l'entendit grincer dans sa chair. Son dernier souvenir fut le jet de sang tiède sur sa main et jusqu'au pli de son bras. (Bernanos, 1926 : p. 203)

Si la première n'avait que 16 ans, la seconde Mouchette est encore plus jeune (13 ans). Vivant dans des conditions médiocres, la petite fille, battue par son père et non protégée par sa mère alitée et malade, est à la dérive. Le lendemain de la mort de sa mère, et deux jours après avoir été violée par un homme du village, elle se rend près d'un étang et décide, après quelque temps de contemplation, de s'y laisser glisser entièrement :

Mouchette se laissa glisser sur la côte jusqu'à ce qu'elle sentît le long de sa jambe et jusqu'à son flanc la douce morsure de l'eau froide. Le silence qui s'était fait soudain en elle était immense. (Bernanos, 1938 : p. 139)

Mouchette meurt une troisième fois dans le film de Bresson. Dans celui-ci, Mouchette roule sur elle-même du haut d'une colline jusque dans un étang peu profond. La dernière roulade sera fatidique. Elle se laisse tomber dans l'étang et

ne se relève pas. Le suicide se présente presque comme un jeu aléatoire : « Vais-je tomber ou non dans l'étang? » Cette dimension ludique/tragique se retrouve dans l'œuvre de Martine Neddham. La mort de Mouchette y est suggérée à plusieurs reprises, mais le suicide se présente sous la forme d'un questionnaire. Mouchette demande à l'internaute, à l'aide d'une boîte de dialogue, quel est le meilleur moyen de se tuer lorsqu'on n'a pas encore 13 ans. Les réponses sont compilées par la suite pour former ce que Mouchette appelle son *Suicide Kit*. Elles sont diffusées sur le site avec le courriel de l'internaute.

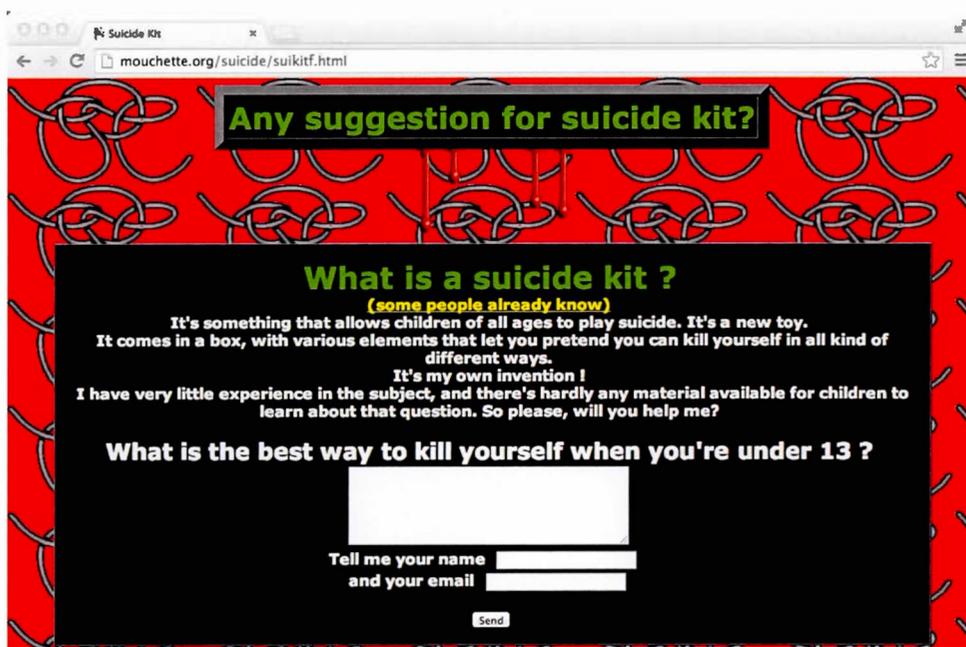


Figure 32 Capture d'écran, *mouchette.org* (Martine Neddham)

Cette page laisse croire que Mouchette n'a pas encore commis l'acte fatidique, confiant à l'internaute la responsabilité de trouver la manière dont Mouchette pourra mettre fin à ses jours, alors que d'autres pages confirment plutôt qu'elle est morte. Enfin, c'est bien là l'enjeu de la multiplicité de Mouchette : elle est à la fois

morte et vivante. Voilà une petite fille qui, à travers le temps, se suicide perpétuellement. Ce qui la fait « revivre », c'est la contiguïté avec les autres Mouchette, le fait que l'on actualise sans cesse son histoire. C'est pourquoi *mouchette.org* me fait peu à peu comprendre que tout le monde peut être Mouchette.

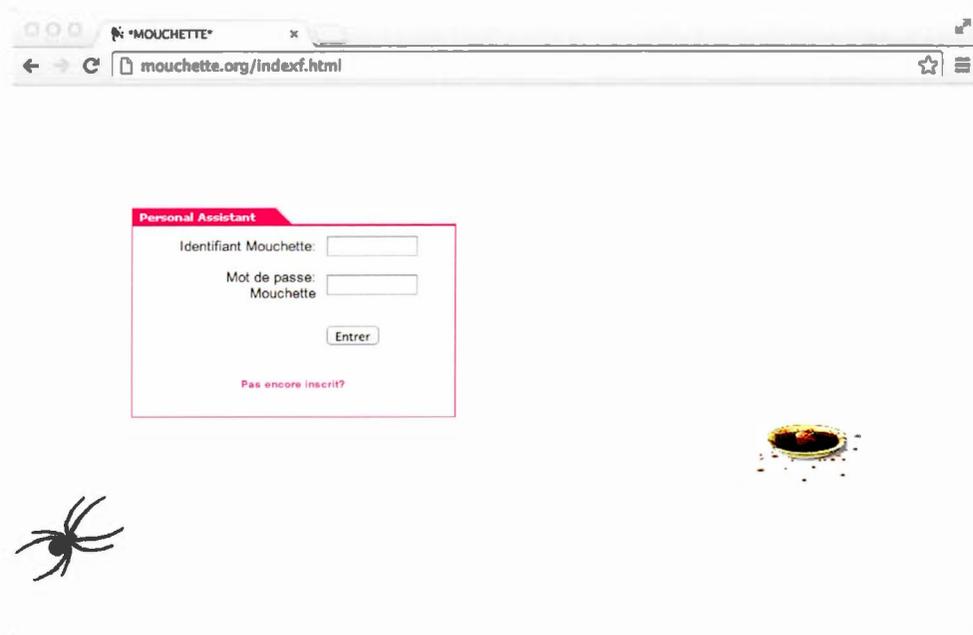


Figure 33 Capture d'écran extraite *mouchette.org* (Martine Neddham)

En devenant Mouchette, par une procédure initiatique comme on en trouve beaucoup sur Internet (inscription, mot de passe), l'internaute peut répondre aux courriels de celle-ci, téléverser sa photographie, qu'il verra apparaître à la place de celle de Mouchette, et recréer l'œuvre à sa manière. Cela ne transforme pas l'œuvre explorée dans *mouchette.org*, mais en compose une autre, dont l'extension sera, à titre d'exemple, *mouchette.org/julie*. Elle permet à l'internaute d'explorer son identité, s'il le veut bien, à travers l'autre et au cœur d'un univers fictif. Il peut

recréer le contenu des modules déjà proposés par la représentation, construire le masque qu'il incarnera. Bref, il peut entrer en relation avec Mouchette d'une manière toute particulière, par la contiguïté qui est son mode de survie (celle du site Internet, comme celle du personnage).

Mouchette continuera de mourir (et de vivre) tant et aussi longtemps qu'il y aura des gens pour l'incarner. La véritable mort de *mouchette.org*, si elle a lieu un jour, sera celle de la disparition du site Internet; et encore, elle pourrait fort bien y survivre.

Sur la page « *m.org.ue* », on peut voir les pieds de Mouchette dépasser d'un drap. Son corps est étendu sur une civière. Une étiquette est attachée à son orteil. Celle-ci identifie Mouchette par l'adresse du site Web. Cette image évoque une autre œuvre d'art contemporaine, une image qui fut largement popularisée un peu avant la création de *mouchette.org*. Il s'agit d'une photographie de la très controversée série *Morgue* d'Andres Serrano (1994). S'inspirant de Gérico, Serrano se sert de son appareil photo pour donner à voir des cadavres ou, du moins, des détails de cadavres. L'image en question présente un pied féminin, dans une position similaire à celle que l'on retrouve sur le site de Neddham. Dans sa photographie, Serrano donne une seconde vie à cette morte en m'offrant l'opportunité de m'y identifier. Le pied, sans visage, crée une sorte d'effet de miroir : ce pourrait être mes pieds. Enfin, cette dépersonnalisation par le détail permet à tous de s'identifier au corps en présence. Il en est de même pour les pieds de Mouchette : tout le monde peut être Mouchette, enfin, par le truchement du site Internet identifié au pied du cadavre.

*mouchette.org* agit ainsi comme un « rituel instituant » (Jeffrey, 1998), une structure symbolique permettant l'expérience de sentiments inhabituels. Le rituel instituant est une quête des propres limites émotives de celui qui s'y plonge. On utilise ainsi la représentation telle qu'elle est donnée, l'œuvre de Mouchette, avec ce qu'elle contient comme charge émotive. Les sentiments qui normalement « exposent à une irrémédiable perte de maîtrise de soi » (Jeffrey, 1998 : p. 154) sont ici explorés dans un cadre artistique et ludique. En incarnant le personnage, on se redécouvre, autrement, à travers le contact intime avec ce que porte en elle Mouchette. Cette mise en représentation de soi se déroule dans un espace-temps qui suspend la réalité et permet ainsi des actions symboliques parce que celles-ci sont effectuées dans le cadre représentatif. Le rituel instituant devient ainsi un exutoire symbolique, un lieu de défolement et d'exploration.

Le Web est un lieu privilégié pour les rituels instituants chez les adolescentes. Je pense, notamment, à ces vidéos amateurs sur YouTube, qui font état de situations relatives à l'intimidation ou au viol<sup>5</sup>. Ces innombrables vidéos sont devenues de véritables exutoires symboliques comportant leurs propres codes : une jeune femme assise devant la caméra de son ordinateur personnel livre son témoignage en faisant se succéder des fiches sur lesquelles est rédigé le récit de ses souffrances. L'absence de son est un élément important dans le contexte, puisqu'il s'agit d'un média audiovisuel. Le silence des victimes reflète la réalité qui entoure les expériences traumatiques qu'elles décrivent. Ces vidéos emploient donc une sorte de moule, ou ce que Joanne Lalonde appelle des « prescriptions

---

<sup>5</sup> Par exemple : <http://www.youtube.com/watch?v=-EwZzQTAiAk>,  
[http://www.youtube.com/watch?v=NO81\\_7IV-VI](http://www.youtube.com/watch?v=NO81_7IV-VI), <http://www.youtube.com/watch?v=b-JQBfAJr6w>,  
<http://www.youtube.com/watch?v=tGwflGAJpgo>,  
<http://www.youtube.com/watch?v=obA4A83MTyY>. Il y a également des vidéos dans lesquelles de jeunes adolescentes confient leur détresse. Elles sont innombrables.

pragmatiques » (2007) et forment ainsi un rituel. Celui-ci a été réapproprié dans le projet artistique et photographique américain *I am Unbreakable* (<http://projectunbreakable.tumblr.com/>) ainsi que dans sa version québécoise, *Je suis indestructible*. Les victimes d'agressions sexuelles y sont invitées à se confier par l'intermédiaire d'un autoportrait photographique dans lequel elles tiennent dans leur main un papier sur lequel sont inscrites les paroles de leur agresseur.

Il serait réducteur d'analyser ces vidéos et ces images comme des copies décharnées d'un original. D'ailleurs, il semble vain aujourd'hui de tenter de trouver qui fut la première personne à avoir mis en œuvre cette manière de faire. Chaque vidéo et chaque photographie sont empreintes de la singularité de celle qui y figure. Les fiches permettent d'exprimer des émotions et des événements intenses, alors que le corps de la victime silencieuse agit comme une preuve pour le témoignage. La connectivité entre les vidéos sur la plateforme YouTube ou entre les photographies sur les Tumblr qui hébergent les projets *I am Unbreakable* et *Je suis indestructible*, crée un effet de tribu, ou ce que l'on peut également appeler, à la suite de *mouchette.net* (la page sur laquelle on peut devenir Mouchette), un « network ». C'est dans ce contexte cyberculturel qu'apparaît et que se lit encore aujourd'hui *mouchette.org*.

Le module interactif du site permettant de devenir Mouchette n'est plus en fonction aujourd'hui. Autrefois, il y a quelques années à peine, j'aurais pu être Mouchette. Si cette multiplicité n'annihile en aucun cas la singularité de *mouchette.org*, c'est parce que le rapport entre les différentes incarnations n'en est pas un de copie ou de clone, mais plutôt de contiguïté. Les Mouchette se ressemblent, mais elles sont surtout liées entre elles. Dans *mouchette.org*, on assume

complètement cette contiguïté entre le personnage de Neddham et celui de Bresson, par exemple. Une des pages du site proposait d'ailleurs jadis un jeu-questionnaire mettant en scène les deux Mouchette en question. Le but du questionnaire humoristique était de les comparer, de voir ce qu'elles avaient en commun. Ce jeu-questionnaire a été interprété, par la femme de Robert Bresson, comme un simple vol, celui d'une copie et d'une déformation outrageuse de certains éléments du film de son mari. Madame Bresson a alors décidé de poursuivre Mouchette (et non Martine Neddham) pour atteinte aux droits d'auteur. La mise en demeure provenant de la SACD (Société des auteurs et compositeurs dramatiques), qui fait maintenant partie du site *mouchette.org*, explique ceci :

Je vous rappelle qu'en plus de profiter de la notoriété de ce film et du personnage de Mouchette imaginé par Georges Bernanos pour votre propre publicité, vous avez diffusé des photos dudit film sur votre site sans autorisation et qu'en les retouchant, vous les avez en outre dénaturées. Enfin, votre site – et notamment votre jeu-questionnaire – est vraiment très éloigné de l'esprit du film de Robert Bresson qui traite d'un sujet grave [...] ([mouchette.org](http://mouchette.org))

Ce que ne semble pas avoir saisi Madame Bresson est que *mouchette.org* traite également d'un sujet grave. Le personnage s'inscrit tout simplement dans un média différent, dont les modalités sont différentes. *mouchette.org* s'approprie les problématiques traitées dans le roman de Bernanos et dans le film de Bresson pour interpeller directement le spectateur. Cette nouvelle œuvre s'inscrit dans un média interactif ainsi que dans le contexte de la cyberculture et c'est à partir de celui-ci que l'on peut en comprendre les significations.



Figure 34 Capture d'écran, *mouchette.org* (Martine Neddham)

Par ailleurs, cette mise en demeure n'est pas quelque chose d'extérieur à l'œuvre *mouchette.org*, elle y a été intégrée et en fait maintenant entièrement partie. Celle-ci remplace le jeu-questionnaire, qui a dû être retiré. Un court texte sensibilisant l'internaute à l'abus du droit d'auteur et à ses effets néfastes sur la création y est présenté à la place. Désormais, la mise en demeure fait partie non seulement de *mouchette.org*, mais aussi du personnage de Mouchette, qui est indéniablement, par cette accusation, lié au personnage de Bresson. La mise en demeure ainsi présentée a suscité une grande mobilisation du côté du milieu artistique, plus précisément de celui du net art. Une panoplie d'artistes et d'organisations ont créé des sites miroirs pour diffuser le jeu-questionnaire afin de s'opposer à l'abus du droit d'auteur dont était victime Neddham par l'entremise de Mouchette. Par cela, Mouchette est non seulement un emblème de la misère infantile sous toutes ses formes, mais aussi celui de la censure sur le Web, ce qui rejoint le silence des victimes dans les vidéos YouTube discutées plus tôt. C'est une censure qui devient un lieu de revendications pour la création artistique et, à un niveau

métaphorique, pour la survie de Mouchette et de son message. Mouchette n'est pas une propriété. Mouchette, en tant que figure, est libre de droits. Personne ne peut la posséder, car sans appropriation et actualisation, elle disparaît.

#### 4.5 *Actualité : garder en vie*

*mouchette.org* a été créé en 1997. Toutefois, il n'apparaît jamais comme une œuvre que l'on peut définitivement dater. Non seulement sa filiation avec les autres Mouchette fait naître celle-ci bien avant l'avènement du site Web, mais elle continue d'animer la cyberculture actuelle. C'est bien là le propre de cette œuvre hypermédiatique qui, un peu à la manière d'une installation publique *in situ*, survit et s'actualise au sein du contexte dans lequel elle se trouve. Le Web est en constante transformation. Les hyperliens sur le site de *mouchette.org* continuent de se multiplier. Les appropriations théoriques et artistiques de l'œuvre l'actualisent sans cesse. Si l'interactivité à l'intérieur de l'œuvre est en partie dysfonctionnelle<sup>6</sup>, l'interaction entre les productions du Web et le site de *mouchette.org* est en revanche bien active, comme en témoigne le blogue de Mouchette ([about.mouchette.net](http://about.mouchette.net)), qui répertorie les endroits où l'on parle de Mouchette. C'est précisément lorsque le personnage se transforme au gré des utilisateurs que la notion d'actualité devient particulièrement importante. On ne peut plus considérer l'œuvre uniquement comme un univers fictif. Non seulement celle-ci actualise un personnage ancien, mais elle le fait de manière continue et dispersée. Les répercussions de son univers narratif sont pleinement actuelles, comme en témoigne, par exemple, la mise en demeure de la SACD.

---

<sup>6</sup> Plusieurs aspects interactifs de l'œuvre ne fonctionnent plus : par exemple, il n'est plus possible de s'inscrire pour faire partie du network de Mouchette.

Déjà, en 1997, on pouvait ne pas considérer l'œuvre comme présentant un univers fictif et refermé sur lui-même. Les commentaires des internautes à l'attention de Mouchette, qui sont publiés sur le site, pouvaient très bien représenter la réalité des personnes qui les rédigeaient. Des gens en détresse ont atterri sur le site de Martine Neddham pour se confier, tel que l'a fait cette internaute :

I'm suicidal since a young age so why in the hell have i never attempted to kill myself. im on meds for major depression but why in the hell do i think about suicide but never act on trying to actually kill myself??? right now i want to be 6 feet under and gone for good. but then i know im gonna wake up tomorrow dealing with the same bullshit. im over my fucked up piece of shit life so why in the hell do i never act on actually ending my life????  
([mouchette.org](http://mouchette.org))

Ce commentaire est troublant. Il transmet une certaine responsabilité au lecteur, c'est-à-dire à l'artiste (Neddham est la première lectrice des commentaires, qu'elle valide et publie sur son site) et, ensuite, à l'internaute. Son actualité est plus forte que sa virtualité, ce qui revient à dire que l'action qui peut être posée à la suite d'un tel commentaire, un suicide, est importante. Ce fragment textuel fait partie de *mouchette.org* et ses possibles répercussions, jusqu'à un certain point, y participent aussi. Lorsqu'on envisage cette œuvre du point de vue de son actualité, on constate que sa dimension pragmatique peut influencer ses lecteurs.

Tel que je l'ai observé plus tôt, le destin tragique de toutes les Mouchette est de se suicider. Mouchette est morte et ce qui est créé, à travers l'actualisation constante de ce personnage, s'apparente à un rituel bien précis : il s'agit d'un rituel funéraire. Selon Annick Barrau, la quasi-disparition ou plutôt la simplification et

l'uniformisation à l'extrême de la ritualité funéraire actuelle ont entraîné de nouveaux cérémoniaux. Ceux-ci ont comme idée directrice la personnalisation (1992 : p. 128), c'est-à-dire l'appropriation de l'autre d'un point de vue entièrement subjectif. Le Web facilite la création et l'actualisation de personnages (qu'ils soient créés à partir de gens réels ou non). Ainsi, des rituels sont mis en place afin de donner une seconde vie aux personnes décédées par le truchement de sites et de réseaux sociaux. On anime nos morts en interagissant avec eux sur le Web. Par là, on crée des personnages que l'on fait vivre comme s'il s'agissait de véritables personnes. La « survie » de ces morts sur le Web, tout comme celle de Mouchette, est assurée par une certaine perte de contrôle de l'identité de la personne décédée. Si l'on veut survivre à sa mort, il faut accepter de devenir « autre chose » que soi-même.

Les comptes Facebook de personnes décédées sont souvent repris par les proches, qui continuent de faire vivre l'être cher à travers des statuts, des photographies, des commentaires ou des vidéos. Facebook offre en effet, dans sa plateforme, une manière de transformer le profil des gens décédés en *memorial*, de sorte que les utilisateurs puissent venir, *ad infinitum*, se recueillir sur la page du défunt. Ce qu'il y a de particulier dans cette édification d'une seconde vie (en ligne), c'est que la page investie a été créée, au départ, par la personne décédée. On peut y voir une forme de survivance primitive de ce que Edgar Morin appelle « [...] la survie personnelle sous forme de spectre » (1970 : p. 149). Il réfère entre autres à l'Éidolon, ou au double, qui se construit pendant la vie de l'individu et qui a une sorte de vie autonome après son décès. C'est précisément ce que crée l'œuvre *mouchette.org*, qui, peu à peu, devient dysfonctionnelle, du point de vue de son interactivité. Le site se transforme en une sorte de spectre destiné à une vie autonome. Les gens s'adressent à Mouchette, bien que celle-ci ne réponde plus,

comme si elle était encore « vivante ». Cela contribue à édifier le « personnage », qui, peu à peu, perd de sa réalité propre pour en acquérir une autre, de plus en plus incarnée par celui qui dialogue en solitaire avec lui.

Plus récemment, d'autres sites Web sont apparus afin de mettre en œuvre, voire d'instituer plus sérieusement ce type de rituel funéraire, qui est né de manière spontanée sur le Web. Sur le site [www.i-tomb.net](http://www.i-tomb.net), on peut acheter un « itomb » pour des proches qui sont décédés. Les utilisateurs sont ensuite invités à alimenter cette tombe de fichiers, que ce soit des images (photos, fleurs, bougies, vidéos) ou encore du texte (témoignages, récits impliquant la personne décédée, messages). Ceux-ci s'ajoutent donc dans l'espace dédié à l'être cher. Ce n'est donc, dans l'optique de [i-tomb.net](http://i-tomb.net), qu'à partir de sa mort que la personne prend vie publiquement. La mort, la perte, devient un point de départ pour la création d'un personnage, à laquelle sont conviés à participer les internautes. Le moteur de ce désir d'actualisation est sans aucun doute le sentiment de perte. L'histoire de l'art s'est par ailleurs elle aussi érigée, du moins en partie, sur cette sensation : « [L]osses constitute the discipline of art history just because they are the objects for its subjectivity – not the artefacts in themselves, fossils with no intrinsic status, but rather the ways of their departings from art historians. » (Davis, 2009 : p. 43) Toutefois, dans ce rapport à la perte, ce n'est plus « la mémoire de ce qui fut qui est sollicitée », mais plutôt le « fantasme de ce qui aurait pu ou, mieux, pourrait être » (Des Aulniers, 2009 : p. 327). Le mort devient ce que les autres veulent bien (ou auraient voulu) qu'il soit.

Sur son blogue ([about.mouchette.org](http://about.mouchette.org)), Mouchette propose l'onglet « who is me? ». On y retrouve ceci : « Everything you always wanted to know about

Mouchette.org can be found here! ». Tel qu'on l'a mentionné, on peut lire sur ce blogue des billets offrant des hyperliens vers des sites, des articles ou encore des œuvres qui font référence, de près ou de loin, à Mouchette. Par ce blogue, le personnage de Mouchette sort de *mouchette.org* pour tisser des liens sur la toile. Il possède de plus en plus son existence autonome. On peut voir comment il circule à travers les différentes productions qui le mettent en scène, comment on se l'est approprié, comment on l'a modifié et intégré à d'autres contextes. Plus Mouchette se détache du site qui l'a fait naître, plus elle est sujette aux appropriations imaginatives. Pour Des Aulniers, le véritable enjeu avec les technologies numériques est leur actualité. Par cette dernière, cette « fantaisie » qui permet de maintenir en vie ce qui n'est plus ou ce qui n'existe pas peut « [...] éventuellement [être] prise pour de la réalité » (Des Aulniers, 2009 : p. 327). Mouchette, en tant que « [...] “personnage” sur un écran, on pourra [...] lui faire faire des choses “libérées” de notre imaginaire » (Des Aulniers, 2009 : p. 326). C'est désormais à cette imagination, ce que j'appelle ici la phantasia, que fait appel l'œuvre *mouchette.org*, ce spectre qui ne demande qu'à être approprié et à être considéré comme vrai.

#### *4.6 Phantasia : Mouchette, la survivante*

La dimension participative d'un site Web se retrouve souvent popularisée par ce qu'on appelle des trolls, c'est-à-dire des internautes qui s'infiltrent dans les contenus participatifs dans le seul but de créer une tension ou un déséquilibre. Le site de Mouchette, traitant de sujets subversifs à travers le personnage d'une jeune fille, suscite son lot d'insultes et de commentaires déstabilisants. Un site Web anti-

Mouchette a d'ailleurs été mis en ligne : [ihatemouchette.org](http://ihatemouchette.org). Les gens y expriment sans vergogne toute la hargne qu'ils éprouvent à l'égard de Mouchette. Ce site participe désormais de *mouchette.org*, car, encore une fois, Martine Neddam a intégré ce nouvel élément à son oeuvre. Pourquoi détester à ce point Mouchette? Sans doute parce qu'elle dérange et déstabilise. La manière dont le personnage se présente engendre difficilement une véritable empathie. Bien que la jeune fille semble avoir une vie troublée, ce trouble est présenté avec humour et ironie. Si le suicide est traité de manière explicite sur le site, les signes qui permettent de comprendre la détresse de Mouchette sont en revanche plus subtils. Pourtant, ils sont bien présents. Mouchette n'a que 13 ans, elle participe à des festivals « triple X », ses toutous portent des noms sexuels, elle colle sa langue sur l'écran, on l'entend gémir, etc. Le plus grand malaise de l'oeuvre réside dans ces détails à la fois explicites et confus.

Considérée comme réelle ou non, la Mouchette de *mouchette.org* fait réagir par le simple fait qu'elle prend forme sur un site Internet et que ses répercussions sont actuelles. *mouchette.org* suggère en effet, entre autres, une parenté avec certains sites destinés aux pédophiles. Dans l'état actuel du Web, on a perdu le contrôle de la production de sites pornographiques et, plus dramatiquement, du nombre croissant de sites de pornographie infantile. Ces derniers sont évidemment illégaux. Dissimulés sur le Web, on peine à épinglez leurs créateurs. Bien que *mouchette.org* ne renferme pas de pornographie infantile, la suggestion y est bien présente, et l'imaginaire fait le reste du travail. La multitude d'hyperliens portant des noms à caractère sexuel et l'absence de véritable identité de l'auteure peuvent laisser croire que le site dissimule de la pornographie infantile. Pour certaines personnes, et c'est ce qui est le plus troublant, ces éléments peuvent constituer une forme d'excitation recherchée. Bien qu'il s'agisse d'une oeuvre d'art, le

contexte actuel rend son expérience polémique et presque dangereuse pour l'internaute, pour qui l'acte de s'y aventurer se présente comme un risque.

Cet aspect de risque contribue grandement à la sensation que quelque chose d'horrible pourrait se produire, du côté de Mouchette comme de celui de l'internaute. Peu à peu, et dans cet état d'esprit, l'internaute attentif pourra interpréter la violence à laquelle est soumis le personnage de Mouchette à travers les différents signes qui en laissent présager la présence. Ces indices sont confus, mais n'en demeurent pas moins annonceurs de la marginalité sexuelle de la petite Mouchette. C'est au fil de la navigation que l'internaute pourra peu à peu reconstruire les pièces du casse-tête. De la désinvolture d'une Mouchette qui donne des noms sexuels à ses toutous, par exemple, à la suggestion de son suicide, le malaise devient une véritable prise de conscience. Dans les pages intitulées « chair et sang », par exemple, un hyperlien mène vers une histoire intitulée « Mon père et moi ». Mouchette représente son père à l'aide de photographies de tranches de viande crue, sur lesquelles est écrit ceci : « Mon père est un homme très charnel et très agité, c'est pourquoi j'ai fait son portrait ainsi : c'est ressemblant non? » ([mouchette.org](http://mouchette.org)). Les termes employés laissent évidemment croire à l'inceste, sans le dévoiler littéralement. Le mot *viande* en anglais, *meat*, signifie, dans le langage vernaculaire, le sexe masculin, et les expressions langagières comme *to beat one's meat*, signifiant « se masturber », ou encore *easy meat*, référant plus souvent qu'autrement à l'abus infantile, littéralisent le lien entre l'inceste vécu par Mouchette et la viande sur laquelle elle choisit d'inscrire le mot *papa*.



Figure 35 Capture d'écran extraite de *mouchette.org* (Martine Neddam)

Dans le film de Bresson, le rapport à la violence sexuelle est aussi traité d'une manière ambiguë. Un homme, Arsène, s'avance vers Mouchette et on ne voit que la petite fille disparaître dans l'obscurité. Cette scène ne fait qu'ouvrir une brèche pour l'imagination : un trou noir où l'horreur et les violences les plus extrêmes et les plus taboues peuvent s'exercer. Suite au viol, Mouchette ne pleure pas, ne parle pas et ne crie pas. Elle se montre même empathique vis-à-vis de son agresseur et effrontée avec les gens qui veulent l'aider. Toutefois, quelques heures plus tard, elle se suicide, ce qui permet de comprendre, dans sa pleine mesure, l'horreur qu'elle a connue.

Dans le livre de Bernanos, le viol est aussi suggéré sans être décrit : « [I]l n'y eut plus rien de vivant au fond de l'ombre que le souffle précipité du bel Arsène » (1929 : p. 165). Encore une fois, la plus grande des violences que subira

Mouchette juste avant son suicide est à peine révélée. L'auteur ne manque pas de mentionner qu'il s'agit du « bel » Arsène, celui dont Mouchette s'était prise d'affection. Encore une fois, c'est le suicide qui vient, en quelque sorte, marquer l'importance du viol dans la détresse de Mouchette, et non ses réactions face aux autres, qui ne sont ni émotives, ni dénonciatrices. La Mouchette de Neddham agit également de manière étrange et effrontée en public, c'est-à-dire sur le Web. Elle ne donne pas l'impression de vouloir de l'aide. En même temps, sa détresse est lisible dans l'incongruité de ses propos pour son jeune âge.

*mouchette.org* est irrévocablement une fiction Web, mais le contexte actuel lui confère une certaine forme de vérité. À l'heure actuelle, les filles de treize ans savent utiliser un ordinateur et mettre en ligne des photographies, des vidéos, du texte; elles savent parfois même créer des sites Internet en entier. Le fait de se dissimuler derrière un pseudonyme ou un personnage fictif est non seulement issu de la culture Web, mais est aussi l'apanage des victimes d'agression sexuelle et d'inceste. Elles s'expriment sur le Web et elles le font pour survivre. Adrian Eisen, artiste hypermédiatique mieux connue aujourd'hui sous le nom de Penelope Trunk, a changé à maintes reprises de nom, si bien qu'on ne peut savoir quelle est sa véritable identité. On pourrait croire que le pseudonyme participe tout simplement d'une pratique créative. Toutefois, interviewée sur ce changement d'identité en lien avec sa pratique artistique, elle évoque en premier lieu, comme motif, les agressions sexuelles qu'elle a subies : « At the end, it seems like an interesting journey of identity but it was not intentional, it was really as a means for survival. » (2010 : [http://magazine.ciac.ca/archives/no\\_37/fr/entrevue.htm](http://magazine.ciac.ca/archives/no_37/fr/entrevue.htm)) Les livres de témoignages d'agressions sexuelles sont aussi généralement écrits sous des pseudonymes, voire à l'aide de personnages. Ceux-ci permettent de dissimuler une identité, mais surtout de briser le silence et, par là, de survivre. Une

grande quantité de blogues rédigés sous pseudonymes sont utilisés pour dénoncer de tels phénomènes par les victimes. Sur son blogue portant sur l'inceste, une jeune femme écrit :

Je témoigne à visage caché ou à contre-jour et/ou j'endosse physiquement le personnage de Melody : elle est jolie et bien apprêtée, a des cheveux raides, un peu longs et un peu roux, de fines lunettes de vue, un maquillage délicat et des vêtements très féminins. Elle est moi, une facette de moi, un bout de moi, une parcelle de moi et elle m'aide énormément à prendre cette parole que je désire tellement prendre.

(Moore, 2011 : <http://laforcedavancer.over-blog.com/article-publier-sous-pseudo-gonfle-ou-degonfle-89479972.html>)

C'est donc au cœur d'un Web truffé non seulement de sites de pornographie infantile dissimulés de toutes sortes de manières, mais aussi de blogues, de vidéos et de témoignages d'agressions sexuelles créés sous pseudonymes que perdure maintenant *mouchette.org*. Son expérience peut être choquante, mais il faut aller au-delà de l'effet de plaisanterie qui s'en dégage pour comprendre l'ampleur de sa portée symbolique. Malgré ses thèmes graves, l'œuvre est loin d'être moralisatrice. Au contraire, son actualité et l'imagination qu'elle suscite créent plutôt une version de la réalité. L'ambiguïté, la désinvolture, l'aspect de canular sont des moyens réalistes lorsqu'il s'agit, pour un enfant, de dévoiler des agressions sexuelles. Mouchette, que ce soit celle de Bernanos, de Bresson ou de Neddham, ne sait pas distinguer le bien du mal. Ayant vécu ces horreurs à un très jeune âge et ayant grandi dans une atmosphère malsaine, elle ne possède pas de tels repères. C'est précisément cette absence de repères, mise en œuvre dans *mouchette.org* (mais aussi dans le roman et le film), qui peut porter à une interprétation superficielle de l'œuvre en question. En effet, cette perte de repères, c'est non seulement Mouchette qui la vit, mais aussi l'internaute.

L'œuvre hypermédiatique, contrairement au roman de Bernanos ou au film de Bresson, n'inscrit pas Mouchette dans une trame narrative linéaire permettant de comprendre de manière logique les raisons de ses agissements. Tout se passe comme si le site était celui de Mouchette, la petite fille de treize ans. L'internaute est invité à s'y investir, à en pénétrer les méandres et ainsi à découvrir une Mouchette désinvolte, pleine d'humour, qui discourt sur le suicide et qui fait allusion à une sexualité mature. Si le site déploie, par son esthétique hypermédiatique, une mise en scène complexe de la misère infantile, il le fait sans véritablement prendre position, comme une petite fille qui ne réalise pas vraiment ce qu'elle vit. Qui peut parler légèrement de suicide et de son père charnel? Qui peut rigoler de telles choses?

Mouchette est une mouche sur l'écran, mais aussi une mouche à l'écran, voire sur la toile. C'est un site qui dérange et dont on ne peut que difficilement saisir l'ampleur lors d'une visite rapide et superficielle. L'œuvre ouvre une brèche à condition de se laisser saisir par la détresse qui s'y trouve. Ce qui se présente, en apparence, comme un paradoxe pragmatique (entre la lourdeur des thèmes et la désinvolture du personnage) n'est rien d'autre qu'une réalité tout aussi troublante que taboue et qui ne peut être décelée que par un exercice soutenu d'empathie.

#### 4.7 Les kits de survie

 **Patty O'Green et le Wild Wild Web**

---

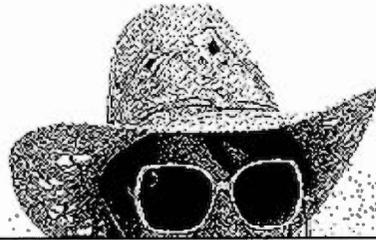


Figure 36 Capture d'écran extraite de [patty0green.wordpress.com](http://patty0green.wordpress.com)



#### ***Je m'appelle Patty O'Green!***

C'est le nom d'une poupée vintage. Le prénom d'une chanteuse country. J'habite en ville. Et sur le bord des routes américaines. Je parle le français. On me reconnaît à mes bottes, mon chapeau, et mes robes de dentelle. Ce sont des robes de filles d'honneur. Je suis une fille d'honneur. Parole de cowgirl!



J'aime le Wild Wild Web : celui des vieux sites Internet des années '90. C'est le web de *mouchette.org*. Il est en voie de disparition. Et j'aime tout ce qui doit disparaître. Tout ce qui est enfoui derrière le Web 2.0. Je veux sauver les apparences, pas les sites. Je veux faire vivre des formes, pas des programmes informatiques. Je suis une spécialiste des kits de survie de l'apparence. Voici mon premier kit :

#### Kit de survie de la Mouchette en moi #1

- 1-Déguiser l'interface 2.0 en vieille interface Macintosh.
- 2-Bourrer mes billets de GIF animés rétro.
- 3-Transformer toutes les images de bonne résolution en images de piètre qualité.
- 4-Mettre des références au vieux net.art un peu partout.
- 5-Faire de *mouchette.org* ma meilleure amie :

Vendredi, janvier 28th, 2011

## JEU DE BLOGS

Répondre aux questions suivantes avec des titres de livres:

Décris-toi : *Creativity As a Spiritual Practice*, Julia Cameron.

Comment te sens-tu : *Pregnancy After Thirty*, Gail Storza Brewer

Décris là où tu vis actuellement : *The Vernacular Web*, Olia Lialina

Si tu pouvais aller n'importe où, où irais-tu : *De l'autre côté du miroir*, Lewis Carroll

Ton moyen de transport préféré : *Zen and the Art of Motorcycle Maintenance : An Inquiry Into Value*, Robert M. Pirsig.

Ton/ta meilleur(e) ami(e) est : Mouchette, Martine Neddard

Toi et tes ami(e)s, vous êtes : *Sound Unbound*, Paul D. Miller (unbound dans le sens de libre)

Comment est le temps : *Seconde consideration intempestive*, Nietzsche.

Ton moment préféré dans la journée : *The Power of Now*, Eckardt Tolle

Qu'est ce que la vie pour toi : *Le livre des synchronies*, Deepak Chopra

Ta peur : *La chair disparue*, Jean-Jacques Pelletier

Quel est le meilleur conseil que tu as à donner : *Écoute ton corps*, Lise Bourbeau (haha)

Pensée du jour : *L'histoire de l'art est-elle finie?*, Hans Belting

Mouchette n'est pas une amie comme les autres. C'est une amie imaginaire. On peut la voir à tout moment dans sa propre image. J'ai rencontré ma Mouchette la première fois en regardant le film de Robert Bresson. Elle s'enroulait dans une robe de mariée. Moi, je préfère les robes de filles d'honneur. Mais son visage aurait pu être le mien. Regarde, tu comprendras.

Kit de survie #2 de la Mouchette en moi :

- 1-Choisir une photographie-portrait de soi, enfant.
- 2-Tranquillement voir apparaître l'image de la Mouchette de Bresson:
  - a) transformer la photo en noir et blanc
  - b) appauvrir la qualité de l'image
  - c) accentuer le fond troublant

- d) assombrir les cernes sous les yeux  
 e) apposer une phrase évocatrice, à la manière de *mouchette.org*.



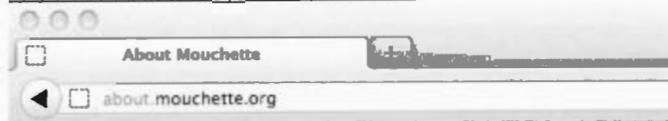
C'est si ressemblant que j'ai été capturée par *mouchette.org*. Elle a récupéré mon portrait en un clic de souris. Je me suis retrouvée parmi les fragments de son identité. Et j'ai eu envie de jouer le jeu. Je l'ai capturée à mon tour, avec moi dedans. Pour qu'elle se retrouve parmi les fragments de mon identité.



## Mise en abime

Posted: April 14th, 2012 Filed under: [français](#) [personal](#) [private](#) [secret](#) Comments Closed

[Patty O'Green: elle a vu que j'ai vu qu'elle a vu...etc.](#)



# Mouchette

Who's that net.art\_vintage girl?



J'aurais pu la capturer encore. Mais j'ai plutôt décidé de faire un peu grandir la Mouchette en moi. Si la première avait cinq ans, la seconde aurait donc 6 ans et ainsi de suite :

**Mouchette #2 (6 ans)**

Jeu, avril 12th, 2012



it doesn't show

Pour propager mon wild post :) Share

J'aime ceci: ★ J'aime One blogger likes this.

Posté dans [Est traumatisée](#)

Encore une fois, je ne suis pas passée inaperçue. Mouchette m'a capturée puis elle a proposé que l'on me suive en secret. Elle raconte que j'ai plein de choses à ne pas dévoiler. Elle a raison.

☐ ≡ Mouchette #2 (Suivez-moi en secret) ≡

Samedi, avril 14th, 2012



*\*Mouchette propose sur son site que l'on me suive en secret pour que je puisse continuer de dévoiler mon secret. Comme j'aurais aimé avoir une amie virtuelle comme Mouchette, lorsque j'étais petite.*

Pour propager mon wild post :) Share

J'aime ceci: ★ J'aime 2 bloggers like this.

Posté dans [Réagit fortement](#) !

Je suis d'avis qu'il n'y a rien comme une image de soi pour y apercevoir son amie imaginaire. Il n'y a rien comme un miroir pour dialoguer avec elle! Pour apprendre à l'aimer. Parce que si Mouchette a besoin de sites miroirs, elle a aussi besoin qu'on arrête de l'haïr un peu. Être une Mouchette sur le Web, ce n'est pas facile. Mouchette parle de choses sérieuses. Elle parle de choses très graves! Elle parle de choses dont on ne veut pas entendre parler. Et elle est un peu maladroite. Alors les gens la malmènent. Elle se fait constamment insulter. On a même créé un site intitulé [ihatemouchette.org](#). On l'accuse de se cacher, d'être une hantise : « *I hate mouchette because she is just a figment of my imagination who haunts me late at night.* » On dit que son site « *looks like kiddie porn* ». On

l'accuse de pousser les gens au suicide. On dit qu'elle devrait porter une muselière. C'est un peu pour ça que Mouchette ne répond plus à ses courriels, qu'elle ne laisse plus à tous le droit de devenir Mouchette et qu'elle ne laisse plus personne écrire sur son site.

## Stop the Hate: Trademarking Mouchette

Due to her popularity, Mouchette's name is increasingly being used by fans and detractors alike without her consent. Fraudulent Mouchette pages have appeared all over the internet, diverting thousands of her fans to fake and sometimes hateful sites she has nothing to do with. Lately an entire domain targeting Mouchette has been registered and set up: <http://ihatemouchette.org>.

drivedrive.com has decided to help little Mouchette protect her brand from hatemongers and imitators. With the help of our volunteer trademarking assistance committee, 12 year old Mouchette is trademarking her name. As well, we have launched a special anti-hate initiative to counteract the fraudulent Mouchettes proliferating on the internet. To help create a community of awareness, please forward this page to a friend. [Click here](#).

To join in Mouchette's defense, please sign this petition:

### I protest the abuse directed against Mouchette:

name:	Patty O'Green
email:	ogreen.patty@gmail.com
city:	Wild Wild Web
<input type="button" value="Please Stop the Hate!"/>	

Kit de survie de la mouchette en soi #3

Écrire une lettre d'amour à Mouchette!

J'ai écrit une lettre d'amour pour *mouchette.org*. Ça parle d'elle, alors qu'elle n'existait pas encore. Si elle n'existait pas encore, elle ne peut pas être un souvenir. Pour que Mouchette survive, elle ne doit jamais devenir un souvenir. Parce que dans le souvenir les images, les émotions et les sentiments s'atténuent. Je propose donc un anti-deuil pour Mouchette. Je propose de découvrir Mouchette, alors qu'elle n'y était pas encore :



## Chère Mouchette

Mercredi, septembre 5th, 2012

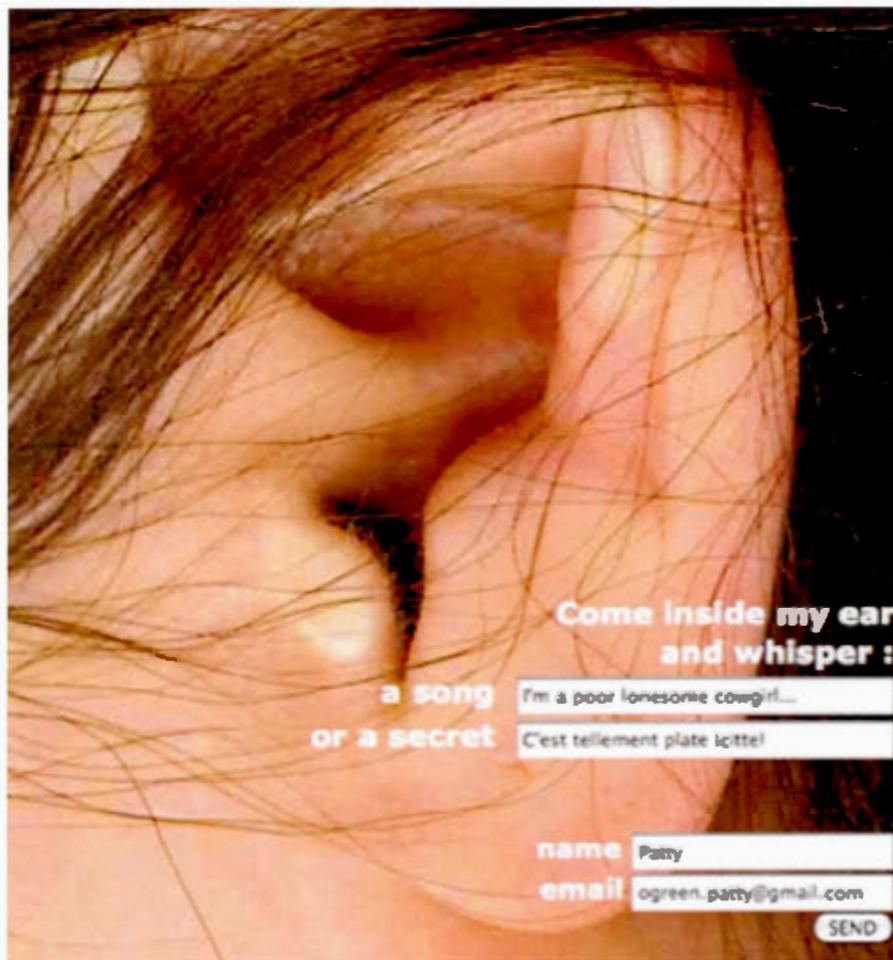
*J'aurais tellement aimé te rencontrer avant. Lorsque j'étais petite. Genre 9 ans. Il me semble que je t'aurais trouvée en un ou deux mots-clés.*



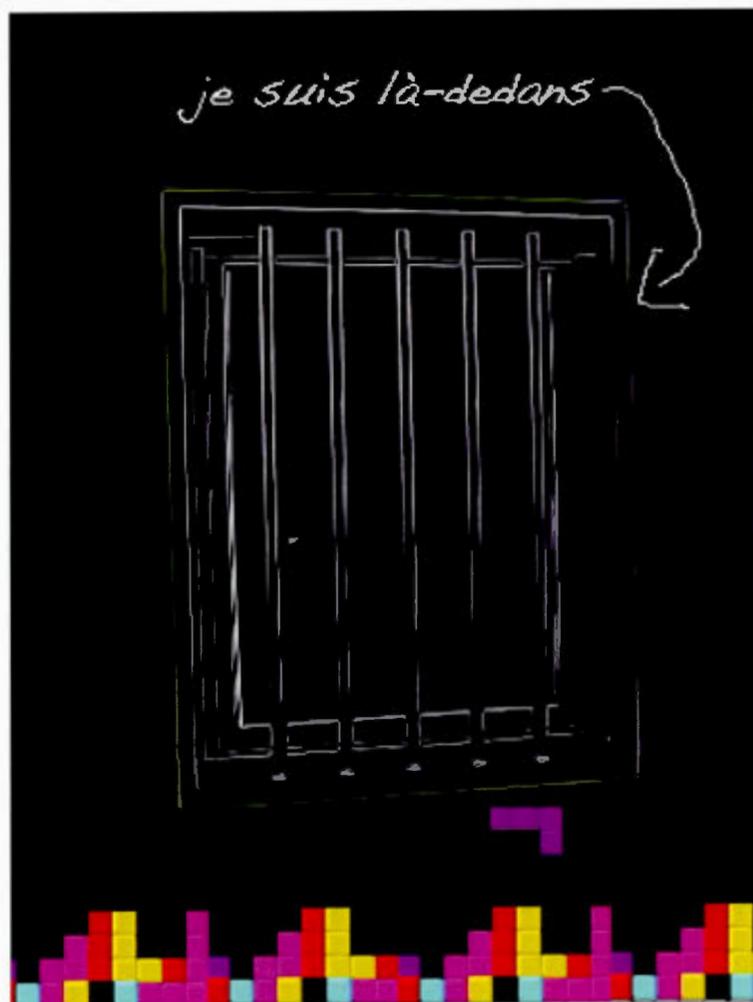
*Y'avait même pas d'Internet dans ce temps-là.*

# en tout cas

*Ç'aurait été vraiment cool pareil de te voir apparaître dans mon ordi. Dans ma chambre, genre. Surtout la page avec ton oreille.*



*Ç'aurait été pas mal mieux que la fenêtre qui donnait sur la cour. Il avait fallu mettre des barreaux devant parce que y'avait des boys de l'école secondaire Georges-Vanier qui pitchaient des bouteilles dessus. Y'avait aussi des voleurs qui rentraient par infraction pour me voler mon gameboy. C'est tough quand tout ce que t'as envie de faire, c'est de jouer à Tétris contre ta demi-sœur.*



*Mais tout ça c'était rien à côté du fantôme.*

**en tout cas**

*On avait quand même un ordi. On inventait des chasses aux trésors dedans. J'guess que c'était notre manière de se créer un Internet. Claudine, c'était la meilleure. Elle collait un post-it sur l'écran d'ordi. Je l'admirais tellement pour les fioritures dans son écriture.*



*Dans le dossier soleil, il y avait un autre dossier. Il s'appelait « nuages ». Pis une fois rendue dans les nuages, y'avait un document word. C'était écrit dedans : « ouvre la corbeille et trouve le document J'AI FAIM ». Pis dans le document en question, c'était écrit « as-tu faim Patty? Si oui, ouvre le document bouffebouffeencore. Il est en bas, à gauche de l'écran. » Pis là, dedans le document, y'avait un rv dans la cuisine avec Claudine pis Maggy. Rendues dans la cuisine, fallait faire semblant de changer une couche à une poupée. Le fantôme pis l'ange en porcelaine regardaient la télé juste à côté. Fallait être subtiles.*

***L'ange cassait à rien pis le fantôme faisait peur à Claudine.***

Claudine criait :

-aaaaah, il faut changer sa couche, hein Maggy?

-Oui, je prends les effectifs immédiatement.

(Cornichons pis Nutella)

Moi je checkais la porte à double-battant.

Il arrivait parfois à Maggy de se lever la nuit, d'aller chercher le pain dans la dépense et de dormir avec.

## en tout cas

Tout ça pour dire que Maggy, Claudine pis moi, on aurait été des vraies fans de toi, Mouchette. Ça nous aurait peut-être donner le courage d'en révéler un peu plus sur notre domicile qu'on appelait, dans une de nos nombreuses tounes, « L'animalerie Villeray ». On chantait ça sur l'air de l'annonce de L'animalerie Dauphin. C'était ben joyeux. T'sais comment c'qu'on est, les enfants.

## en tout cas



Patty xxt

Pour  
propager  
mon wild  
wild post ;)

Share

WordPress: ★ J'aime 5 bloggers like this.



Posté dans [Feel famille](#), [Remixe la culture](#) | [2 commentaires](#) | [Modifier](#)



Cette lettre a voyagé sur le Web. Elle a fait le tour des réseaux sociaux. *mouchette.org* l'a bien sûr capturée. Puis elle m'a écrit pour me dire qu'il y avait, entre elle et moi, ce que Jalal Touffic appelle une « Untimely Collaboration » : « Any artistic or literary work is related to the future [...] fundamentally because it collaborates in an untimely manner with future philosophers, writers, artists [...] » Je collaborais avec *mouchette.org* avant qu'elle n'existe. Et je collabore avec elle aujourd'hui, même si elle est morte. Mais l'est-elle vraiment?



*Image tirée de mouchette.org*

T'as beau t'approcher. Entrer dans le monde de la mouche : nadal  
 Moi-même, je regarde mon image. Et même si je sais ce qui se passe devant  
 l'objectif, j'ai vraiment l'impression que c'est pas ça. Parce que je ne suis pas  
 dans ce lac. Avec Claudine. Avec Maggie. J'aurais envie de la dramatiser,  
 cette image. Parce que l'interprétation d'une image, c'est narcissique au  
 point d'occulter volontairement sa propre réalité. Une réalité que tout le  
 monde échappe dans son laptop. Parce que dans ton ordi perso, que tu  
 poses sur la table de la cuisine, les images sentent toujours comme here and  
 now. Elles sentent comme chez vous.

Je suis aussi une Mouchette. Ou une *untimely collaborator* de *mouchette.org*. Je parle de choses sérieuses. Je parle de choses très graves! Je parle de choses dont on ne veut pas entendre parler. Et je suis un peu maladroite. Alors les gens me malmènent. J'écris toujours at gunpoint! Une Mouchette est toujours prête à appuyer sur la gâchette « publier »! C'est une question de survie. Voici comment on fait :

#### Kit de survie de la Mouchette en soi #4

- 1) Ressentir la mort imminente
- 2) Puis écrire immédiatement! (écrire avec des mots, mais aussi avec des dessins, des images, des vidéos)
- 3) Ne jamais faire son deuil de Mouchette



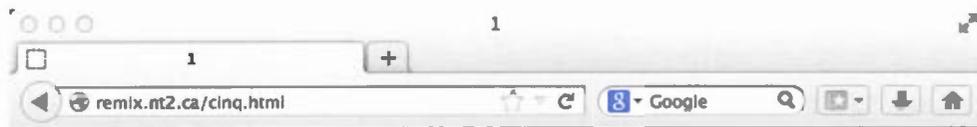
#### 4.8 Conclusion

Entrer dans une œuvre hypermédiatique comme celle de *mouchette.org*, c'est véritablement pénétrer dans un univers complexe et troublant. Cela fait déjà près de huit ans que j'écris à propos de cette œuvre de Martine Neddham et, chaque fois, de nouveaux éléments se présentent à l'analyse. Ce sont parfois des éléments que l'artiste a elle-même ajoutés; d'autres fois, ce sont simplement de nouvelles découvertes qui émergent d'une empathie renouvelée. Toutefois, ce qui me stupéfait de manière constante, c'est cette incompatibilité entre la légèreté de l'attitude du personnage mis en œuvre et les thèmes qui y sont traités. L'internaute ne peut qu'être ambivalent face à cette contradiction. Bien sûr, j'ai conscience de la fiction qui est mise en œuvre, un état d'esprit que j'ai appelé « conscience d'image ». Il y a, d'une part, le fait de savoir qu'il s'agit d'une œuvre d'art et, d'autre part, cette sensation de présence. C'est que la conscience d'image est troublée par l'actualité des impacts de l'œuvre en même temps qu'elle est accentuée par des éléments de l'œuvre elle-même. En effet, la conscience d'image est approfondie par la présence des insectes, qui participe pleinement de l'expérience ambivalente, voire de l'expérience paradoxale de l'œuvre, et qui est propre à l'effet de présence. Cette ambivalence se décline en différentes dichotomies : parcours linéaire par opposition à parcours rhizomique, opacité par opposition à transparence, présence de l'écran par opposition à profondeur de l'image, artificialité du personnage par opposition à caractère organique. La mouche ouvre aussi un monde dans lequel elle m'invite à pénétrer : c'est celui de la distance intime qui, à la fois, me fait voir la matérialité des images et me fait pénétrer dans l'intimité du personnage.

Le monde d'image de l'œuvre réconcilie tous ces paradoxes, voire les rend indissociables. J'ai montré à quel point, par exemple, la singularité de Mouchette était liée à sa multiplicité. Mouchette est un être singulier possédant un corps, un visage. Cette singularité devient plus prégnante dans la multiplicité, c'est-à-dire dans la filiation de *mouchette.org* avec les Mouchette de Robert Bresson et de Bernanos, avec lesquelles elle partage le même désarroi qui la mène au suicide. Dans une perspective actuelle, elle participe également des autres Mouchette du Web, ces jeunes femmes qui, à l'heure actuelle, se confient en ligne et créent des rituels de témoignage. Dans un sens encore plus large, tout le monde peut être Mouchette; c'est là l'un des messages qui est transmis dans l'expérience de l'œuvre. Cette expérience passe par quelque chose qui ressemble étrangement aux rituels funéraires tels qu'ils apparaissent aujourd'hui, avec les nouvelles technologies. J'ai démontré comment ceux-ci étaient marqués par une personnalisation de la personne défunte. Cette personnalisation est générée par un engagement des proches du défunt, de leur imaginaire, par le truchement de l'Internet, dans l'élaboration d'un personnage qui fait revivre le mort. Tout se passe comme si Mouchette, proclamant sa mort, entraînait les gens à vivre un éternel rituel funéraire. L'actualité du Web, liée entre autres à l'interactivité et à l'investissement de l'imagination, fait en sorte que ce personnage est pris pour une personne réelle. C'est pourquoi, dans le contexte actuel, on peut difficilement prendre le site *mouchette.org* à la légère. Mouchette dérange. Elle fait appel à un imaginaire pornographique infantile troublant, mais aussi à celui des victimes d'agressions infantiles (pseudonymes, ambiguïté des propos, désinvolture, sexualité trop mature pour son âge). Mais Mouchette dérange surtout parce qu'elle ne dénonce pas ces phénomènes : elle ne fait que les mettre en scène.

## CHAPITRE 5

### E-POLTERGEIST



remix de e-poltergeist

chaîne/commissariat

1  
2  
3  
4  
5  
6  
?

Figure 37 Capture d'écran extraite du site Web remix.nt2.ca

#### 5.1 Introduction

La science moderne enregistre, sans pouvoir l'expliquer, le phénomène occulte appelé poltergeist, dans lequel des objets inanimés circulent à travers l'espace, sans qu'aucun agent visible les transporte, comme s'ils étaient doués de la mobilité que, conformément à leur nature, ils n'ont pas. (Brion, 1961 : p. 198)

*e-poltergeist* ([http://www.thomson-craighead.net/po1t33\\_ge15t](http://www.thomson-craighead.net/po1t33_ge15t)) est une œuvre hypermédiate créée par le duo d'artistes britanniques Alison Craighead et Jon Thomson. Mise en ligne en 2001, l'œuvre, aussitôt déclenchée, s'empare du moteur de recherche Yahoo!, qu'elle détourne de plusieurs manières. Lorsque j'appuie sur l'hyperlien d'activation, je perds partiellement le contrôle de mon curseur et de mon clavier et un son étrange se fait entendre. Le moteur de recherche se met alors à fonctionner par lui-même, à déployer une multitude de fenêtres intempestives et à fournir des résultats de recherche. Par le truchement de ces résultats, des questions apparaissent, telles que « Can you hear me? » ou « Please help me ». Une musique de piètre qualité se fait entendre. Il s'agit d'une mélodie un peu enfantine sur un fond de bruit blanc. Des fenêtres intempestives envahissent peu à peu le bureau de mon ordinateur alors que les pages de résultats de recherche se multiplient. Pour mettre fin à cet envahissement soudain de l'écran et retrouver le contrôle des interfaces physiques (souris, clavier), il faut opérer la fermeture complète du navigateur.



Figure 38 Capture d'écran extraite de l'oeuvre *e-poltergeist* (Thomson et Craighead)

Contrairement à l'œuvre de Martine Neddham, on ne peut expérimenter *e-poltergeist* de Craighead et Thomson par pur hasard. Il faut inévitablement visiter un site Internet, que ce soit celui de l'artiste ou d'un répertoire, pour la découvrir. Voici le texte d'introduction que l'on retrouve sur le site de Craighead et Thomson :

*e-poltergeist* (2001/2012) est une œuvre d'art en ligne constituée entièrement d'actions automatiques qui interviennent et interfèrent avec l'expérience usuelle de navigation. Alors que le « poltergeist » perturbateur engendre l'ouverture de fenêtres indésirables, des recherches de données en temps réel commencent à s'organiser et à former une série de messages qui semblent s'adresser directement à l'utilisateur – une voix égarée peut-être, perdue dans l'éther. (<http://www.thomson-craighead.net>)

Non seulement l'internaute est pleinement conscient qu'il s'apprête à expérimenter une œuvre d'art, mais il comprend aussi que celle-ci interférera avec ses activités de navigation. Le fonctionnement de l'œuvre, son dispositif, est pleinement dévoilé. Ce dispositif est simple, il s'agit d'une programmation dont le but est de mettre en oeuvre le moteur de recherche de manière automatisée. Cette programmation comporte des mots-clés ciblés permettant de questionner l'internaute à travers les résultats de recherche. Malgré ou grâce à cette simplicité et à ce dévoilement préalable à l'expérience de l'œuvre, celle-ci fait appel à un imaginaire très chargé. Cet imaginaire est lié à notre rapport aux machines et aux médias. Dans une perspective anthropologique, il est aussi lié à notre rapport au monde depuis la nuit des temps. C'est un rapport que je qualifie d'animiste. C'est pourquoi l'œuvre engendre un fort effet de présence.



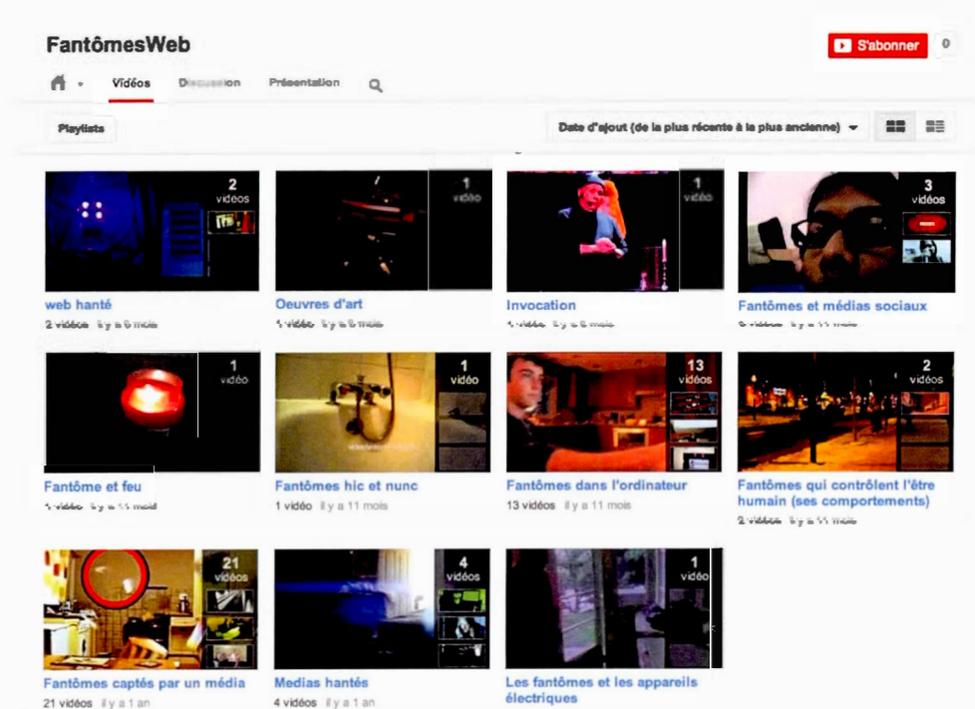


Figure 40 Capture d'écran extraite de la chaîne YouTube *Fantômes Web*  
<http://www.youtube.com/user/TheWebghosts>

La confection de cette archive me permet également de mettre en œuvre une classification. Pour chaque vidéo intégrée dans ma chaîne YouTube, je peux apposer des mots-clés et des commentaires relatant mon expérience personnelle et les détails les plus importants concernant mon étude. Plus importantes encore sont les listes de lectures, que j'utilise pour diviser la thématique principale du poltergeist en sous-thèmes, tels que « poltergeist capté par un média » ou encore « fantômes et médias sociaux ». Ces sous-thèmes sont développés pour souligner les intrications formelles entre les vidéos et les rapprochements dans la manière dont le poltergeist est abordé. Au fil du visionnement et du classement des différentes vidéos de poltergeist et de fantômes, des récurrences majeures

apparaissent dans la manière de mettre en scène ces phénomènes paranormaux, qui deviennent très utiles dans le déploiement de l'analyse textuelle.

Au-delà de sa réalisation, la vidéo YouTube est une vidéo destinée à être partagée, commentée et appropriée. Les vidéos s'accompagnent par ailleurs souvent de commentaires. L'orientation donnée à une chaîne YouTube est captée par la plateforme elle-même, qui me suggère alors, grâce à un algorithme, des vidéos similaires à ce qui y est déjà répertorié. Ces dispositifs simples et efficaces aident grandement à la recherche de vidéos. De nouvelles vidéos de poltergeist apparaissent chaque jour. Ainsi, la chaîne peut être alimentée bien au-delà de l'analyse et de la thèse. Les listes de lecture me permettent également de partager avec les internautes une partie de mon étude au fur et à mesure que celle-ci se construit.

Dans un deuxième temps, j'ai créé un compte Twitter ([twitter.com](https://twitter.com)). Celui-ci s'intitule t-poltergeist (pour Twitter Poltergeist). Le compte t-poltergeist est clairement identifié comme un remix de l'œuvre de Craighead et Thomson. J'y opère un travail sensiblement similaire à l'étude menée sur YouTube, mais avec les modalités singulières de ce réseau social. J'observe les utilisateurs de Twitter afin de repérer les tweets portant sur les poltergeist et les fantômes. Je relaie ensuite ceux-ci pour qu'ils apparaissent dans mon propre fil d'actualité. En les collectionnant, je m'intéresse à la manière dont l'expérience du poltergeist est transmise en si peu de caractères. Les internautes n'hésitent pas à transmettre leur expérience personnelle de phénomènes paranormaux, qu'ils expérimentent généralement à la maison et dans leur lieu de travail. Au cours de ce que l'on peut appeler une enquête de terrain, j'observe les récurrences. À travers celles-ci,

plusieurs définitions populaires du poltergeist peuvent émerger, dont certaines sont spécifiques au poltergeist sur le Web.

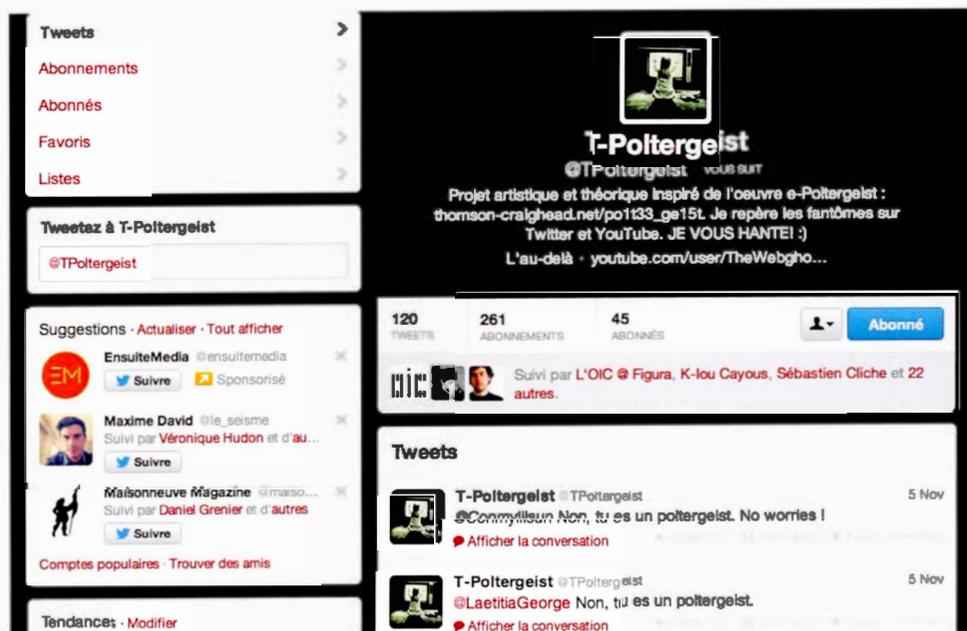


Figure 41 Capture d'écran extraite du compte Twitter T-Poltergeist <https://twitter.com/TPoltergeist>

En plus de repérer les poltergeist sur Twitter, je « hante » mes abonnés en les questionnant ou en répondant à leurs tweets. Mon but est d'observer leurs tweets et de voir comment ceux-ci peuvent être le point de départ d'un récit de poltergeist. Mes commentaires créent, je l'espère, une sorte de discordance en ce qui a trait aux attentes de l'internaute qui publie un message Twitter. Je souhaite le faire réfléchir, à son tour, sur la complexité de ce phénomène.



Figure 42 Capture d'écran extraite du compte Twitter T-Poltergeist

Le travail effectué sur la chaîne Youtube et sur le compte Twitter représente la principale source d'inspiration et de données pour l'analyse présentée dans la version écrite de la thèse. Ces deux études de « terrain » sont en dialogue constant avec le texte, mais aussi avec un autre travail, cette fois-ci hypermédiatique. En effet, pour donner une orientation plus analytique au recensement de vidéos et de tweets, je propose une réflexion plus pointue qui s'élabore dans un projet Web. Il s'agit d'un commissariat en ligne. J'ai mentionné plus tôt le lien intime qu'entretenait le commissariat avec le remix. Le fait de regrouper des éléments de culture sous un thème engendre un remix, qui permet de susciter la réflexion et des interprétations originales. Pour ce projet, je me suis inspirée de la philosophie à la base de la plateforme *Curating YouTube* (<http://www.curatingyoutube.net/>). Celle-ci propose des expositions en ligne de vidéos YouTube. *CYT* utilise le commissariat « [...] as a technique of action, used as a means of orientation and to position itself in the web 2.0 phenomena by artistic strategies » ([curatingyoutube.net](http://www.curatingyoutube.net)). Les vidéos et les tweets qui sont rassemblés

dans le commissariat permettent de mieux comprendre l'expérience de l'œuvre *e-poltergeist* et de transmettre cette expérience de manière créative.

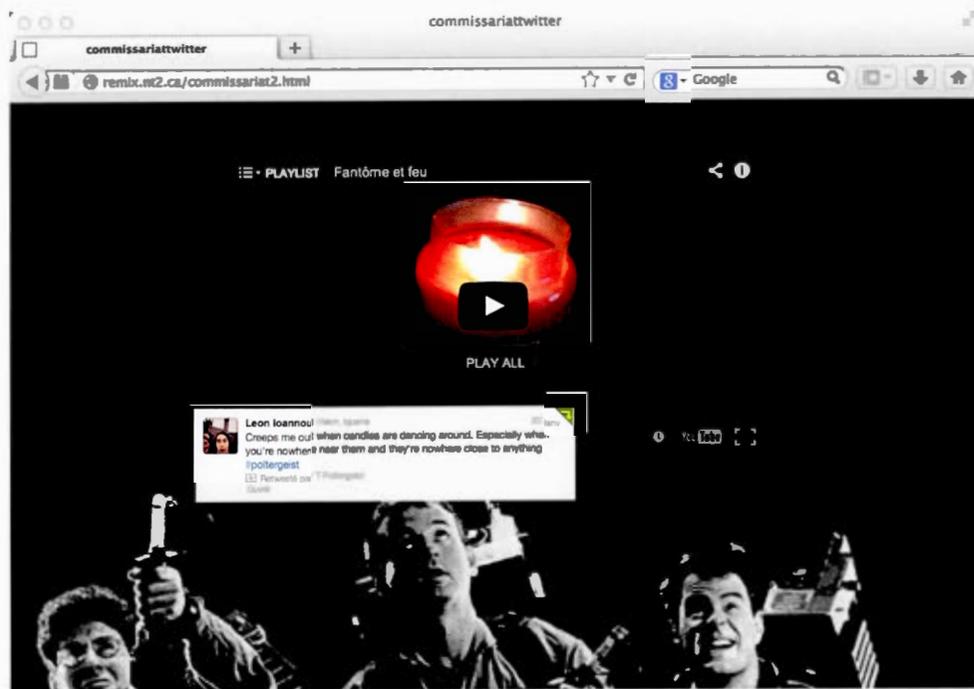


Figure 43 Capture d'écran extraite de remix.nt2.ca

Dans l'analyse suivante, les notions de la constellation notionnelle apparaissent dans un certain ordre parce que le média textuel l'oblige. Les notions permettent de comprendre la complexité ainsi que les différents aspects de l'expérience de l'effet de présence dans l'œuvre *e-poltergeist*. Il ne faut cependant pas voir cet enchaînement de notions comme une évolution de l'expérience, mais comme l'articulation de ses différents aspects qui, parfois paradoxaux, s'alimentent constamment les uns les autres. Ils m'habitent tous au contact d'une telle œuvre. Le texte d'analyse, rédigé comme le récit d'une expérience personnelle, est entrecoupé de tweets concernant des poltergeist. Ces messages, insérés dans le texte, permettent de rappeler la présence du poltergeist sur le Web, principale

inspiration de l'interprétation de l'œuvre *e-poltergeist* de Craighead et Thomson. Ils rappellent à quel point le partage, au cœur de l'expérience de l'effet de présence, est aussi la pierre angulaire de l'expérience du poltergeist.

### *5.2 Conscience d'image: j'ai drôlement peur!*

J'atterris sur la page Web *e-poltergeist* de Craighead et Thomson et je clique sur « lancer » pour voir l'œuvre. Aussitôt, j'entends un bruit blanc et des fenêtres s'ouvrent dans mon navigateur. Ce sont des fenêtres provenant du moteur de recherche Yahoo! ([yahoo.uk](http://yahoo.uk)) ainsi que des fenêtres intempestives. Je réalise que j'ai un contrôle partiel des interfaces physiques et sur le moteur de recherche, qui multiplie des pages de résultats dans mon écran. Lorsque je tente de fermer les fenêtres du navigateur, d'autres fenêtres s'ouvrent et s'accumulent.

L'expérience me rappelle celle d'un virus informatique, cet automate auto-répliquatif malveillant qui, la plupart du temps, infiltre les logiciels de mon ordinateur personnel pour venir en perturber le fonctionnement. « Faite que cette œuvre d'art ne contienne pas un véritable virus! » que je me dis en boucle. Puis je pense à ces fichiers que j'ai peut-être omis de sauvegarder, tel que le recommandait le descriptif de l'œuvre de Craighead et Thomson. Je veux poursuivre l'expérience jusqu'au bout, je veux voir s'il y a une fin, mais j'ai aussi hâte de fermer le navigateur pour m'assurer que tout est intact. En regardant la démultiplication des fenêtres intempestives, je me dis aussi que je devrai fermer chacune de ces fenêtres ensuite. Si la démultiplication se poursuit encore

longtemps, il y en aura des centaines. Ça m'embarrasse beaucoup. Ça m'angoisse de plus en plus. Puis je m'en veux de ne pas être plus concentrée sur ce qui se déroule à l'écran. Je ne suis pas capable d'apprécier l'œuvre. Je me sens envahie et c'est plus fort que moi, je ferme la fenêtre du navigateur en cliquant sur « forcer à quitter », car c'est le seul moyen d'y parvenir. Je reste quelques minutes prises avec cette idée que je n'ai pas fait mon travail d'historienne de l'art, que je n'ai pas expérimenté l'œuvre comme il le faut. J'y retourne. Une fois. Deux fois. L'expérience se répète. Je suis déçue de ne pas arriver à me concentrer sur l'œuvre plus longuement.

Et si c'était précisément cela, l'expérience de l'œuvre *e-poltergeist*?

*e-poltergeist* est une œuvre qui m'empêche de l'apprécier, de la regarder, de m'y plonger. C'est une œuvre qui me détourne d'elle afin de me faire pénétrer dans mon monde intérieur en me poursuivant jusqu'à ce que je la fasse disparaître de l'écran. Une œuvre qui me questionne : sur mon expérience, sur mon rapport à mon ordinateur. L'*e-poltergeist* est peut-être risible, dans la mesure où je n'y crois pas un seul instant : je connais son dispositif. Il est tout de même épeurant : tout au long de sa présence, il m'inquiète, me dérange. Je veux qu'il cesse son action, car j'ai peur pour mes fichiers; surtout celui qui contient ma thèse.

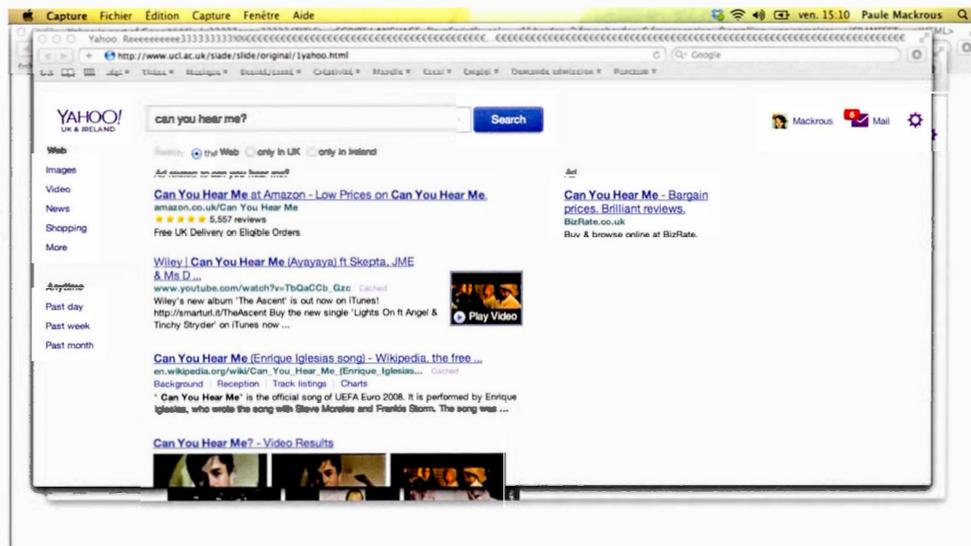


Figure 44 Capture d'écran extraite d'*e-poltergeist* en action (Thomson et Craighead)

Devant cette œuvre, deux options se présentent à moi : observer le « spectacle » ou fermer le navigateur. En fait, ces deux actions sont nécessaires à l'expérience de l'œuvre. Ce qui change, chaque fois que je l'expérimente (et c'est sans doute vrai pour tout internaute), c'est la durée du tiraillement qui me mène vers la deuxième action. Le spectacle est intérieur, mais il est aussi extérieur. C'est celui d'un moteur de recherche qui s'anime et dont je n'ai plus le contrôle. D'habitude, le moteur de recherche est l'interface qui me donne un accès à de l'information. C'est ma porte d'entrée, ma petite illusion que le Web est bien ordonné, que j'y trouverai exactement ce dont j'ai besoin. Il m'offre une certaine forme de prise sur le contenu, en me dissimulant gentiment la masse informationnelle vertigineuse que le Web renferme. *e-poltergeist* s'empare du moteur de recherche. Il bloque mon accès. Il décide pour moi. Il crée lui-même les mots-clés qui, à leur tour, génèrent des résultats sur lesquels je n'ai aucune prise. En ce sens, il renverse entièrement l'expérience du moteur de recherche. Mon rôle se résume alors à observer ma propre perte de contrôle face à celui-ci.



Figure 45 Capture d'écran extraite de <https://twitter.com/TPoltergeist>

Si cette expérience est radicalement différente de ce que j'expérimente quotidiennement en utilisant un moteur de recherche, elle est pourtant très près de la réalité des modalités du dispositif détourné. Les engins de recherche comportent tous une programmation invisible sur laquelle je n'ai aucun contrôle. J'oublie souvent ce fait pour ne considérer que ce qui est en mon pouvoir. Je ne constate que ce qui se plie à ma volonté, c'est-à-dire ce qui répond à l'entrée de mots-clés. Toutefois, les résultats, une conséquence de cette action, sont le fruit de modalités qui, pour la plupart, m'échappent : programmation, idéologies, censure. *e-poltergeist*, par un détournement du moteur de recherche, me fait voir un aspect fondamental de ce dispositif qui oriente mes parcours dans le Web. Quand j'expérimente cette œuvre ou quand je recherche de l'information, je n'ai qu'un contrôle très partiel des résultats de recherche. Le moteur de recherche fonctionne, lui aussi, par des processus automatisés, qui sont ici exacerbés par une deuxième couche de programmation. Celle d'*e-poltergeist*.

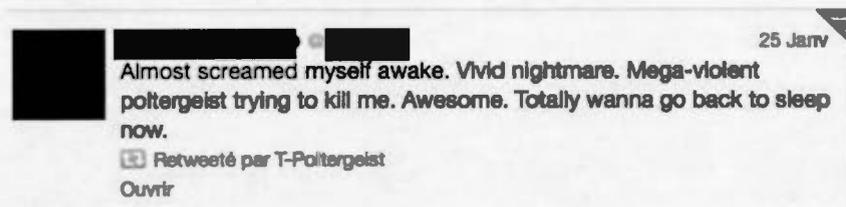


Figure 46 Capture d'écran extraite de <https://twitter.com/TPoltergeist>

En déjouant mes attentes, l'œuvre *e-poltergeist* met en scène l'illusion de contrôle du moteur de recherche. Même si les algorithmes (et tout ce qu'ils impliquent) qui animent le dispositif demeurent invisibles, leur effet réel n'en est pas amoindri. Je suis assujettie à leur manière de hiérarchiser le contenu du Web qui, sans moteur de recherche, est difficile à appréhender. La séquence est simple : j'entre les mots-clés, j'attends, j'observe les résultats. Je les parcours. Je ne me pose pas de question. Tel que le mentionne Chris Anderson à propos de Google,

[ ]a philosophie fondatrice de Google est que nous ne savons pas pourquoi cette page est mieux que celle-ci : mais si les statistiques des liens entrants disent qu'elle l'est, c'est bien suffisant. Aucune analyse sémantique ou de causalité n'est nécessaire. ([lemonde.fr](http://lemonde.fr) : 30 septembre 2011)

*L'e-poltergeist* me dérange parce qu'il ne me permet plus d'utiliser et de percevoir l'objet banal dont il s'est emparé de la même manière. C'est que, tout à coup, je le perçois pour ce qu'il est : une fiction.

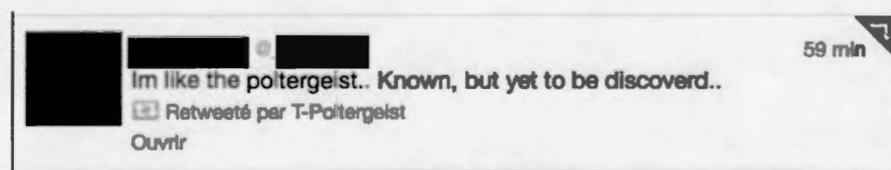


Figure 47 Capture d'écran extraite de <https://twitter.com/TPoltergeist>

Selon Campanelli, le moteur de recherche est une double-fiction. La première, et elle a également été identifiée par Anne Cauquelin dans *Fréquenter les incorporels* (2002), est liée à l'illusion de la stabilité. Les résultats de recherche sont présentés d'une manière qui laisse croire qu'il est possible d'offrir une représentation juste et stable des pages Web correspondant aux critères saisis dans

le moteur. Le flux est pourtant une modalité fondamentale du Web : « [...] for just as the user is reading those results, more pages are being added, just as others are disappearing » (Campanelli, 2010 : p. 118). Cet aspect, entièrement dissimulé par la fiction du moteur de recherche, est révélé par *e-poltergeist*. Les fenêtres surgissantes dans lesquelles se trouvent les listes de résultats de recherche s'actualisent sans cesse. Elles s'empilent à l'écran de l'ordinateur et ne finissent jamais de se renouveler. Ce que je vois à l'écran est en mouvement constant. C'est un enchaînement de fenêtres, de pages, de résultats, qui menacent à tout instant de disparaître sous les autres fenêtres plus récentes ou de disparaître entièrement. Je n'ai pas de prise sur la durée de la présence des résultats à mon écran. *e-poltergeist* met en scène cette impossibilité de saisir définitivement le contenu qui prolifère sur le Web. Il offre la sensation vertigineuse de ce mouvement perpétuel, d'un flux dans lequel une masse d'information m'échappe.

La deuxième fiction identifiée par Campanelli est liée à la notion d'objectivité. Les moteurs de recherche et la hiérarchie des résultats fournis donnent cette impression qu'ils sont objectifs. Pourtant, ils sont le résultat d'un algorithme qui est défini par l'engin de recherche, mais aussi par l'interaction entre les internautes et celui-ci (Campanelli, 2010 : p. 118-119.). Je joue un rôle dans la hiérarchisation des résultats, mais si j'ignore ce rôle, je ne peux pas le jouer de manière consciente. Les mots-clés saisis, les clics générés sur des sites Web ainsi que la création d'hyperliens vers des contenus sont des gestes qui participent de la hiérarchisation opérée par les moteurs de recherche. Ils s'ajoutent aux données permettant à l'engin de calculer l'importance des différentes pages Web, les unes par rapport aux autres. Or, j'oublie que ma simple présence peut avoir un impact, certes minime lorsque considéré individuellement, sur l'ordre des résultats. Dans *e-poltergeist*, on me rappelle sans cesse ma présence. Des questions me sont

directement adressées. L'*e-poltergeist* me demande si je l'entends et si je veux lui venir en aide. Les questions d'*e-poltergeist* me font l'effet d'un miroir. Elles reflètent ma présence devant le dispositif et, par là, sa subjectivité.

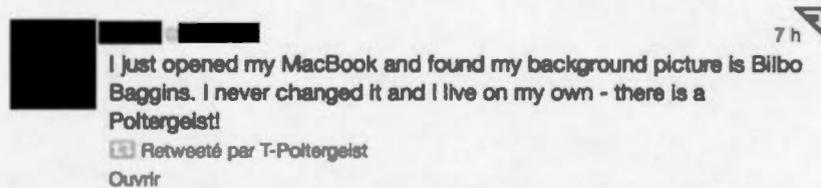


Figure 48 Capture d'écran extraite de <https://twitter.com/TPoltergeist>

Les fictions discutées ci-dessus, la stabilité et l'objectivité, sont générées par la programmation. Celle-ci, je dois l'admettre, m'échappe complètement. Malgré les efforts acharnés de certains programmeurs pour partager leurs connaissances face aux différents langages programmés, la maîtrise du code, associée à une forme de liberté et d'activisme en ligne, semble n'appartenir qu'à un petit groupe d'initiés. Le code se présente à moi tel un poltergeist, une force mystérieuse qui donne vie à ce que je perçois à l'écran. J'utilise les plateformes du Web, mais je ne suis pas en mesure d'expliquer la manière dont elles sont créées. J'utilise chaque jour le moteur de recherche, mais je ne pourrais expliquer de manière approfondie ce qui se présente à moi comme un rapport de causalité. Si on me dévoilait la programmation, je serais tout aussi mystifiée, car je ne connais pas ce langage. Ainsi, si *e-poltergeist* me fait prendre conscience de la fiction, ce n'est pas en me présentant un langage que je ne saurais déchiffrer. L'œuvre me ramène plutôt au niveau des apparences. Cela, elle le fait en détournant mon attention des fonctionnalités du dispositif. Les résultats de recherche, qui se présentent généralement sous forme d'hyperliens, ne représentent pas ici un passage vers un site Web. Je ne suis pas invitée à cliquer sur les hyperliens. Ils apparaissent pour leur valeur sémantique, d'une part, et esthétique, d'autre part. Le sens est

désormais à leur surface. *e-Poltergeist* transforme ces listes de texte en images, comme une série de tableaux qui s'empilent les uns sur les autres. J'observe, pour la première fois, l'apparence du moteur de recherche. Je regarde de quoi est faite sa fiction au niveau plastique.

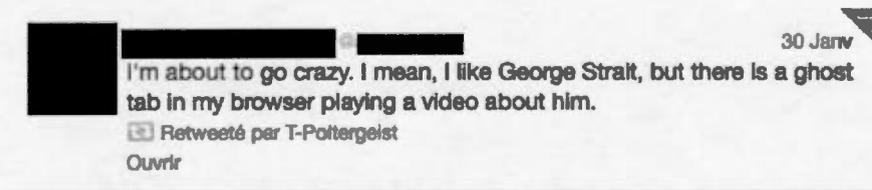


Figure 49 Capture d'écran extraite de <https://twitter.com/TPoltergeist>

Il faut admettre que des fenêtres qui s'empilent à l'écran au son d'une petite musique enfantine, c'est plutôt risible. Sur le plan de la représentation, l'œuvre est loufoque. Sa risibilité réside en partie dans l'aspect très peu sophistiqué de son dispositif (un vieux mp3, des fenêtres intempestives, un bruit de grésillement). Si j'ai d'abord parlé d'angoisse pour introduire l'expérience d'*e-poltergeist*, celle-ci ne résulte pas d'une crédibilité lui donnant l'aspect d'un phénomène paranormal. Mon angoisse est pragmatique : j'ai peur de perdre mes fichiers et de mettre un temps fou à fermer des fenêtres intempestives. Par contre, cet aspect non sophistiqué (et risible) est une modalité importante de la représentation du poltergeist, de manière générale. Les vidéos YouTube qui accompagnent ce chapitre, regroupées sur la chaîne « fantôme Web », sont techniquement très rudimentaires. Elles sont généralement tournées à l'aide d'une caméra amateur, voire de la caméra d'un téléphone cellulaire. À d'autres moments, le poltergeist est capté par une caméra de surveillance, dont la pauvreté de la qualité de l'image est exacerbée. Si j'ai eu plus d'éclats de rire que de frissons en les visionnant, c'est leur

abondance qui est, en revanche, angoissante. Si cette chose n'existe pas, elle n'en est pas moins présente dans l'imaginaire des internautes, qui, à leur tour, veulent la transmettre sur le Web.

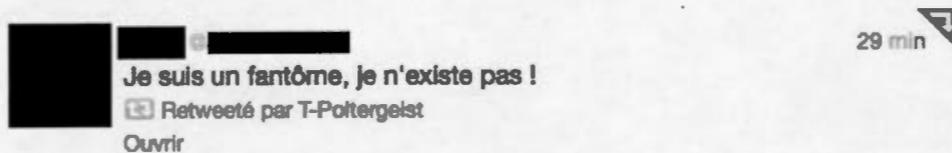


Figure 50 Capture d'écran extraite de <https://twitter.com/TPoltergeist>

Dans les vidéos, le dispositif peu sophistiqué pour mettre en scène un poltergeist est là pour créer un effet particulier : celui du témoignage. Pour montrer un poltergeist, il faut donner cette impression qu'il est capté et non représenté. C'est précisément la présence exacerbée du dispositif technologique qui permet de créer une sorte de preuve d'authenticité. Le dispositif fait partie du scénario comme témoin de ce qui se déroule devant la lentille. Pourtant, l'effet échoue à tout coup. Ce qui est montré, c'est plutôt la mise en œuvre fictive de l'authenticité d'un témoignage. Tout se passe comme si la personne, dont on entend la voix ou dont on voit une partie du corps, était bien présente au moment où commencent à apparaître les effets du poltergeist sur le monde environnant. Toutefois, ces effets ne sont pas crédibles. Tout ça fait partie du langage dans lequel on transmet le poltergeist. Malgré le fait qu'il ne soit pas question de croire au poltergeist, un effet de proximité est créé avec la vidéo et son contenu. À l'heure actuelle, il est aisé de créer des effets spéciaux hyper sophistiqués pour représenter le phénomène du poltergeist. Cette sophistication n'offre pas d'effet de présence; elle ne fait que peaufiner le phénomène représenté. Par là, elle m'éloigne du

témoin (créateur) et de son expérience.

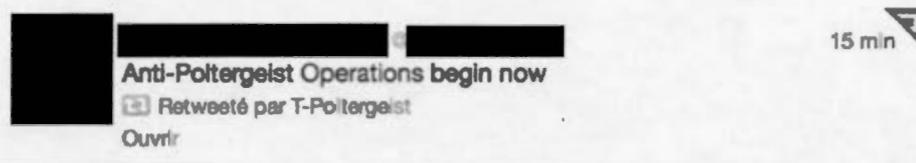


Figure 51 Capture d'écran extraite de <https://twitter.com/TPoltergeist>

La mise en œuvre du dispositif comme preuve du poltergeist (qui échoue) n'est pas le seul élément majeur de la représentation du poltergeist en ligne. L'autre stratégie vidéographique est la transmission. YouTube est une plateforme de partage de vidéos. Les vidéos Web de poltergeist possèdent non seulement une esthétique qui leur est propre, mais elles s'inscrivent dans un mode de transmission singulier. Elles s'accompagnent de commentaires d'autres usagers. Elles s'inscrivent dans des listes personnelles et sont partagées sur les réseaux sociaux ou encore regroupées sur des sites Web. Elles participent, de manière actuelle, à la survivance, voire à l'existence d'un phénomène. Bien que les vidéos soient fictives, elles n'en sont pas moins présentes et abondantes. En fait, ce sont ces vidéos qui créent le poltergeist, qui le maintiennent vivant par une sorte de rituel vidéographique. On pourrait écrire la même chose au sujet des tweets évoquant la présence d'un poltergeist. L'internaute transmet une expérience qu'il vient tout juste de vivre. On ne peut donc pas affirmer que le poltergeist n'existe pas. Sur le Web, comme dans l'imaginaire, il existe dans (et par) ces milliers de vidéos et de tweets qui en font leur sujet.

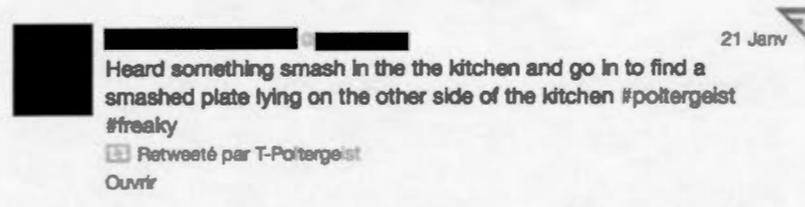


Figure 52 Capture d'écran extraite de <https://twitter.com/TPoltergeist>

Si la non-sophistication du dispositif sert à l'effet de témoignage et de proximité, la transmission accompagnée d'une légende ou d'un récit offre à son tour une valeur documentaire à la vidéo. C'est en jouant sur la frontière entre fiction et réalité que l'effet de présence peut émerger et, par là, que l'expérience du poltergeist peut être transmise aux internautes. On se souviendra du film *Blair Witch Project* (1999), dans lequel trois étudiants se perdent dans la forêt de Blair alors qu'ils tournent un documentaire au sujet d'une sorcière qui y séjournerait. Le marketing entourant ce film montre que les réalisateurs ont su tirer parti d'une stratégie de représentation propre au Web. Avant la première représentation publique du film, une rumeur s'est mise à circuler sur Internet. Celle-ci disait que le film était un véritable documentaire, c'est-à-dire que les images n'étaient pas le résultat d'une mise en scène, mais représentaient la réalité. Ainsi, selon les dires des réalisateurs, certains des « acteurs » avaient bel et bien disparu depuis le tournage. Le film venait témoigner de leur présence dans la forêt de Blair. En dirigeant très peu les acteurs, qui devaient improviser à partir du simple synopsis de base, la mise en scène disparaissait pour faire place non pas à la fiction, mais à la présence du dispositif (le film, par le truchement des caméras tenues à l'épaule, que l'on peut voir dans le film) comme témoignage d'un « cela a été ».

Les dispositifs sont peu sophistiqués dans l'œuvre *e-poltergeist*. Cela offre non

seulement un aspect risible, mais crée aussi un effet de proximité. L'œuvre parvient à faire cela en infiltrant un dispositif qui m'appartient : mon ordinateur. *e-poltergeist* ainsi que les vidéos de poltergeist me placent donc dans le rôle du spectateur, mais aussi dans celui du témoin qui veut capter cette expérience (fictive) pour la transmettre aux autres. *e-poltergeist* oscille entre l'angoisse générée par ses répercussions réelles et son apparence risible. Si je devais définir le poltergeist Web à la lumière de ces premières réflexions, je le ferais ainsi : phénomène à la fois drôle et angoissant, révélant sa propre fiction par le truchement de la plateforme par laquelle il est transmis (moteur de recherche, réseau social, plateforme vidéo, etc.).

### *5.3 Contiguïté : mon Internet est banté*

La connexion Internet est rapide. Mes doigts s'agitent sur le clavier. Leurs mouvements sont le prolongement de mes pensées. Je me trouve à l'intérieur de la fenêtre du navigateur, dans un monde d'image. J'oublie l'écran. J'oublie le cadre. J'erre d'une page à l'autre, d'un résultat de recherche à un autre. Mon corps est dans le hors-champ de ma conscience. Si l'on entend souvent parler d'immersion pour identifier cette expérience, ou pour parler du rapport avec les technologies numériques de manière générale, je crois plutôt qu'il s'agit là d'une osmose. Je ne suis pas immergée, comme engloutie à l'intérieur de quelque chose. Je me trouve plutôt dans un rapport diffus et contigu avec la machine. Ce rapport se définit par une interpénétration profonde, une influence réciproque. L'osmose prend forme parce que j'interagis avec le dispositif et non seulement à l'aide de celui-ci. Il répond à mes désirs. C'est parce qu'ayant intégré le dispositif et ses modalités, je réponds, à mon insu, à ses commandes. Je navigue selon mes désirs, qui sont par

ailleurs compris dans le cadre des fonctionnalités du dispositif. Celui-ci génère d'autres désirs, et ainsi de suite. Loin d'être plongée dans un univers qui n'est pas le mien, comme ce serait le cas si je me trouvais en état d'immersion, je me retrouve dans un univers singulier. Celui-ci résulte de mon propre rapport avec la machine.

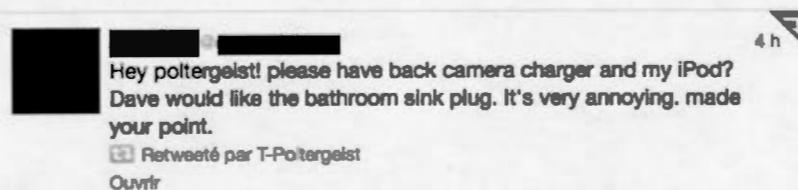


Figure 53 Capture d'écran extraite de <https://twitter.com/TPoltergeist>

Si une défaillance entrave mes actions, ma conscience se modifie immédiatement. Un *glitch*, un bogue, un temps d'attente un peu plus long que d'habitude et me voilà de retour dans mon corps. Celui-ci passe du hors-champ au premier plan. Je ressens des tensions physiques. Je reprends conscience de la lumière de la pièce. Les bruits ambiants ne se présentent plus en sourdine, mais ils sont comme amplifiés. L'osmose est brisée. Si l'anormalité informatique s'étend dans la durée, comme c'est le cas lorsque j'expérimente *e-poltergeist*, je lutte contre elle, comme frustrée de ne plus me trouver dans l'état d'osmose habituel. L'attente est empreinte d'imprévisibilités. Elle est insupportable. La séparation s'érige en une dualité qui apparaît comme une lutte extérieure, bien qu'elle soit tout intérieure. C'est moi contre mon ordinateur. Dépourvus de leur utilité, le moteur de recherche et l'ordinateur se font présents. Je suis aussi présente, d'une manière inhabituelle. N'est-ce pas là, la véritable interactivité, entendue comme un « rapport à la machine »? N'est-ce pas lorsque la relation osmique n'est plus possible que la véritable interactivité peut émerger?



Figure 54 Capture d'écran extraite de <https://twitter.com/TPoltergeist>

Ensuite, le moteur de recherche me questionne : « where are you? » Non seulement l'osmose est brisée, mais elle ne semble même plus possible. La machine a sa propre volonté. Quelque chose d'autre s'est emparé de l'ordinateur et, par contiguïté avec celui-ci, cette chose est entrée en contact avec moi. Elle me hante. La hantise émerge d'un tiraillement entre l'osmose et la séparation. La relation avec la chose qui hante est vécue comme un phénomène à la fois intérieur et extérieur, parce que hors de mon contrôle.

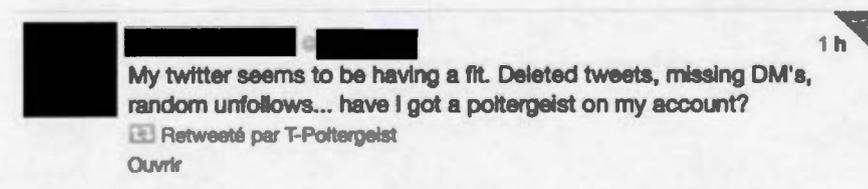


Figure 55 Capture d'écran extraite de <https://twitter.com/TPoltergeist>

Cette ambivalence réside dans l'invisibilité du poltergeist. Il m'est impossible de le voir là, devant moi, comme un objet. Je ne peux que l'expérimenter à travers les effets que sa présence engendre. Le poltergeist envahit le champ de mon expérience à l'aide de traces. Il habite ma conscience par l'évocation. Si je le voyais, je pourrais le situer à l'extérieur de moi. Il ne me hanterait plus :

Rien n'est aussi difficile et aussi dangereux (par crainte de tomber dans le ridicule) que la représentation du fantôme [...]. Le comble de l'horreur, dans une maison hantée [...] est atteint lorsque la présence invisible d'un être indéfinissable et dont la monstruosité même est indescriptible, puisque non perçue par les sens, s'impose avec une évidence sans conteste. (Brion 1989 : p. 57)

Aussi risible et invraisemblable que puisse être l'*e-poltergeist*, sa présence persiste tant que ses traces sont effectives. L'angoisse aussi. Je parle de celle liée à l'accumulation de fenêtres surgissantes et à la défaillance. Brion raconte, à propos des poltergeist, que c'est là une de leurs « suprêmes ruses », c'est-à-dire celle « de ne laisser percevoir leur présence que par un son, un parfum ou même une atmosphère non sensorielle qui serait l'état d'angoisse à l'état pur [...] » (Brion, 1989 : p. 100). C'est une présence qui s'actualise par le truchement de ces traces et, à un moment ou un autre, je relie mon angoisse à cette présence.

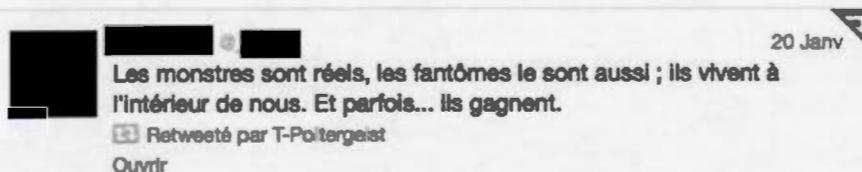


Figure 56 Capture d'écran extraite de <https://twitter.com/TPoltergeist>

Le poltergeist, dans l'œuvre de Thomson et Craighead, est perceptible par le mouvement inhabituel et incontrôlé qui s'effectue dans le moteur de recherche. En habitant le dispositif, il me le révèle autrement. Il en change les modalités et les propriétés. La présence du poltergeist crée une discordance, sans laquelle je ne le percevrais pas. La représentation du poltergeist dans les vidéos YouTube est similaire. On perçoit le poltergeist par le mouvement qui anime des objets usuels. Par une force invisible, ceux-ci s'agitent, se déplacent ou encore disparaissent.

Dans la vidéo intitulée *Poltergeist Activity Caught On Video. Real Ghost Caught on Tape In Kitchen Part 1* ([remix.nt2.ca](http://remix.nt2.ca)), un homme pose une caméra dans sa cuisine puis quitte les lieux. On aperçoit alors des articles de cuisine s'agiter et virevolter à travers la pièce sans cause apparente, comme si quelqu'un les lançait. Le trucage est évidemment dissimulé pour ne laisser que cette impression d'une vidéo amateur, sans montage et de piètre qualité. Le poltergeist se manifeste ainsi à travers le mouvement autonome des choses usuelles, qui semblent soudainement dotées d'une volonté propre.

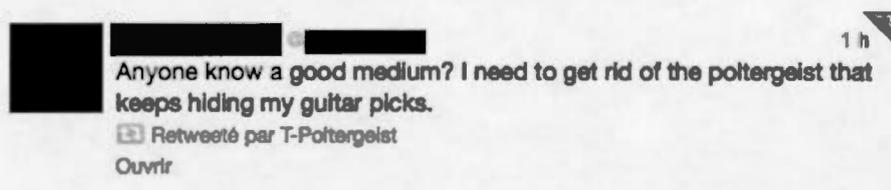


Figure 57 Capture d'écran extraite de <https://twitter.com/TPoltergeist>

Plus largement, le poltergeist est un phénomène médiatique. C'est d'abord par le média qu'il peut se manifester à travers les objets. Il y a deux niveaux à cette dimension médiatique du poltergeist. Premièrement, ce dernier n'existe que par la représentation médiatique. Le montage vidéographique ou encore les mini-récits que l'on retrouve dans les fils Twitter permettent la création du phénomène. Les médias jouent, en ce sens, un rôle important dans le partage de l'expérience du poltergeist et de son imaginaire. Créer le poltergeist signifie d'emblée le partager. Deuxièmement, il y a le média comme objet usuel, hanté par le poltergeist. Cette hantise résulte surtout du fait que les « machines » se comportent parfois de manière inattendue. Elle participe de ma relation aux médias et à l'hypermédia. On se souviendra de la trilogie cinématographique *Poltergeist* (1982), qui met en

scène, entre autres, la présence d'un esprit dans un téléviseur. Carol Anne se réveille la nuit pour converser avec le téléviseur, qui émet des parasites électrostatiques. Ceux-ci deviennent alors une voie de passage pour les poltergeist, qui envahissent la maison familiale. Dans le même ordre d'idées, le film *The Ring* (2002) présente une petite fille décédée tragiquement qui utilise une vidéo et le téléviseur pour se manifester et attaquer ses victimes.

Comme le démontre Jeffrey Sconce dans *Haunted Media*, depuis toujours, les médias (les dispositifs électriques aussi) ont été perçus comme potentiellement hantés ou comme des interfaces nous liant à un autre monde : « [...] in media folklore past and present, telephones, radios and computers have been similarly possessed by such “ghost in the machine”, the technologies serving as either uncanny electronic agents or as gateways to electronic otherworlds. » (2007 : p. 4) L'expérience médiatique de manière générale en est donc souvent imprégnée. Le média défectueux renferme une menace. Il est porteur d'un au-delà insaisissable, lié à sa fonction de transmission. Celle-ci est détournée afin que le poltergeist puisse se manifester. Ainsi, la frontière est poreuse entre le média hanté et le média qui représente et transmet le poltergeist. *e-poltergeist* exploite cette porosité. Il y a à la fois une représentation du poltergeist par l'hypermédia et un média hanté.

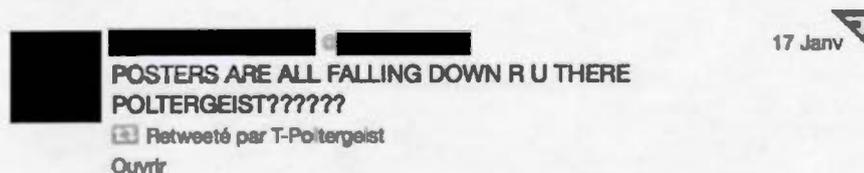


Figure 58 Capture d'écran extraite de <https://twitter.com/TPoltergeist>

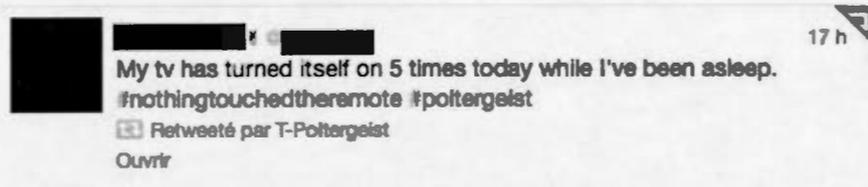


Figure 59 Capture d'écran extraite de <https://twitter.com/TPoltergeist>

Le média est avant tout un véhicule par lequel un message est transmis. Il n'est pas un simple objet qui s'active, mais il est porteur d'un sens à interpréter. *e-poltergeist* me questionne, il s'adresse à moi à la fois indirectement, par le truchement du moteur de recherche, et directement, en le détournant pour me questionner. Si les hyperliens fournis par le moteur de recherche ne me mènent plus vers le contenu des sites Web, mais s'adressent à moi, d'où viennent-ils? Qu'est-ce qui, dans le moteur de recherche, s'adresse à moi? Il ne s'agit pas d'un autre être humain ou d'un esprit, mais plutôt d'une panoplie d'individus traduits dans une programmation singulière. Le contenu du Web est érigé à l'aide des projections imaginaires de ceux qui y participent comme de ceux qui l'expérimentent. *e-poltergeist* met en évidence cette collectivité invisible, il me fait ressentir sa présence. Puisqu'il n'y a pas d'élucidation précise, cette volonté dont je ne peux tout à fait identifier la source me plonge dans mon imagination.

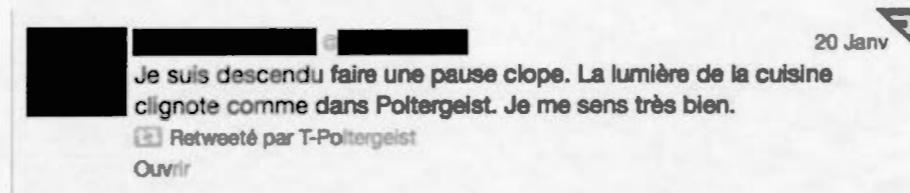


Figure 56 Capture d'écran extraite de <https://twitter.com/TPoltergeist>

#### 5.4 Singularité : animisme technologique

It has long been known to me that certain objects want you as much as you want them. These are the ones that become important. (Sheila Heti, 2012 : p.18)

Les fenêtres surgissantes se succèdent rapidement à l'écran. Elles s'empilent les unes sur les autres. *e-poltergeist* m'impose un rythme de lecture. J'ai de la difficulté à le soutenir. D'une part, j'ai hâte que ça arrête. D'autre part, ça va trop vite. Ce sont à la fois des tableaux bleu et blanc qui se profilent, mais aussi des questions. C'est un enchaînement de questions auxquelles je peux aisément répondre. Oui, je t'entends. Puis, viennent les formules impératives : « Help me please ». Non, je ne peux pas t'aider. Ensuite vient le découragement : « nobody cares ». Ce n'est pas le moteur de recherche qui est habité; c'est mon ordinateur personnel. Cet objet usuel s'anime d'une présence : c'est ce que j'appelle l'animisme.

L'anthropologue Edward Burnett Tylor croyait que la religion animiste était une manière de rendre logique le monde, une « vision » primitive liée à une méconnaissance d'une réalité scientifique. C'est pourquoi il a élaboré une théorie évolutionniste de la religion, où l'animisme arrive en tout premier, c'est-à-dire comme étant la religion la moins évoluée. Selon l'auteur, il y aurait d'abord l'animisme (objets et phénomènes naturels animés), puis le polythéisme (plusieurs dieux), ensuite le monothéisme et, finalement, la science (1997). Cette dernière représenterait la réalité. Piaget associe quant à lui l'animisme à un stade de l'enfance, alors que l'enfant ne comprend pas encore le monde sous la loupe de la réalité scientifique (1945 : p. 91-92). Ainsi, un enfant ne comprend pas que la terre tourne autour du soleil, mais croit que le soleil, empreint d'une âme, « se couche ».

La théorie de Tylor a tôt fait d'être réfutée par l'anthropologue Marcel Mauss. Celui-ci raconte à son tour que le « [...] culte des esprits caractérisant les animistes n'a rien à voir avec la religion » (cité dans Bon, 1988 : p. 18). Ce n'est pas tout à fait une croyance et son expérience est plus complexe qu'une manière de rendre logique le monde environnant. Lucien Lévy-Bruhl le confirmera par la suite : l'animisme n'est pas un stade inférieur de la connaissance ou de la religion, mais un univers mental singulier, transmis de génération en génération par le truchement de représentations collectives (1951). L'animisme est un rapport au monde, une sensibilité particulière qui se transmet par la représentation, pour ne pas dire « l'imagination ». C'est un état d'esprit qui peut être expérimenté par tout le monde.

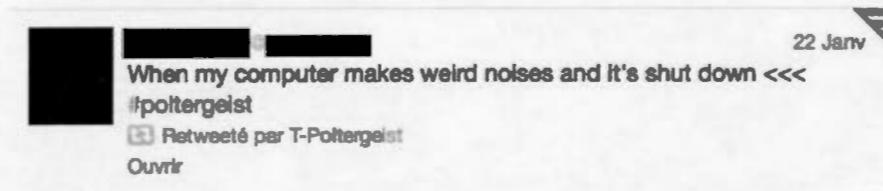


Figure 57 Capture d'écran extraite de <https://twitter.com/TPoltergeist>

Contrairement à ce qu'affirme Piaget, l'animisme est un phénomène anthropologique qui ne tend aucunement à disparaître avec le développement de la connaissance, de la science et des technologies. L'expérience des médias, comme discutée plus tôt, en est d'ailleurs imprégnée. Non seulement les médias hantent, mais ils sont devenus des outils pour la transmission des représentations collectives permettant d'expérimenter une forme d'animisme. Ce dernier advient à ma conscience intime non seulement par les représentations, mais aussi par la participation. *e-poltergeist* n'offrirait pas une expérience animée si je décidais de fermer immédiatement le navigateur après le déclenchement de l'œuvre. C'est parce que j'accepte de vivre l'expérience proposée et m'efforce de rester devant mon écran que je peux observer ce qui s'y déroule. Par cette expérience, le dispositif du moteur de recherche révèle non seulement sa fiction, mais son insaisissabilité et son imprévisibilité, toutes deux liées à la collectivité invisible et à la programmation. À partir de cette expérience, je participe, mais avec une conscience renouvelée : celle que quelque chose m'échappe. Puisque cette expérience se prolonge dans la durée, mon imagination entre en jeu.



Figure 58 Capture d'écran extraite de <https://twitter.com/TPoltergeist>

Lorsque quelque chose m'échappe, je n'ai d'autre choix que d'y voir une volonté qui n'est pas la mienne. Comme l'animiste, je me retrouve devant un objet qui a ses propres désirs. C'est à ce moment que je perçois mon ordinateur comme doté d'une volonté qui lui est propre. Le rapport que j'entretiens avec lui joue un rôle tout particulier dans cet aspect de l'expérience d'*e-poltergeist*. L'ordinateur est l'objet par lequel je communique avec mes proches. Il est également une source de loisirs ou, encore, le support de ma musique, de mes textes, de mes mémos et de mes confidences. L'ordinateur personnel est une sorte de confident ou de meilleur ami et mon rapport à cet objet est intime et singulier. C'est toutefois un bien drôle d'ami en ce qu'il est, la plupart du temps, et tel un ami imaginaire, asservi à ma propre volonté. *e-poltergeist*, qui entrave cette volonté, métamorphose l'ami en un être un peu redoutable.

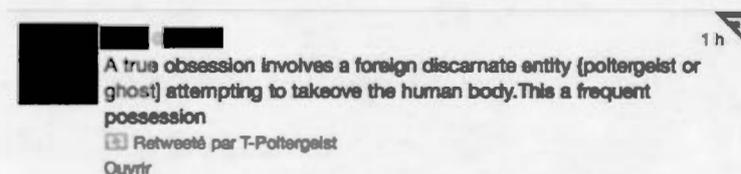


Figure 59 Capture d'écran extraite de <https://twitter.com/TPoltergeist>

Selon Sconce, le rapport animiste est transformé avec l'hypermédia. Non seulement l'ordinateur est un confident, mais son expérience se rapproche davantage de la dépendance que de celle de la psychose qui, selon lui, est propre à

l'expérience télévisuelle. La télévision donne l'impression au spectateur qu'elle s'adresse à lui, ce qui altère la conscience en l'illusionnant (2007 : p. 4). Dans le cas de l'ordinateur, l'interactivité offre la véritable possibilité d'échanger ou l'illusion de l'échange, ce qui entraîne la dépendance. Cette dernière, et c'est là son véritable enjeu, crée une illusion de contrôle. La dépendance génère pourtant une réalité opposée, c'est-à-dire une perte de contrôle. Dans l'œuvre *e-poltergeist*, l'illusion d'échange est renversée et, par là, questionnée. C'est un peu comme lorsque je me retrouve devant la télévision : je ne peux pas interagir. Toutefois, *e-poltergeist* s'adresse à moi et l'impossibilité de répondre, dans ce cas précis, exacerbe cette expérience. L'œuvre me campe dans une posture de téléspectateur, mais devant un média avec lequel je n'ai pas l'habitude d'être un simple spectateur. L'expérience animiste a ici pour effet de renverser l'effet addictif, de le frustrer et de questionner mon véritable pouvoir sur la technologie utilisée. Par la création d'une étrangeté, il met en œuvre mon sentiment d'impuissance face aux technologies numériques.

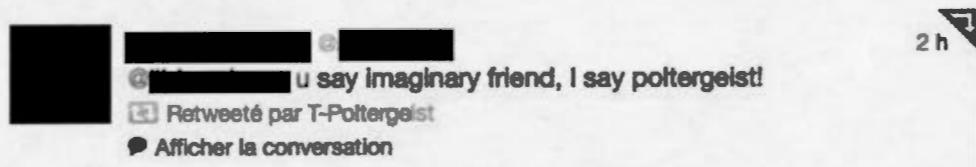


Figure 60 Capture d'écran extraite de <https://twitter.com/TPoltergeist>

Selon Tronstad, trois éléments sont à l'origine de l'effet d'étrangeté dans des œuvres médiatiques : l'incertitude intellectuelle, le double et la surveillance (2008 : p. 3). C'est la première notion qui retient d'abord mon attention. L'incertitude intellectuelle réfère à l'insécurité liée au fait de ne pas savoir ce qui va arriver : « [...] uncanny is primarily connected to insecurity, in particular concerning an

object's status as animate or inanimate. Insecurity in general, however, is also thought to be a fertile ground for the uncanny. » (Tronstad, 2008 : p. 3). Cette chose est-elle « vivante » ou non? Y a-t-il quelqu'un quelque part qui la manipule? Que va-t-il se produire? Si cette chose est animée et en dehors de mon contrôle, je ne peux plus prévoir ce qui va arriver. C'est là que repose l'animisme technologique : puisque la programmation à l'origine de l'œuvre est, par nature, prévisible et que je n'y ai pas accès (par ma connaissance), cela m'offre la sensation d'une perte de contrôle. En ce sens, le poltergeist est une figure forte de l'animisme technologique en ce qu'il « [...] présuppose l'existence d'une logique et d'une raison interne, dans les choses et dans les événements, qui échappent aux contrôles du raisonnement humain » (Brion : p. 47). L'œuvre a une vie qui lui est propre, celle-ci étant le résultat non seulement de la programmation, mais des résultats de recherche qui dépendent de ce que les usagers mettent en ligne. Cela est toujours, au moins en partie, imprévisible.

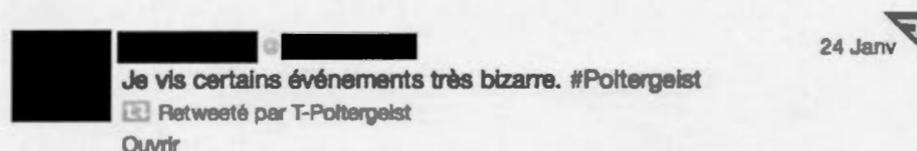


Figure 61 Capture d'écran extraite de <https://twitter.com/TPoltergeist>

Le deuxième élément créant l'étrangeté se trouve dans la notion du double. L'insécurité propre à l'animisme technologique ne fait qu'alimenter une sensation déjà présente, peut-être à l'état latent, que l'ordinateur est un être vivant, une sorte de double, donc, à qui je m'adresse et par lequel j'érige mon propre double. Ce

double se construit par tout ce que je fais, par ce que je communique à l'aide de mon ordinateur, d'Internet et des réseaux sociaux. Je peux tout à fait, à chaque instant, perdre le contrôle de ce double que représente l'ensemble de mes données captées par différentes plateformes en ligne. Dans *e-poltergeist*, cette expérience est représentée de manière métaphorique. Je perçois les mouvements d'une autre volonté à l'écran, dans mon propre écran. Celle-ci prend le contrôle de mes interfaces. Tout se passe comme si quelqu'un d'autre était en train d'utiliser, par le truchement de mon ordinateur, le moteur de recherche. C'est mon double et ce double m'inquiète puisqu'il est hors de mon contrôle.

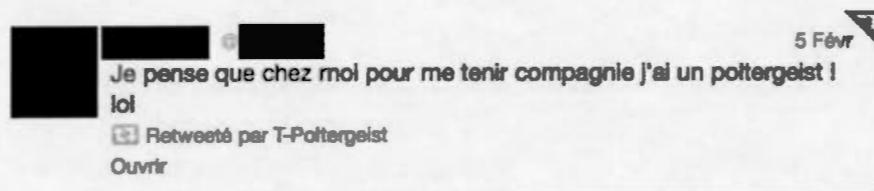


Figure 62 Capture d'écran extraite de <https://twitter.com/TPoltergeist>

La représentation hypermédiatique du poltergeist fonctionne ainsi un peu comme les représentations collectives des animistes. Du moins, elle procure un effet similaire. Lorsqu'il y a animisme, cela opère un changement de perception. L'impression de pouvoir devient un sentiment d'impuissance. L'ami omnipotent (l'ordinateur personnel) se métamorphose ainsi en un ennemi redoutable et limité. L'osmose s'étiole pour former une dualité.

### 5.5 Phantasia : quelqu'un m'espionne



Figure 63 Capture d'écran extraite de <https://twitter.com/TPoltergeist>

J'ouvre ma boîte courriel. Je clique sur l'hyperlien que m'a transmis une amie. Elle veut me montrer le pantalon qu'elle s'apprête à acheter sur un site Web. Je ferme ma boîte courriel. J'ouvre à nouveau mon navigateur. Je me rends sur le réseau social Twitter. Je clique sur un lien vers un site Web pour lire un article. Je vois apparaître le pantalon de mon amie dans un encart publicitaire, à gauche de l'écran. J'ignore la publicité. Je lis l'article. Je visionne la vidéo YouTube qui se trouve sur le site Web en question. Je ne l'aime pas du tout. Je passe à autre chose. Quelques minutes plus tard, un ami me signale qu'il a regardé, lui aussi, la vidéo que je viens tout juste de visionner. Cet ami se trouve dans mes contacts de mon compte Google. C'est pourquoi il peut voir ce que je regarde sur YouTube. Je me rends sur le réseau social Facebook. Sur mon propre journal, je retrouve la fameuse vidéo que je n'ai pas du tout aimée. L'ami en question a partagé la vidéo en y ajoutant mon nom, comme source : « via Paule Mackrous ». Maintenant, au moins cinq cents personnes savent que j'ai regardé cette vidéo. Quelqu'un écrit un billet de blogue pour parler à son tour de la vidéo que je n'ai pas du tout aimée. Mon nom s'y trouve pour indiquer la source de la trouvaille et l'encart publicitaire avec les pantalons de mon amie aussi.

Le terme *e-poltergeist* peut être problématisé pour comprendre cette expérience complexe sur le Web, où tous mes faits et gestes sont susceptibles d'être retracés;

d'une part, par mes amis et leurs contacts; d'autre part, par la « machine » elle-même. Il y a toujours quelque chose qui m'espionne. Lorsque quelqu'un est connecté à un réseau social et qu'il ne fait que lire ce que les autres y mettent sans manifester sa présence, on appelle cela être en « mode fantôme ». Lorsque j'écris quelque chose sur Facebook, Twitter ou ailleurs, combien de gens sont en mode fantôme? Quelles sont leurs intentions? Je n'en ai pas la moindre idée. Toutefois, lorsque j'y pense, je me sens devenir paranoïaque.

La surveillance, troisième notion qui permet de comprendre l'étrangeté, est bien réelle. Par cette notion, on peut voir comment l'animisme technologique peut engendrer une paranoïa, un aspect important de l'expérience d'*e-poltergeist*. Ce n'est pourtant pas de la pure paranoïa. Cette impression d'être épiée, observée, surveillée est tout à fait justifiée. Si cette impression se manifeste régulièrement, il ne faut pas oublier qu'au-delà des « gens réels » qui, peut-être, m'épient, ce sont bien davantage les algorithmes qui me surveillent. Ils s'approprient mes données pour d'autres utilités, souvent mercantiles, et, surtout, pour mieux diriger mes navigations. C'est aussi vers cette réalité que pointe *e-poltergeist*. En se manifestant comme une entité autonome, l'œuvre dit quelque chose qui ressemble à « je suis là, quelque part, et je te regarde ». Non seulement il est vrai que cette chose me regarde, mais cette fois-ci, elle me demande d'y porter attention. En l'observant, je réalise que si quelque chose peut manipuler mon moteur de recherche en temps réel à l'aide d'une simple programmation, ce quelque chose peut le faire même lorsqu'il ne se rend pas visible. Il peut le faire sans laisser de trace.



Figure 64 Capture d'écran extraite de <https://twitter.com/TPoltergeist>

Tel que le mentionnent Catherine et David Barnards-Wills dans un article intitulé « Invisible Surveillance in Visual Arts » (2012), on perçoit, la plupart du temps, la surveillance comme étant le résultat d'une activité humaine. C'est l'humain qui surveille l'autre humain directement, par le truchement d'un dispositif. Or, avec les technologies numériques, le phénomène est différent. Il ne s'agit plus de surveiller le « corps » de quelqu'un, mais plutôt ses données. Avec ce changement radical de l'idée de surveillance, le paradigme identitaire se transforme aussi. L'identité, par cette surveillance, est créée par des catégorisations de données (2012 : p. 204). C'est ce qu'on appelle la *dataveillance*. La surveillance est définie généralement comme le fait de suivre les actions et les communications opérées par une personne. La *dataveillance* est « [t]he systematic use of personal data systems in the investigation or monitoring of the actions or communications of one or more persons » (Clarke, cité dans Barnards-Wills, 2012 : p. 205). La nuance est légère, mais elle rappelle l'invisibilité de ce qui est surveillé dans la *dataveillance*. Elle rappelle l'absence du corps de l'autre côté de l'écran.

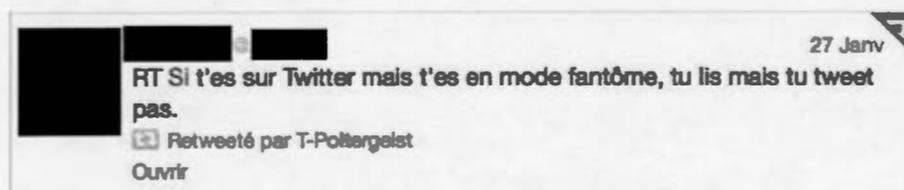


Figure 65 Capture d'écran extraite de <https://twitter.com/TPoltergeist>

Avec le Web, il y a plus grave que le voyeurisme : l'encodage de mes données et la désubjection. Selon Jeffrey Sconce, à l'ère d'Internet, nous rencontrons une nouvelle forme de hantise, qu'il appelle « la terreur du cryptage » :

The Internet is thus less haunted by ghosts than by a more diffuse alliance of powers that constantly seek to encode our secrets – sexual, ideological, consumerist, political – into a coldly invasive logic of 1's and 0's, one that separates and alienates us, not from the metaphysics of spirit, but from our own social identities (Sconce, 2010 :

[http://magazine.ciac.ca/archives/no\\_38/fr/dossier.htm](http://magazine.ciac.ca/archives/no_38/fr/dossier.htm) )

Ma peur d'être observée est liée au fait que mes actions et mes informations sont captées et détournées vers d'autres fins, souvent commerciales ou, pire encore, criminelles : le vol d'identité à petite (carte de crédit) comme à grande échelle (toutes les informations personnelles). L'expérience de *e-poltergeist* suggère cette réalité terrifiante. Il devient de plus en plus difficile, pour ne pas dire impossible, de passer entre les mailles de la *dataveillance*.

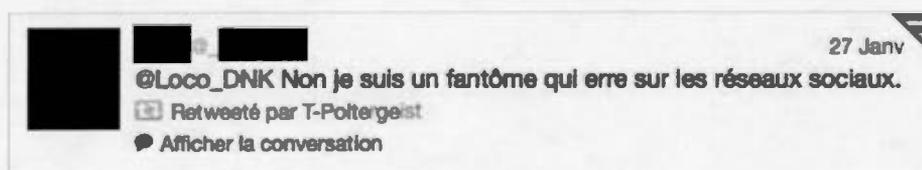


Figure 66 Capture d'écran extraite de <https://twitter.com/TPoltergeist>

« Je suis bien plus que la somme de ces données », me dis-je. Toutefois celles-ci semblent suffisantes pour déceler mes goûts et anticiper mes désirs. Cette création d'une identité numérique, qui correspond à ma volonté sans toutefois être perçue comme ma propre création, est faite à mon insu. Elle participe du fonctionnement du dispositif. Je participe de cette identité numérique individuelle et collective, qui pourtant m'échappe pour mieux s'adresser à moi à la manière

d'un poltergeist. L'œuvre de Thomson et Craighead me met dans la posture de spectateur et me sollicite, tel que le fait le moteur de recherche avec ses publicités et ses résultats fondés sur mes propres actions. Le dispositif devient, comme dans le monde industriel de Faucheux, « un spectacle qui fait perdre pied à l'individu, l'arrache à sa condition objective, le désobjective pour le divertir par la féerie de la technique et de la consommation dans laquelle il finit par être absorbé et disparaître » (2010 : par. 10). La dataveillance engendre donc un devenir-objet à divers niveaux. L'internaute devient, malgré lui, un « être informationnel » :

Il n'est plus qu'une somme d'informations collectées par des machines informatiques, des radars, des appareils de surveillance qui l'évaluent, le mesurent, le repèrent, le calibrent, le normalisent, le réduisent à des chiffres, des codes et des statistiques. (Faucheux, 2010 : par. 31).

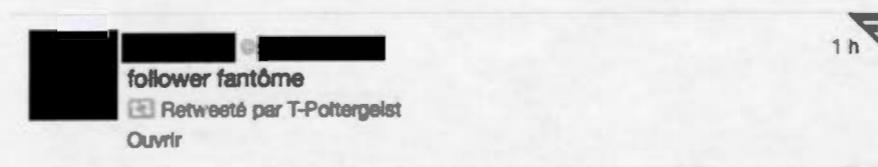


Figure 67 Capture d'écran extraite de <https://twitter.com/TPoltergeist>

Dans le même ordre d'idées, selon Agamben, les dispositifs actuels me contraignent, la plupart du temps, à une désobjectivation. Ils visent à contrôler l'être humain plutôt qu'à produire de nouvelles subjectivités. Tel que le mentionne Michel Wierviorka, rappelant une conception des Lumières, le sujet, c'est « la capacité d'être acteur, de construire son existence, de maîtriser son expérience, d'être responsable » (Wierviorka, 2012 : p. 4). Ce sujet se « [...] façonne dans l'action, dans la connaissance de la réalité, dans l'expérience vécue » (2012 : p. 6). Puisque le sujet ne préexiste pas à toute action, ce qui est important de

comprendre, pour étudier le sujet, ce sont « les processus de subjectivation qui conduisent à des états du sujet » (2012 : p. 6). Ce sont les processus « par lesquels se construit et se transforme la conscience des acteurs, à partir de laquelle ils prennent des décisions » (2012 : p. 6). La désobjectivation crée l'inverse, c'est-à-dire qu'elle conduit « vers les formes décomposées et inversées du sujet » (2012 : p. 6). Sans engendrer totalement un anti-sujet, les dispositifs auxquels ont affaire les internautes tendent à créer un non-sujet, c'est-à-dire à détourner l'utilisateur de son être. En quoi suis-je maître de mes actions? Qu'est-ce qui me crée et qu'est-ce que je crée?

Lorsqu'un dispositif est détourné, comme dans le cas de *e-poltergeist*, le sujet « produit » par le dispositif se transforme aussi. Cette expérience est précieuse, voire nécessaire. Elle permet de porter une réflexion singulière sur sa propre posture face aux technologies numériques. *e-poltergeist* déclenche ainsi un processus de subjectivation. Le processus de subjectivation produit une conscience d'image. Il conduit vers le sujet, car l'internaute est alors « capable de se penser comme acteur et de trouver les modalités de passage à l'action » (Wiervorka, 2012 : p. 6). Il lui permet de comprendre son pouvoir en révélant les limites et la structure du dispositif.

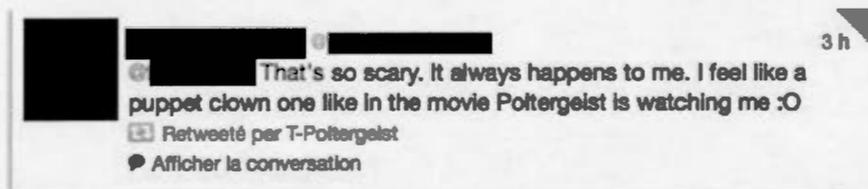


Figure 68 Capture d'écran extraite de <https://twitter.com/TPoltergeist>

Dans le Web 2.0, aussi appelé Web participatif, j'ai, du moins en apparence, cette liberté de pouvoir me créer des identités, des subjectivités. Dans plusieurs cas,

investir un avatar numérique n'est pas un « abandon de ma subjectivité » qui mène à un processus de désobjectivation, mais plutôt une occasion d'enclencher un processus de subjectivation, d'ouvrir les possibilités de mon action dans le monde. En même temps, il y a ce contrôle généré par les plateformes préformattées et qui me pousse à agir d'une certaine manière. La plateforme commande certaines choses, qui modèlent ma pensée au sein de ce processus et, par là même, mon identité. Il me revient à moi de générer un processus de subjectivation à partir du dispositif utilisé. Cela ne peut se faire que par une conscience accrue des modalités de celui-ci. Il n'y a que par la conscience du dispositif que je peux me créer, me réinventer et échapper, au moins en partie, à l'objectivation à laquelle me confèrent la surveillance Web et plus largement, le Web lui-même.

### 5.6 Conclusion

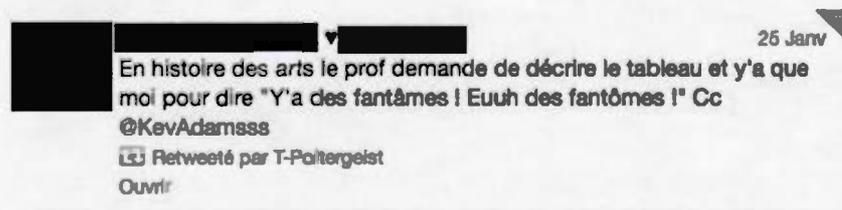


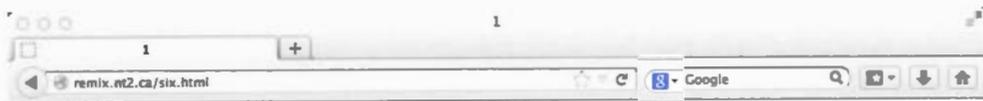
Figure 69 Capture d'écran extraite de <https://twitter.com/TPoltergeist>

Les notions de la constellation notionnelle me permettent ici de cerner une expérience complexe, ancrée dans l'imagination, mais surtout entièrement liée à l'expérience quotidienne que j'ai des technologies numériques. L'œuvre a non seulement besoin d'être en ligne pour exister, mais elle nécessite également un spectateur pour qui l'utilisation d'Internet est banale, quotidienne. C'est sur ce fond de banalité que l'effet de présence du poltergeist peut émerger et c'est par l'investissement de l'imagination qu'il peut persister. Les modalités d'utilisation du moteur de recherche sont détournées et pour qu'un tel détournement soit significatif, il faut qu'elles aient été intégrées. Il faut que le dispositif ait inscrit ses commandes à même mes gestes, mes réflexes, mes habitudes. De cette manière, *e-poltergeist* ouvre une brèche pour l'imagination comme pour la réflexion. C'est l'effet que procure le poltergeist et cela, en plus de générer une envie irrésistible de témoigner de mon expérience et de la partager. Puisque je considère ici le poltergeist comme un phénomène purement imaginaire, fictif, on peut dire que c'est à partir du témoignage qu'il peut exister. L'œuvre de Craighead et Thomson peut être envisagée comme un tel témoignage, exacerbant une expérience déjà présente dans notre rapport non seulement aux médias, mais aussi à l'hypermédia.

Par ce partage, sous la forme d'une œuvre d'art hypermédiatique, les artistes me permettent de me pencher sur mon rapport à la machine. Ce rapport est, d'une part, animiste, dans la mesure où mon ordinateur semble être saisi d'une volonté qui n'est pas la mienne. D'autre part, le rapport animiste me fait voir une réalité : l'invisibilité et l'insaisissabilité de « ce qui me regarde » lorsque j'utilise le Web. La conscience du dispositif, générée en grande partie par l'aspect humoristique et non sophistiqué de l'œuvre (ainsi que par le fait de savoir qu'il s'agit d'une œuvre d'art), engendre une réflexion singulière. Celle-ci est singulière puisqu'elle est ici ancrée dans mon expérience intime : une expérience qui harmonise mes émotions

et mon imagination. Je m'aperçois également que mes comportements s'actualisent sans cesse pour s'adapter à un dispositif qui, dans le cas présent, est détourné. L'œuvre met alors à contribution mon propre monde intérieur. Elle m'engage dans une sorte de lutte contre la désobjectivation qu'engendrent les dispositifs technologiques, notamment en réduisant l'identité à un ensemble de données que l'on peut s'approprier. Par son effet de présence, elle fait appel à ma créativité.

CHAPITRE 6  
INANIMATE ALICE



remix de Inanimate Alice

pop up atlas/inkle story

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6**
- ?

Figure 70 Capture d'écran extraite de remix.nt2.ca

## 6.1 Introduction

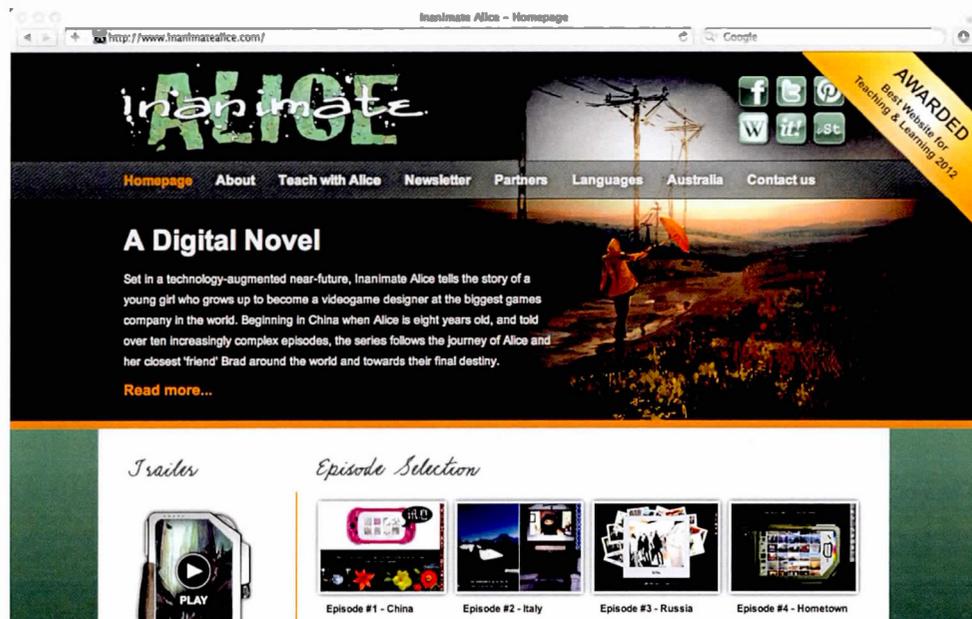


Figure 71 Capture d'écran extraite de inanimatealice.com

*Inanimate Alice* est une série d'épisodes hypermédias créés par le duo d'artistes Kate Pullinger et Chris Joseph. Ceux-ci sont narrés par leur protagoniste, Alice, une jeune conceptrice de jeux vidéos qui grandit au XXI<sup>e</sup> siècle. Malgré son jeune âge (8 ans), elle confectionne toute seule son propre dispositif de jeux vidéos, qu'elle appelle « Baxi ». Celui-ci ressemble en tous points à un téléphone intelligent et lui sert à créer Brad, son ami imaginaire, un personnage important de la série. Quatre épisodes sont publiés à ce jour, mais dix au total sont prévus pour compléter le projet. Ils se déroulent dans les différents lieux où Alice demeure (Chine, Italie, Russie), le travail du père de famille entraînant vraisemblablement la petite famille à adopter un style de vie nomade. Chacun des épisodes comporte du texte (hypertexte), de la vidéo, des images (photographies, dessins, etc.), de





Figure 73 Baxi. Capture d'écran extraite de inanimatealice.com

On ne peut parler de cette œuvre sans aborder la dimension pédagogique remix qui s'y est greffée au cours des dernières années. Les artistes ont créé un véritable projet dit « transmédia », invitant surtout les professeurs d'écoles primaires et secondaires à initier leurs élèves à la création littéraire hypermédiatique. Certains épisodes sont traduits dans plusieurs langues (français, anglais, allemand, italien et espagnol), les artistes ayant la volonté de rejoindre le plus de gens possible afin qu'ils participent à la création collective. On fournit, par le truchement du site Web, un programme éducatif élaboré par Jessica Laccetti, chercheuse et consultante pour l'éducation aux médias à l'Université de l'Alberta. Par celui-ci, on demande aux jeunes d'explorer la trame narrative des récits d'Alice en se

l'appropriant et en la remixant. Bien que je me concentre sur les œuvres en tant que telles, je ne perdrai pas de vue la dimension « ouverte » de l'histoire d'*Inanimate Alice*. Cette analyse participe donc, en quelque sorte, du grand projet *Inanimate Alice*, qui invite les spectateurs de tous les âges et de tous les horizons à le remixer.

### 6.1.1 Les remix



Figure 74 « Pop Up Atlas » Capture d'écran extraite de remix.nt2.ca

L'analyse créée dans ce chapitre se déploie avec deux outils qu'offrent les technologies récentes. Le premier est un site Web où sont rassemblées, sous forme de cinq tableaux principaux, des images, des vidéos et des citations provenant de *Inanimate Alice* et de diverses productions trouvées sur le Web. En m'inspirant de l'*Atlas Mnémosyne* d'Aby Warburg, j'ai nommé cet outil, créé pour l'occasion, le « pop up atlas ». Les épisodes d'*Inanimate Alice* sont remplis de

réflexions sur les technologies récentes. Si l'expérience de l'œuvre est plutôt linéaire, ses références, qu'elles se présentent de manière textuelle, imagée ou vidéographique, engendrent toujours plus de significations et de récits parallèles. Elles transforment l'internaute curieux en un véritable détective à la recherche des liens entre *Inanimate Alice* et les nombreux éléments de culture mis en oeuvre. Avec l'atlas, je peux explorer ces références et voir de quelle manière celles-ci convergent, ou non, pour former des interprétations. Je n'ai pas pour objectif de toutes les repérer ici. Je souhaite plutôt étudier la manière dont leur présence, souvent articulée sous forme de mise en abyme, engendre un fort effet de présence.

En cliquant sur les différentes composantes des tableaux, on découvre les liens que l'œuvre entretient avec d'autres productions culturelles, celles-ci apparaissant à leur tour sous forme de fenêtres surgissantes. Chaque tableau contient une thématique qui lui est propre et qui s'approfondit au fil de son expérimentation. L'expérience y est labyrinthique. On s'engage dans un chemin puis, lorsque ce chemin se révèle être un cul-de-sac, on revient sur nos pas pour en explorer un autre. Il arrive parfois que des liens forment des passages vers d'autres tableaux de l'atlas. Ainsi, l'expérimentation de l'atlas n'est pas linéaire; chacun y fait son propre parcours.

Le deuxième outil utilisé est un logiciel en ligne nommé InkleWriter (<http://writer.inklestudios.com/>), qui propose à l'internaute de créer des histoires interactives et multimédias en ligne. Il me permet de raconter une histoire, m'appropriant celle d'*Inanimate Alice* afin de la remixer avec celle d'*Alice aux pays des merveilles* de Lewis Carroll (1858). Par ce récit interactif, que j'ai appelé *Alice &*

*Alice*, on peut voir les différents rapprochements entre les deux personnages. On comprend combien leurs récits respectifs s'entremêlent et se répondent pour former une seule et même histoire, dont les significations, un peu comme c'était le cas pour les Mouchette, traversent le temps. Non seulement le personnage hypermédiatique ressemble, dans ses traits de caractère, au personnage romanesque du même nom, mais l'expérience de l'œuvre de Chris Joseph et Kate Pullinger rappelle à maints égards la chute initiale d'Alice dans le trou du lapin blanc, qui la transporte au cœur de sa propre imagination.

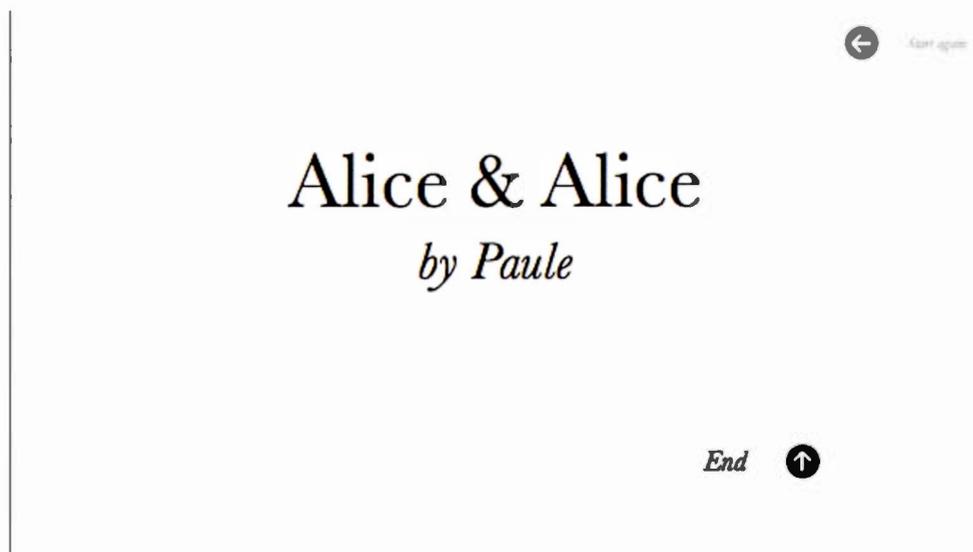


Figure 75 Capture d'écran extraite de <http://writer.inklestudios.com/>

L'analyse qui suit est rédigée en lien avec les deux remix et élaborée selon les notions de la constellation notionnelle. Chacune des notions permet d'explorer

une figure importante de l'œuvre *Inanimate Alice* et de son effet de présence, soit le *glitch*, la mise en abyme, le joueur à la première personne, le labyrinthe et l'ami imaginaire. Certains épisodes d'*Inanimate Alice* sont traduits en français, d'autres non, ce qui explique pourquoi certaines citations sont en français et d'autres, en anglais au fil du texte.

## 6.2 Conscience d'image

### 6.2.1 Glitch

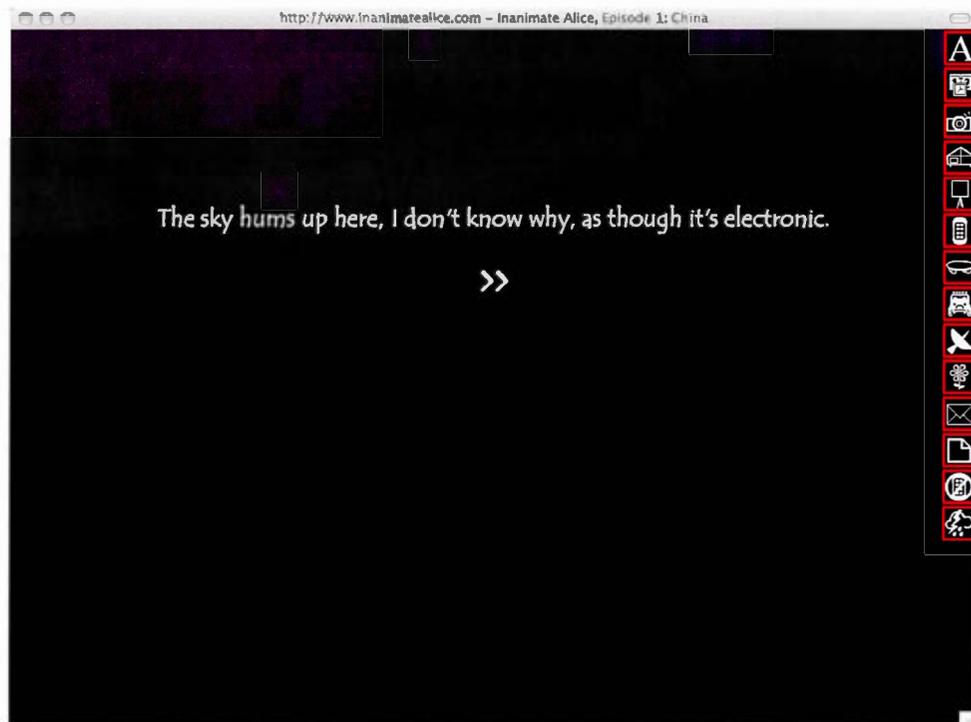


Figure 76 *Inanimate Alice*, Épisode 1 : « China ». Capture d'écran extraite de inanimatealice.com

Dans le premier épisode, Alice vit quelque part en Chine avec ses parents.

Accompagnée de sa mère, Ming, elle se lance à la recherche de son père, qui manque à l'appel depuis plusieurs jours. Assise sur la banquette arrière de la Jeep familiale, du moins, c'est là qu'on se l'imagine, Alice raconte : « [...] le ciel vrombit ici en haut, je ne sais pas pourquoi, c'est comme s'il était électronique. » ([inanimatealice.com](http://inanimatealice.com), Épisode 1). Le son qui se fait entendre à ce moment donne envie d'« ajuster notre appareil », comme pour trouver la bonne fréquence. D'emblée, on crée un rapprochement entre l'expérience de l'ordinateur graphique et celle des appareils radiophoniques et de leurs interférences. Visuellement, notre attention est alors attirée vers le ciel mauvâtre ou, plutôt, vers sa représentation numérique. L'image réfère à sa propre matérialité : des pixels. Ceux-ci donnent l'impression que l'image est de mauvaise qualité ou encore qu'elle est sur le point de figer.

Cette esthétique du *glitch*, mise en œuvre par le son parasite et l'image pixellisée, transmet l'idée « [...] that our control of technology is an illusion, and revealing digital tools to be only as perfect, precise and efficient as the humans who built them » (Cascone, 2002 : p. 13). Elle donne une conscience d'image en révélant les matériaux de l'œuvre hypermédiatique et les failles des technologies numériques. En ce sens, Menkman définit le *glitch* comme « a break from (one of) the many flows (of expectations) within a technological system » (2011 : p. 341). Parce qu'il crée une rupture au sein de notre horizon d'attente, il produit également une scission dans la transmission linéaire du récit. Celle-ci est ici accentuée par une insertion : le ciel pixellisé apparaît quelques secondes entre deux plans de la route, pour ensuite disparaître sans que soit résolu le mystère du son qu'il émet. Le *glitch*, présenté dans un interstice, ouvre alors une brèche pour l'exercice de l'imagination. Il engendre un récit ou, du moins, une réflexion parallèle : « [...] the

original experience of a rupture moved beyond its momentum and vanished into a realm of new conditions.» (Menkman, 2011 : p. 344). Que se passe-t-il donc dans le ciel d’Alice?

L’allusion au *hum* pour définir le son entendu (« *to hum* » est traduit, dans la version française de l’œuvre, par le verbe « vrombir ») n’est pas anodine. Le *hum* est une expérience sonore commune dans le monde : « People in places around the world were hearing similar, loud, seemingly mechanical, humming sounds. But the sounds were coming from nowhere and nothing. » (Landin, <http://thefw.com> : 31 janvier, 2012); (Radford, <http://news.discovery.com/> : 8 février 2012). Certains scientifiques expliquent sa présence par la détection de fréquences sonores très basses. Parfois, il s’agit simplement d’une hallucination auditive. Dans d’autres cas, comme dans la ville de Windsor depuis au moins 2010, le *hum* est entendu par la majorité des habitants. Des chercheurs sont parvenus à identifier la provenance du son à Zug Island, de l’autre côté de la rivière Détroit. Toutefois, la source exacte n’a pas été décelée, car un tel son se compose d’un amalgame d’éléments : « [...] there is no single identifiable source – instead, it may be that the vibrations are the result of several factors (mechanical, geological, acoustic, etc.). » (Radford, <http://news.discovery.com/> : 27 mai 2011). Le *hum* est le résultat de notre monde technologique, de ses matériaux artificiels et de son activité humaine. Il donne conscience du monde, des technologies qui le submergent, tout en demeurant un mystère. C’est pourquoi il génère toutes sortes d’interprétations. Des fantômes envoyant des signaux à partir de l’au-delà aux extra-terrestres cherchant à communiquer avec les êtres humains : les auditeurs ne manquent pas d’idées pour trouver une cause paranormale à ce *glitch* planétaire. Celui-ci offre ainsi un fort effet de présence :

une sensation de l'animé, malgré la conscience qu'il y a des dispositifs à l'œuvre.

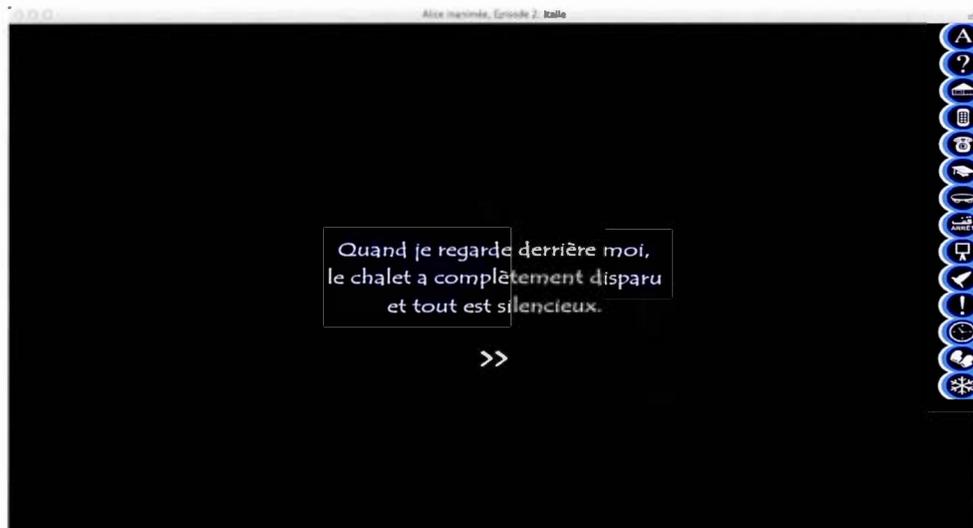


Figure 77 *Inanimate Alice*, Épisode 2 : « Italie ». Capture d'écran extraite de [inanimatealice.com](http://inanimatealice.com)

Le *glitch* crée une rupture avec la réalité et engendre une plongée dans l'imaginaire. Le « realm of new conditions » généré par le *glitch* est une expérience qui « [...] stretches boundaries and generates novel modes [...] » (2011 : p. 341). En générant un nouveau mode, le *glitch* ouvre également un autre monde. Dans le deuxième épisode, Alice est en vacances dans une station de ski en Italie. À la recherche de ses parents, elle décide d'affronter les intempéries pour tenter de les retrouver. Au cœur du blizzard, la neige obstrue sa vision, tandis que les flocons remplissent l'écran de mon ordinateur. Cette neige, aussi appelée parasites électroniques, perturbe la réception d'un signal : je ne vois plus où se dirige Alice. Comme le plan sur le ciel pixellisé, la tempête offre le spectacle d'une œuvre abstraite. Celui-ci se déroule tout à la surface de l'écran. À l'instar du *hum*, culturellement, le parasite électronique (neige) est expliqué par un phénomène paranormal. L'exemple le plus flagrant est le film *Poltergeist* de Tob Hooper (1982),

évoqué dans le précédent chapitre et dont l'affiche montre une jeune fille devant un téléviseur dont l'écran est envahi par les parasites électroniques. Plutôt qu'un obstacle à la vision de l'image télévisuelle, le parasite apparaît ici comme une autre forme de langage, une communication provenant de l'au-delà : il ouvre la voie à un autre monde.

La plongée dans l'imaginaire, dans l'œuvre hypermédiatique, est suggérée par la métaphore du trou du lapin blanc. Aveuglée par la tempête, Alice raconte qu'elle trébuche et chute dans un trou : « Je fais un pas en avant et brusquement la neige est très très profonde. On dirait qu'il y a un trou, je tombe, je tombe... [...] je suis attirée vers le fond. » ([inanimatealice.com](http://inanimatealice.com)). On peut faire une analogie entre ce qui se produit dans l'œuvre hypermédiatique et la chute d'Alice dépeinte par Lewis Carroll : « Elle s'y enfonçait [...], sans du tout s'inquiéter de savoir comment elle en pourrait ressortir. » (1979 : p. 43). Cette chute est également métaphorique de l'expérience du Web. Celui-ci comporte en effet une grande quantité d'informations, de distractions, mais surtout de parcours dans lesquels on s'enfonce un peu à notre insu : « The Internet is a rabbit hole of distraction. It's easy to wind up knee-deep in paparazzi photos of Beyonce's new baby when you intended only to answer a few e-mails. » (Worthan, <http://www.nytimes.com> : 30 juin 2012). Dans ce genre de situation, on se laisse porter de mot-clé en mot-clé ou d'hyperlien en hyperlien, sans que les trouvailles ne soient pour autant instructives ou cohérentes. Elles permettent simplement de satisfaire très momentanément notre curiosité. Nous ne semblons plus posséder le pouvoir discrétionnaire de la phantasia. Lorsque nous reprenons ce pouvoir, au contraire, la plongée dans les méandres du Web offre une tout autre expérience : un parcours de trouvailles qui nous permet de créer quelque chose de nouveau. Dans

tous les cas, le trou du lapin blanc représente un parcours exploratoire complexe dans lequel on s'oriente par associations, connexions et ramifications.

Dans l'œuvre hypermédiatique, cette chute, qui met en abyme l'expérience même de l'œuvre, est un moment où l'incertitude est à son comble : tous les scénarios sont possibles. Elle met aussi en scène notre propre posture devant l'illisibilité de notre écran, devant le *glitch* qui le parasite : nous imaginons alors les dénouements possibles du récit.



Figure 78 *Inanimate Alice*, Épisode 2 : « Italie ». Capture d'écran extraite de [inanimatealice.com](http://inanimatealice.com)

### 6.2.2 Mise en abyme

Nombreuses dans *Inanimate Alice*, les mises en abyme sont à la fois déroutantes

puisqu'elles brisent la linéarité du récit et stimulantes parce qu'elles suscitent une réflexion sur la structure de l'œuvre hypermédiatique elle-même. On retrouve de manière évidente le procédé de la mise en abyme lorsque Alice téléphone à Ayisha, son ancienne tutrice en Arabie Saoudite. Alice utilise son Baxi ainsi qu'un grand écran lui permettant d'opérer une visioconférence. Alors qu'Alice discute avec sa tutrice, elle se remémore des souvenirs de ce pays où elle a vécu récemment. Ce n'est alors plus Ayisha qui apparaît dans l'écran d'Alice, mais des images de l'intérieur de la maison où elle vivait en Arabie Saoudite et des paysages environnants. Nous quittons la réalité actuelle d'Alice pour contempler ses souvenirs. Ce qui est perçu par ses sens (sa tutrice par visioconférence) et ce qui se déroule dans son esprit (souvenirs) sont confondus. L'écran ouvre ainsi un récit dans le récit, pour lequel Ayisha est un miroir de notre présence devant notre ordinateur. Les souvenirs d'Alice, remplaçant l'image d'Ayisha, représentent l'écran comme lieu de projection pour l'imagination du personnage d'Alice comme pour la nôtre.

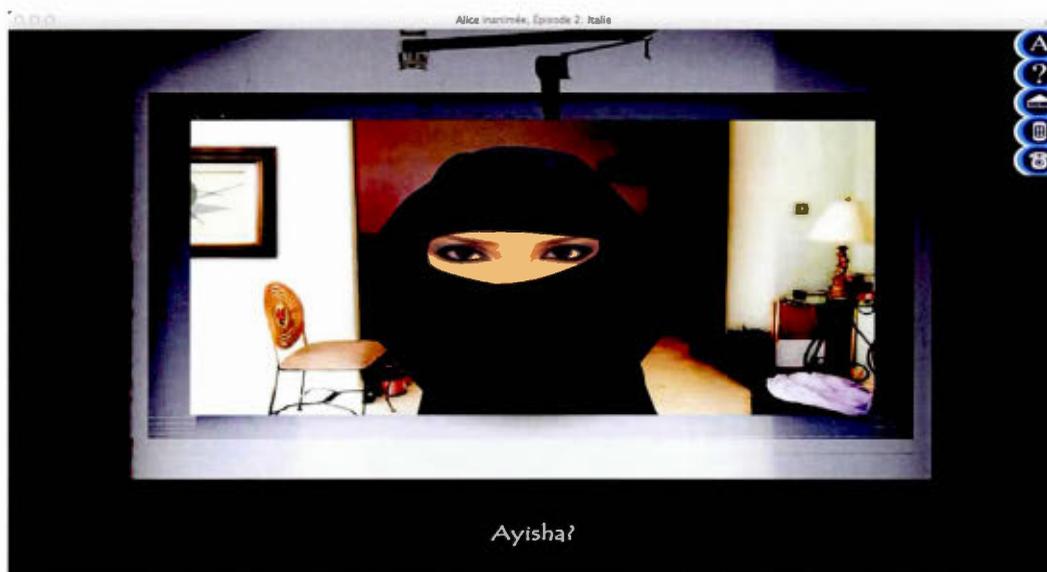


Figure 79 *Inanimate Alice*, Épisode 2 : « Italie ». Capture d'écran extraite de [inanimatealice.com](http://inanimatealice.com)

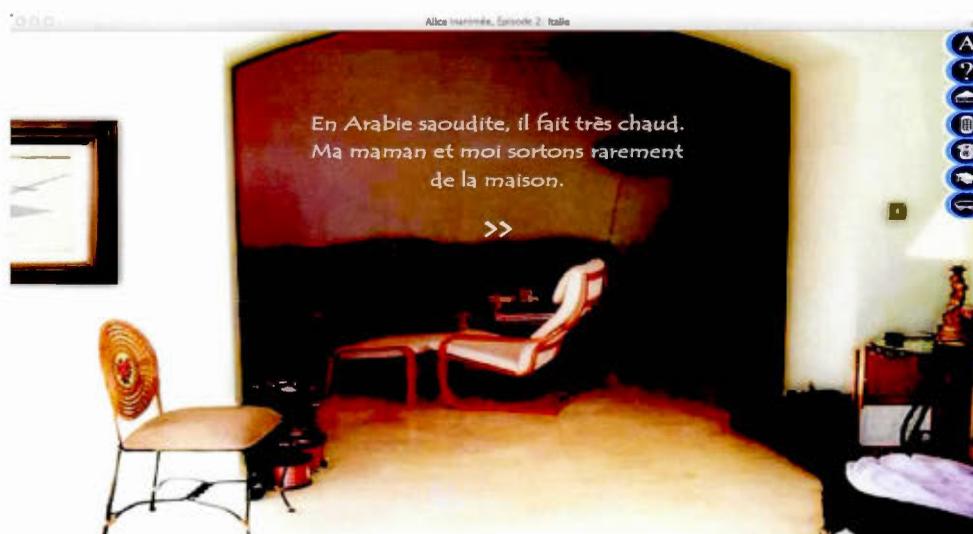


Figure 80 *Inanimate Alice*, Épisode 2 : « Italie ». Capture d'écran extraite de [inanimatealice.com](http://inanimatealice.com)

La mise en abyme est aussi une figure importante dans le troisième épisode. Alice vit dans un appartement en Russie, mais son père est menacé d'un danger qui ne nous est pas dévoilé. En route pour quitter le pays, la famille en cavale est interceptée par des gardes. L'un d'entre eux s'incline vers la fenêtre arrière de la voiture, là où se trouve Alice. La jeune fille lui parle de son jeu vidéo, qu'elle a elle-même inventé. Elle lui raconte que le but est d'amasser un certain nombre de poupées russes. Le garde lui répond que le nombre amassé jusqu'à présent n'est pas suffisant pour qu'il les laisse passer. L'internaute doit recommencer la lecture de l'épisode et trouver les poupées russes qui sont dissimulées dans les images. Le récit bascule alors dans le Baxi, le dispositif créé par Alice, qui devient un miroir de notre écran d'ordinateur. Nous manipulons le Baxi avec notre propre clavier et l'épisode que nous venions de parcourir devient un jeu.

Cette confusion entre la réalité d'Alice et le jeu, engendrée par la mise en abyme, est exacerbée dans le quatrième épisode. Alice explique à ses amis comment créer un récit hypermédiatique à l'aide d'un logiciel qu'elle a confectionné pour son Baxi. Elle choisit une photographie parmi une banque d'images, puis elle ajoute une phrase qui génère un suspense. Le résultat à l'écran du Baxi correspond tout à fait à l'esthétique de l'œuvre *Inanimata Alice* de manière générale, comme si les épisodes étaient créés dans le Baxi. Puisqu'elle évoque la confection de l'œuvre hypermédiatique elle-même, cette mise en abyme engendre une étrangeté dans la convention narrative : le récit hypermédiatique qui m'est présenté est-il lui-même à l'intérieur du Baxi?



Figure 81 *Inanimate Alice*, Épisode 4 : « Hometown ». Capture d'écran extraite de inanimatealice.com

En nous entretenant sur la manière dont elle crée ses histoires et en révélant la structure même du récit, Alice se positionne hors du monde d'image. Elle se situe dans un entre-deux difficile à saisir, comme Vélasquez devant ou avec ses Ménines (1656). Dans cette œuvre d'art du milieu du XVII<sup>e</sup> siècle, le peintre a représenté sa propre activité. Son tableau le place à la fois dans l'image et devant celle-ci. Le spectateur regarde le tableau, dans lequel il aperçoit un autre tableau ainsi que le peintre regardant ses modèles. Il voit ce que le peintre a vu, mais il voit également le processus de création du tableau lui-même. Cela a pour effet de créer une conscience d'image, mais génère aussi une confusion quant à la posture du peintre, puisqu'il se trouve à la fois à l'intérieur du tableau et en train de le peindre. Dans le cas d'*Inanimate Alice*, je vois ce que voit Alice, mais je vois également la manière dont Alice façonne ce qu'elle perçoit. L'effet de présence

réside en grande partie dans ce va-et-vient constant et vertigineux entre deux mondes fictifs : celui créé par Alice et celui auquel elle appartient. Alice, qui a créé le Baxi, existe-t-elle en dehors de ce Baxi?

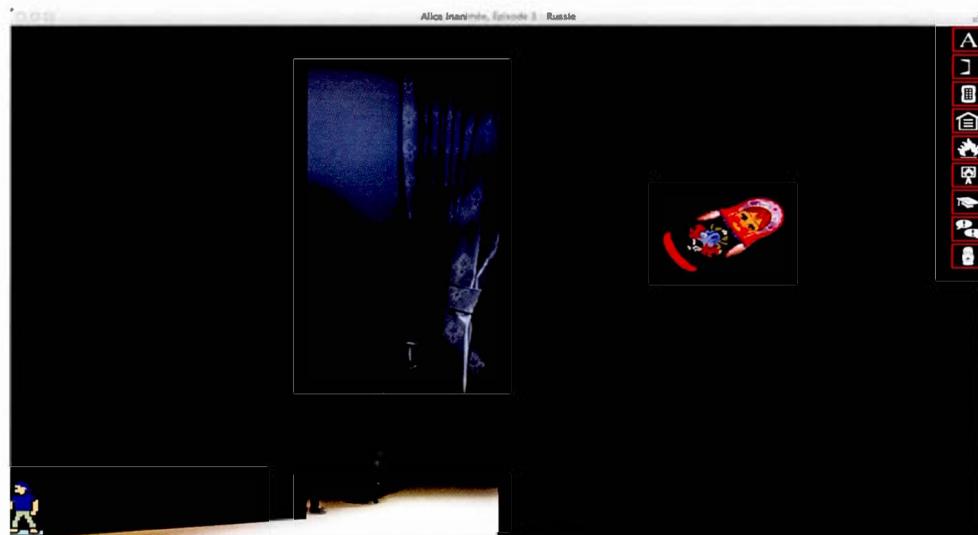


Figure 82 *Inanimate Alice*, Épisode 3 : « Russie ». Capture d'écran extraite de [inanimatealice.com](http://inanimatealice.com)

Les poupées russes qu'il nous faut amasser lors de la seconde lecture du troisième épisode incarnent, quant à elles, le dispositif d'emboîtement mis en place à ce moment même dans l'œuvre : celui du récit dans le récit (ou du monde d'image dans le monde d'image). Plus largement, les poupées russes reflètent le contexte de l'œuvre hypermédiatique. La Matriochka (nom original de ces poupées) est à l'origine de la structure de certaines bases de données sur Internet. Elle symbolise, entre autres, l'*Extensible Binary Meta Language* (EBML), une structure développée pour stocker une grande quantité de données. L'œuvre est à son tour emboîtée dans cette grande base de données.

Les parcours sur Internet donnent également cette impression de pénétrer toujours plus près d'un noyau, plus près de la dernière poupée russe : « The Internet is a stream of consciousness. It's a Russian nesting doll, each link unlinking another link in an endless chain of links. » (Damon : 18 août 2013) Si l'on peut parler de multilinéarité dans *Inanimate Alice*, celle-ci ne se présente pas, ou alors très peu, dans la multitude de choix permettant d'emprunter un chemin ou un autre. Elle repose plutôt sur les failles que représentent les *glitches* et les mises en abyme qui entraînent l'internaute dans des récits parallèles.

### *6.3 Contiguïté, actualité et singularité : dans la peau d'Alice*

There's a tiny door in my office, Maxine. It's a portal and it takes you inside John Malkovich. You see the world through John Malkovich's eyes.

(Jonze, *Being John Malkovich*, 1999)



Figure 83 *Inanimate Alice*, Épisode 3 : « Russie ». Capture d'écran extraite de [inanimatealice.com](http://inanimatealice.com).

Au tout début du troisième épisode, Alice est cachée dans son placard : « I'm hiding in the big closet, I hear voices. » L'écran est noir, mais j'aperçois une petite ouverture lumineuse en son centre, me révélant la présence des portes du placard d'Alice. J'entends également les voix captées par cette dernière. Les mots prononcés sont toutefois indistincts. Tout comme la protagoniste, je ne saurai jamais pourquoi elle doit quitter la Russie. Alors que la famille prend la fuite en voiture, j'observe les paysages qui défilent. Mon écran d'ordinateur est devenu la fenêtre arrière de la voiture. Soudainement, une lumière aveuglante le remplit : il s'agit de la lampe du garde russe. Elle pointe vers Alice, mais elle pointe vers moi aussi.

L'œuvre *Inanimate Alice* est une narration homodiégétique, mettant en scène un narrateur-personnage. Tout se passe comme si les événements racontés étaient en train de se dérouler. Puisqu'il s'agit d'une œuvre comprenant un aspect visuel

important, l'esthétique se rapproche de celle des jeux vidéos à la première personne. Je suis dans la peau d'Alice, je vois ce qu'elle voit : j'ai accès à son point de vue physique sur le monde. Cette « focalisation interne » engendre ce qu'Arsenault et Picard appellent une « immersion identificatrice » (2008), c'est-à-dire qu'elle génère une forte identification de l'internaute au personnage d'Alice. Toutefois, je n'ai pas de contrôle sur ses déplacements, je suis plutôt parachutée dans son point de vue à la fois physique et mental sur le monde. Je vois l'action de la protagoniste sans en être tout à fait maître. Je suis une spectatrice dans le corps d'Alice : une spectatrice de son monde et de son imaginaire.

Pour mieux comprendre ce double aspect (perception extérieure/perception intérieure) que l'on retrouve dans l'œuvre de Joseph et Pullinger, j'appelle ce phénomène « l'expérience John Malkovich ». Je fais ici allusion au film de Jonze, *Being John Malkovich* (1999), dans lequel un passage secret dans un édifice à bureaux permet aux personnages du film d'accéder au corps de l'acteur John Malkovich et de l'habiter pour quelques minutes. Lorsque le temps est écoulé, les personnages sont propulsés sur une butte, près d'une autoroute. Ce court moment dans la peau de Malkovich permet aux personnages d'explorer le monde avec une nouvelle perspective, parfois dans un autre genre (le genre masculin, pour les femmes). Ce qu'ils perçoivent est alors un mélange entre leurs propres perceptions et pensées et celles de Malkovich, tantôt s'harmonisant, tantôt contrastant, car ils ont dorénavant accès aux souvenirs et aux émotions de l'acteur, de l'intérieur.

La rencontre avec l'autre se fait donc dans un rapport de cohabitation. Cette

dernière offre l'expérience de l'actualité : celui qui incarne Malkovich a accès au point de vue physique de ce dernier sur le monde, au moment présent. Elle offre aussi une expérience de contiguïté, dans la mesure où, une fois le passage vers Malkovich emprunté, le personnage est en contact constant avec l'univers mental de celui-ci. C'est pourquoi les résidents temporaires ressortent forcément un peu transformés de leur expérience.

Craig, un marionnettiste, est le seul qui parvient à « pirater » John Malkovich et à contrôler ses mouvements. Il utilise la notoriété de l'acteur pour faire une grande carrière et épouser la femme qu'il aime. Autrement, cette femme, Maxine, ne voudrait pas de lui. Celle-ci utilise également Malkovich à ses propres fins. Elle profite de la découverte du passage vers l'acteur pour offrir cette aventure à monsieur et madame tout le monde. Moyennant certains frais, les gens entrent dans son corps pour savoir ce que cela fait d'être célèbre. L'expérience d'être John Malkovich révèle à Maxine quelque chose de plus profond, c'est-à-dire le fait de savoir que deux personnes peuvent la désirer en même temps au sein d'un même corps : « Have you ever had two people look at you, with complete lust and devotion, through the same pair of eyes? » (Jonze, 1999) C'est de cette manière qu'elle tombe amoureuse de Lotte, la femme de Craig, à condition que celle-ci soit dans le corps d'un homme. Lotte utilise l'acteur pour se faire draguer par des femmes et il s'agit pour elle d'un premier pas vers l'assomption de son transgenrisme. Capitaine Mertin perçoit, quant à lui, la cohabitation à l'intérieur de Malkovich comme une occasion de prolonger sa propre vie et celle de quelques-uns de ses compères.

L'expérience d'être dans la peau de John Malkovich est ainsi un trou du lapin

blanc dans lequel on explore la confusion des genres, le déni de la mort ou encore la célébrité. Les personnages sont d'ailleurs d'abord aspirés à l'intérieur d'un trou et, comme dans celui du lapin blanc, les paramètres de l'identité sont éphémères et malléables. Alice entre au pays des merveilles en croyant qu'elle possède une identité fixe « [...] but suddenly her entire perception of herself is challenged » (Gorgans, 2011 : p. 657). Au fond du terrier, la petite Alice de Carroll, confuse, se demande qui elle peut bien être :

Réfléchissons : étais-je identique à moi-même lorsque je me suis levée ce matin? Je crois bien me rappeler m'être sentie un peu différente de l'Alice d'hier. Mais si je ne suis pas la même, qui donc serais-je? Ah, c'est là le grand problème! et elle se mit à penser à tous les enfants de son âge qu'elle connaissait afin de savoir si elle ne serait pas devenue l'un d'eux. (1979 : p. 51)

L'illusion rassurante de l'identité fixe fait soudainement place aux possibilités de l'imagination et cette malléabilité se retrouve également dans le rapport qu'Alice entretient avec son corps : elle peut être très grande ou minuscule. Rappelons qu'Alice, dans les épisodes hypermédiatiques, cherche d'abord son père (épisode 1) et, ensuite, ses deux parents. Ce sont là des repères identitaires et leur perte fait basculer sa représentation du monde dans l'imaginaire.

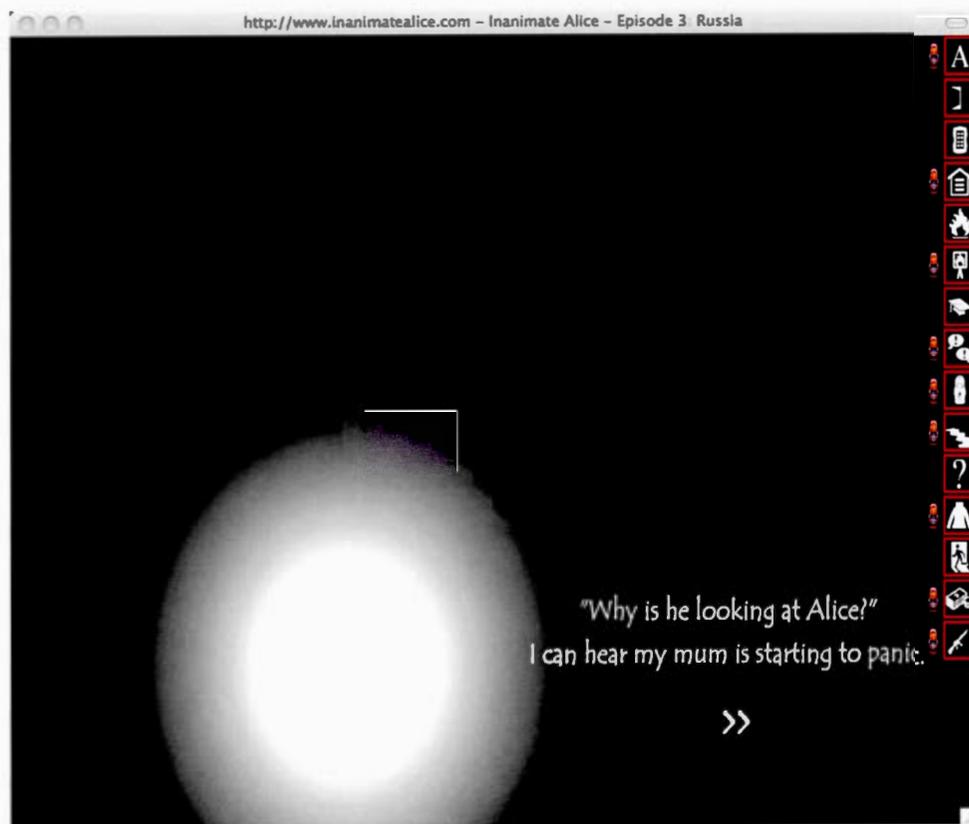


Figure 84 *Inanimate Alice*, Épisode 4 : « Hometown ». Capture d'écran extraite de [inanimatealice.com](http://www.inanimatealice.com)

La vision de la perception physique et de l'imaginaire d'Alice est créée par les images en mouvement (animations, vidéos), qui donnent l'impression de voir ce qu'elle voit dans le moment présent, et les images fixes (graphiques, photographies, dessins), se présentant comme des interprétations du perçu. Avec cette seconde expérience, il ne s'agit plus simplement d'actualité (le fait de voir ce que l'autre voit au moment présent), mais d'instantanéité. L'instantanéité n'est pas tout à fait le présent, elle est toujours un peu décalée. En ce sens, elle montre le décalage inhérent à toute forme de narration. Dans son article « Temporalité et Internet », Luc Bonneville décrit le temps instantané comme étant la cause de la « représentation du non-changement » (2001 : p. 7). Le temps instantané se

caractérise par la suppression de l'avant et de l'après et, par là, il se confond avec le moment présent. C'est ce qui se produit lorsque l'on voit, à l'écran du Baxi d'Alice, une géolocalisation nous indiquant les lieux qu'elle apprécie ou encore des notes énumérant ce qu'elle aimerait être en train de faire au lieu de chercher son père (épisode 1). Confondu avec la perception physique d'Alice, ce partage de réflexions en instantané offre une appréciation de la psychologie du personnage. Il nous fait pénétrer dans ses états d'âme, ses interprétations, ses pensées.

L'œuvre *Inanimate Alice* reflète en ce sens l'expérience des réseaux sociaux, qui permettent de façonner le passé très récent et de le transmettre aux abonnés de nos différents comptes Facebook, Twitter ou Instagram, pour n'en nommer que quelques-uns. La présence en ligne repose sur cette constante actualisation des événements de sa vie par le partage d'images (retouchées, remixées, empruntées, créées), de vidéos ou de courts textes qui, plutôt que de simplement traduire la réalité, représentent chaque fois une nouvelle contribution à l'image que l'internaute souhaite projeter. Cette contribution a aussi une valeur performative, car par ses actions, l'internaute continue de développer son identité. L'instantanéité est alors un mélange entre ce que Fanny Georges appelle l'identité déclarative et l'identité agissante sur le Web (2008). La première réfère à une « description de la personne par elle-même » : plus l'identité déclarative est « forte, plus la représentation singularise la personne par différenciation » (2008 : p. 3). L'identité agissante se compose quant à elle de la mention des activités personnelles par l'accumulation de cartes géographiques (indiquant où la personne se trouve, par exemple), de photos, de vidéos : « [...] ces collections alimentent [...] la structure déclarative. » (2008 : p. 3) L'instantanéité devient alors le fait de « pétrir l'instant présent, dans la tension d'un avenir conçu comme résultat de l'action immédiate » (2008 : p. 4).

Dans son article « L'enfer des autres soi-même : identité personnelle et archives numériques », Fanny Georges ajoute que cette mise en représentation définit dorénavant la présence de manière générale :

Dans un monde où l'identité réelle est partiellement médiée par le virtuel, dialoguer en temps réel, envoyer des messages électroniques, publier, utiliser des applications, télécharger des photographies, partager, publier des billets collectifs sont la finalité des applications, mais aussi la condition *sine qua non* de la présence. (2009)

Ces actions forment une performance (de soi) qui offre à son tour une expérience renouvelée de l'actualité (qui devient instantanéité) et de la présence. Toutefois, quelque chose d'autre m'est révélé à travers cet ouvrage de la création identitaire : c'est le rapport qu'entretient un individu avec son monde environnant, sa singularité. La représentation est contrôlée, manipulée, orientée dans une direction précise, qui traduit l'interprétation de son artisan : son interprétation du monde et sa perception de lui-même. Une mise en scène identitaire révèle ainsi beaucoup de choses sur un individu, à condition qu'on admette qu'il s'agisse effectivement d'une création. *Inanimate Alice* me transporte donc dans ce monde où non seulement les écritures médiatiques se côtoient pour former un récit, mais où ces écritures permettent d'actualiser sans cesse une vision du monde singulière et une identité malléable.

#### *6.4 Phantasia : labyrinthes et amis imaginaires*

Dans le quatrième épisode, les amis d'Alice la mettent au défi de grimper tout en haut d'un édifice, en utilisant un escalier de métal : « My friends dared me to climb at the top of this building [...] They said everybody had to climb to the top at

least once before they die. » La situation ressemble à une initiation. Alice veut alors prouver à ses amis sa capacité à relever le défi afin d'être acceptée dans le groupe. Elle est désormais une adolescente de 14 ans et s'écarte de la sphère familiale, qui représentait, dans les épisodes précédents, le pilier de son identité. Elle ne semble pourtant pas certaine que ses amis l'apprécient réellement : « [T]hey seem to like me though it might just be my novelty value. » Alors qu'elle monte les vieilles marches usées de l'édifice, celles-ci finissent par céder sous ses pieds et s'effondrent. Alice réussit à s'agripper en haut de l'édifice et à pénétrer à l'intérieur. Il n'y a pas d'autres moyens de redescendre : il faut trouver une sortie en parcourant les multiples carrefours de l'édifice en décrépitude. Celui-ci est un véritable labyrinthe.

Selon Bertrand Gervais, le labyrinthe est non seulement emblématique de notre rapport au réseau Internet et aux œuvres qui en émergent, mais il « [...] apparaît comme l'une des métaphores les plus aptes à représenter la complexité du monde contemporain et la confusion qui en découle » (2002 : p. 13). Cette confusion, au sens propre, est évidemment engendrée par le dédale. Au sens figuré, je peux faire intervenir la multitude de choix auxquels je fais face, quels qu'ils soient. Ceux-ci créent la confusion qui, à son tour, est susceptible de générer une angoisse. Cet état d'esprit est lié à la perte de soi. Rappelant l'état de créature dont il a été question au premier chapitre, la perte de soi résulte du fait que le sujet ne connaît qu'une « [...] fraction de l'espace total » dans lequel il se trouve (Gervais, 2002 : p. 13). Puisque je n'ai accès qu'à cette fraction, le reste, qui demeure inconnu, est une aperception. Plus l'aperception est grande, plus elle suscite mon espace vécu, mon imagination. Le labyrinthe représente alors un « espace de projection : projection du monde, de soi, de ses peurs, de ses fantasmes » (Gervais, 2002 : p. 15).



Figure 85 *Inanimate Alice*, Épisode 4 : « Hometown ». Capture d'écran extraite de [inanimatealice.com](http://inanimatealice.com)

Alice projette ses souvenirs traumatiques les plus récents à l'intérieur du labyrinthe. Elle se remémore le moment où sa famille a dû fuir la Russie pour atterrir dans ce lieu qu'elle appelle « Hometown ». Cet événement est montré à l'intérieur d'une ouverture en forme de poupée russe, rappelant encore une fois le dispositif d'emboîtement du récit dans le récit. La séquence présente une série de flashbacks qui, dans un ordre chronologique, reconstituent l'événement : de l'appartement en Russie jusqu'au garde qui intercepte Alice et les membres de sa famille. Ensuite, Alice mentionne ceci : « I scream but no one can hear me. » On retrouve alors, sur les murs intérieurs de l'édifice à caractère labyrinthique, un graffiti d'un enfant qui semble apeuré, reflétant l'état intérieur d'Alice.

Si l'on observe d'autres représentations culturelles du labyrinthe, cette idée que celui-ci est à la fois un lieu de projection et un défi personnel est récurrente. Dans le film *Labyrinth* (Henson, 1986), il est une sorte de reflet déformé du monde intérieur de Sarah. La jeune adolescente est contrariée de devoir garder son frère. Elle prononce alors un souhait : qu'il soit emporté par les « goblins ». Ces derniers sont les vilaines créatures qui se trouvent dans le livre qu'elle est en train de lire. À ces mots, son frère disparaît et le roi des goblins, Jareth, lui lance un défi : trouver le cœur de son labyrinthe afin de récupérer son petit frère. Le défi doit être relevé en treize heures. On comprend rapidement que Jareth, le « Minotaure » du labyrinthe, n'est qu'une projection des fantasmes de Sarah. La peur qu'elle ressent à son égard représente sans doute la peur de son propre désir : celui d'être séduite plutôt que de rester à la maison et garder son petit frère. Ce désir est mis en scène au moment où Sarah se retrouve dans un bal masqué et que, charmée, elle danse avec Jareth. Avec lui, elle oublie les quelques heures qu'il lui reste afin de retrouver son frère.

Le défi d'Alice dans *Inanimate Alice* est de retrouver la sortie du labyrinthe pour aller rejoindre son groupe d'amis. L'expérience de l'édifice aux multiples carrefours devient alors un jeu vidéo auquel je suis conviée à participer : je dois orienter Alice dans le labyrinthe. L'aspect ludique est renforcé par les graffitis qui ornent les murs de l'édifice. En effet, on y retrouve des fantômes rappelant sans équivoque ceux du jeu vidéo Pacman. Dans ce jeu, un personnage en forme de rond jaune doté d'une bouche doit manger les pac-gommes ainsi que des bonus sous forme de fruits dans un labyrinthe hanté par quatre fantômes. Les figures de Shadow, Speedy, Bashful et Pokey sont bel et bien dans le labyrinthe d'Alice. Projections de ses peurs, ils représentent ici la possibilité, pour cette conceptrice de jeux vidéos, de transformer un événement angoissant en un jeu. C'est aussi ce

qui arrive au personnage de Lewis Carroll dans le labyrinthe où elle est pourchassée. Alice (Carroll) réalise en effet que les êtres qui veulent lui trancher la tête sont illusoires : « “Jamais de la vie! dit Alice, vous n’êtes qu’un jeu de cartes! Qui se soucie de vous?” à ces mots, le jeu tout entier s’envola dans les airs. » (Carroll, 1979 : p. 89) Ce qui s’envole dans les airs, c’est aussi la réalité du monde imaginé : Alice peut utiliser sa phantasia comme bon lui semble et se créer une autre représentation de la situation. Elle n’a plus à subir le danger lié à l’imprévisibilité d’une situation imaginée : elle est maître de créer les règles de ce jeu ou simplement de cesser de jouer. Par le jeu, Alice, dans les épisodes hypermédiatiques, semble elle aussi en contrôle de son imagination et, par là, de ses peurs.

On retrouve une représentation similaire dans le film *Pan’s Labyrinth* (2006) de Guillermo del Toro, qui se déroule pendant la période franquiste en Espagne. Ofelia et sa mère voyagent pour aller retrouver le nouveau mari de cette dernière, le capitaine Vidal, un homme d’une cruauté extrême. La nuit de son arrivée, Ofelia découvre, au cœur d’un labyrinthe avoisinant sa nouvelle demeure, un faune. Celui-ci lui raconte qu’elle est une réincarnation de la princesse Moanna, fille de la royauté souterraine. Ofelia doit alors réussir trois épreuves pour retrouver ses véritables parents. Par cette représentation imaginaire, l’enfant semble chercher à résoudre des problèmes réels auxquels elle est confrontée, tels que la maladie de sa mère. L’une des épreuves est d’ailleurs de lui venir en aide en déposant une racine de mandragore sous son lit. Ce qui se trouve dans le labyrinthe imaginaire d’Ofelia est tout aussi violent et inquiétant que ce qui se produit dans le monde réel. Toutefois, les angoisses et l’horreur se traduisent au sein d’une sorte de jeu, dont les règles sont créées par un faune, un ami imaginaire de l’enfant.



Figure 86 *Inanimate Alice*, Épisode 4 : « Hometown ». Capture d'écran extraite de [inanimatealice.com](http://inanimatealice.com).

L'ami imaginaire de l'Alice d'*Inanimate Alice*, tel le faune d'Ofelia, a une fonction importante au sein du jeu. Nous appuyons sur la touche B et, telle une icône d'aide informatique au sein d'un logiciel, Brad apparaît en pointant la bonne direction dans l'édifice. Rappelons également que dans le troisième épisode, Brad devient un personnage de jeu vidéo qui permet à Alice d'amasser les poupées russes (une condition pour que sa famille et elle puissent sortir de la Russie). On le manipule avec le clavier de l'ordinateur, alors qu'il se trouve au bas de l'écran sur une planche à roulettes. Entièrement blanc, il représente une autre figure fantomatique, mais cette fois-ci inoffensive. C'est une aide précieuse au sein du dispositif ludique : c'est le fil d'Ariane. En effet, Brad apparaît à Alice plus d'une fois au cœur du dédale. Dans le premier épisode, par exemple, Alice et sa mère partent à la recherche du père d'Alice et s'égarent sur une route déserte aux

multiples carrefours et sur laquelle il ne semble y avoir aucune indication. Lieu à partir duquel peuvent émerger toutes sortes de ramifications, la route fait ici figure de labyrinthe. Brad apparaît, encore une fois, pour indiquer à Alice le chemin qui conduit à son père.

Créatures parfois cruelles et autrefois rassurantes, les amis imaginaires sont des figures importantes dans toutes les représentations culturelles des labyrinthes discutées précédemment. Tel que le définit Jersild, l'ami imaginaire est « an imagined creature (person or animal) or thing that is usually vivid (it has a vitality of its own and is experienced by the one who has the companion) » (1968 : p. 392). Les compagnons peuvent être de forme humaine, animale, un mélange des deux ou encore être des objets animés. Les créateurs perçoivent leurs amis imaginaires comme des êtres qui ne font pas partie d'eux-mêmes; ce sont des entités séparées. Ainsi, les amis imaginaires se présentent parfois comme des obstacles, tels que la sorcière de l'Ouest dans *The Wizard of Oz*, l'ogre dans *Pan's Labyrinth* ou encore Jareth dans *Labyrinth*. Bien plus souvent, ils agissent comme des figures rassurantes : « [...] the imaginary friend is always there for the child, to listen, sympathise, reassure and comfort » (Quiton, 2008). Je pense ici à la fée du Nord, qui protège et oriente Dorothy dans *The Wizard of Oz*, ou encore à ses trois fidèles compagnons de route (l'épouvantail, l'homme de fer et le lion). Il y a aussi des amis imaginaires un peu plus polémiques, comme Hoggle, qui d'abord aide Sarah dans *Labyrinth* et qui lui offre ensuite une pêche empoisonnée offerte par Jareth, ou encore comme le chat du Cheschire, qui, par ses propos philosophiques, trouble Alice plus qu'il ne l'aide dans *Alice au pays des merveilles*.

Brad est non seulement un guide et une figure rassurante, mais il est aussi celui qui ramène Alice à la réalité. Dans le deuxième épisode, souvenons-nous qu'Alice tombe dans un trou dans la neige et s'imagine que les pires scénarios pourraient arriver à ses parents. À ce moment-là, Brad lui parle pour la rassurer. La neige se dissipe et Alice retrouve ses parents. Brad semble avoir soulevé ce qu'Alice appelle le « rideau de neige qui tombe entre [elle] et le monde » ([inanimatealice.com](http://inanimatealice.com), épisode 2), rappelant ainsi l'expression dans *The Wizard of Oz* « don't pay attention to the man behind the curtains ». Derrière le rideau, il y a le dévoilement de l'artifice et le retour à la réalité : Dorothy peut rentrer à la maison quand elle le souhaite et Alice n'a pas perdu ses parents; ils sont là, devant elle, tel que le lui rappelle Brad.

Bien que le mythe originel du labyrinthe mette en scène un homme (Thésée), dans l'univers cinématographique et littéraire, il n'est pas rare que les protagonistes explorant des labyrinthes soient de jeunes femmes ou de jeunes filles. Celles-ci sont mises au défi de retrouver leur chemin malgré les nombreuses embûches : toutes les productions discutées précédemment mettent en scène une jeune protagoniste qui affronte avec bravoure l'adversité dans un labyrinthe. Je fais aussi référence aux chemins tortueux empruntés par Alice dans le livre de Carroll (1865) et à la route de briques jaunes qu'emprunte Dorothy pour trouver le Magicien d'Oz (Flemming, 1939). Une lecture possible de ces labyrinthes est celle de la métaphore symbolisant la complexité du parcours qu'une femme peut rencontrer dans sa réalisation personnelle et professionnelle (Hendrickson et Eagly, 2007). On parlera alors des obstacles liés aux stéréotypes et aux rôles de genres : « The labyrinth contains numerous barriers, some subtle and others quite obvious, such as the expectation that mothers will provide the lion's share of childcare. » (Hendrickson et Eagly, 2007 : p. 6) Dans la plupart des cas, on peut

clairement faire une analogie entre le labyrinthe et la fuite des tâches domestiques. Sarah ne veut pas rester à la maison et prendre soin de son frère. Dorothy fuit la maison familiale et est métaphoriquement dans une quête « for the power within herself » (Rohrer, 1996 : p. 148). Ofelia fuit quant à elle la cruauté du domicile familial dans le labyrinthe, où elle est mise au défi. Sorte de rite initiatique, le labyrinthe permet aux protagonistes de s'ériger en héroïnes en accomplissant des exploits où elles font preuve d'un grand courage, alors qu'elles fuient leur domicile et les responsabilités qui lui sont liées.

Au-delà d'une telle interprétation, la présence du labyrinthe révèle, dans chacun des cas, l'imagination comme un lieu de résistance. Dans *Inanimate Alice*, le labyrinthe représente l'imagination comme une force permettant à Alice de créer une représentation du monde qui lui ressemble et dans lequel elle peut devenir ce qu'elle souhaite être : une conceptrice de jeux vidéos. Son ami imaginaire y est créé pour l'accompagner, la guider et la rassurer dans ce parcours tumultueux. Pour la petite Alice de Carroll, c'est une résistance à une identité rigide (tel que discuté plus tôt) et à une vie conventionnelle, symbolisées, entre autres, par l'heure du thé et le livre ennuyant que lui lit sa sœur, qui se profile dans le labyrinthe. Sarah résiste pour sa part à son rôle de gardienne en se propulsant dans le labyrinthe sorti de son livre préféré et où elle retrouve son fantasme, Jareth. Ofelia résiste à la domination que lui impose son beau-père en se créant un univers dans lequel les règles sont régies par un allié qu'elle s'est inventé. Dorothy résiste quant à elle à la loi imposant le saisissement de son chien Toto et à la vie qui lui est destinée : une vie où les jeunes filles qui veulent du pouvoir sont traitées de vilaines sorcières. Dans cette perspective, les histoires de labyrinthe sont plutôt désespérantes, en ce sens que la plupart des jeunes filles abandonnent leur représentation du monde pour retourner dans une réalité à laquelle elles ne

s'identifient pas, sauf peut-être Sarah qui, en disant à Jareth « you have no power over me », retrouve ses amis imaginaires en dehors du labyrinthe et continue ainsi de vivre une aventure. Ofelia, quant à elle, y laisse sa peau. Elle est abattue par Vidal à l'entrée du labyrinthe. Dorothy, à son tour, « chooses poorly when she elects to return home ». Elle succombe à l'appel du patriarcat (« there's no place like home ») de retourner à la maison auprès de sa tante et de servir sa famille. Par là, Dorothy « represses her imagination and wastes her power » (Rorher 1996 : p. 148).

Les labyrinthes sont alors non seulement des métaphores des difficultés rencontrées lors d'un parcours de vie, mais, parce qu'ils sont des lieux de projection de l'imagination, ils représentent des mécanismes de survie ou d'adaptation face à des situations problématiques. On retrouve ainsi, en leur sein, des amis imaginaires, qui peuvent autant représenter des embûches que des sources de réconfort pour les différents personnages. Ce qui est particulièrement intéressant est que l'enjeu de départ est d'y retrouver son chemin pour regagner un repère identitaire : que ce soit la maison, un petit frère, une bande d'amis ou un parent. Toutefois, une fois au cœur du labyrinthe, cet objectif est relégué au second plan, car la protagoniste doit d'abord faire face aux méandres et aux incohérences de sa propre imagination, qui est, avant tout, un outil de résistance à une identité prédéterminée par les autres.



Figure 87 *Inanimate Alice*, Épisode 4 : « Hometown ». Capture d'écran extraite de [inanimatealice.com](http://www.inanimatealice.com)

### 6.5 Conclusion

*Inanimate Alice* est à la fois un récit hypermédiasique généralement linéaire, mettant en scène les péripéties de sa narratrice, et un récit résolument multilinéaire puisqu'il suscite fortement l'imagination. Par des *glitches* et des mises en abyme tels que le son électronique (*hum*), la neige qui embrouille l'écran, la Matriochka ou encore l'écran dans l'écran, l'œuvre me force à plonger au cœur de ma propre subjectivité. J'ai comparé cette plongée à celle dans le trou du lapin blanc, où se trouve un univers fantasmé qui correspond, en partie, à celui de la protagoniste Alice : un univers que je découvre à la manière de l'« expérience John Malkovich ». Je vois le point de vue actuel d'Alice sur le monde et, à celui-ci,

s'ajoute une strate imaginative que j'ai rapprochée de l'instantanéité, une forme de présence, mais aussi de création de l'identité de plus en plus importante dans la cyberculture. Au cœur de cet univers singulier, l'expérience rappelle celle du labyrinthe, moins dans sa structure que pour l'image mentale qu'il symbolise : un lieu où l'on projette son imagination. Dans le labyrinthe, j'ai trouvé l'ami imaginaire qui, à travers son double rôle d'orienter et de participer à des représentations du monde propres à leur créateur, est à la fois rassurant et inquiétant.

En explorant l'œuvre, dans la peau d'Alice, je deviens moi-même une amie imaginaire, contrôlée partiellement (comme tout ami imaginaire), par sa créatrice. Mes gestes sont limités par une programmation, celle-ci incluant l'action du destinataire selon le canevas de l'auteur. Les choix de navigation étant extrêmement restreints, c'est dans la phantasia que se déploie la complexité interactive de l'œuvre hypermédiatique et non dans le schéma représentant les différents choix de parcours. Ce qui est particulièrement intéressant, dans cette série d'épisodes hypermédiatiques, est justement cette multitude de liens que je peux faire entre les différents moments des épisodes, comme si les récits s'entrecoupaient les uns les autres et formaient, par là, une structure labyrinthique ou, du moins, m'amenaient à créer mes interprétations à partir d'une telle structure. Analyser les épisodes d'*Inanimate Alice* me pousse à créer des ponts imaginaires non seulement entre les épisodes, mais entre le monde physique et l'imaginaire d'Alice, entre le récit et le jeu, de même qu'entre l'œuvre hypermédiatique et ses nombreuses ramifications avec la cyberculture.

## CONCLUSION

### *S'ancrer dans l'imagination*

L'imagination est une faculté, la faculté de combiner, d'éditer, de remixer pour créer quelque chose qui forme un tout. Elle permet d'organiser le savoir. Si l'effet de présence suscite l'imagination, il éveille aussi un mode d'organisation du savoir. Il permet de faire de l'imagination un instrument pour la pensée. Pour que l'imagination devienne un instrument voué à l'interprétation des œuvres hypermédiatiques, il faut la canaliser, l'orienter, lui donner des repères. Il faut l'encadrer sans l'oppresser, la guider sans l'arrêter. Il faut surtout éviter de la désamorcer.

L'expérience de l'effet de présence permet à l'imagination de s'exercer d'une manière toute singulière. D'abord, elle offre une conscience d'image. Il s'agit d'un écart qui permet de prendre conscience de l'acte même d'expérimenter une œuvre d'art. Cette distance par rapport à ma propre expérience est primordiale. Elle permet de distinguer l'effet de présence de la présence divine, du trompe-l'œil ou encore de la hantise. Le trompe-l'œil réussi ne crée pas la distance nécessaire pour que je réalise qu'il s'agit d'une fiction. Le trompe-l'œil qui échoue n'offre pas, quant à lui, un écart assez grand pour que l'imagination puisse s'exercer dans la durée. La présence divine m'anéantit dans l'état de créature. Je demeure habitée par cette sensation d'être une création, ce qui n'alimente pas mon désir d'imaginer et de créer. La hantise confond, pour sa part, l'intérieur et l'extérieur. Elle envahit le champ de ma conscience. Il m'est alors impossible de réfléchir à mon

expérience. Avec la conscience d'image, je choisis volontairement les méandres intérieurs que je souhaite explorer, j'ai un pouvoir discrétionnaire : j'ai la *phantasia*.

L'effet de présence se distingue également de l'effet de réel, avec lequel on le confond trop souvent. Ce dernier offre une contiguïté entre le monde d'image et le monde tangible, comme si ce que nous lisons dans un roman, par exemple, traduisait la réalité. Lorsqu'il y a effet de présence, la contiguïté est plutôt entre l'objet-image et le sujet-image. L'œuvre me rejoint intérieurement et stimule mon imagination. L'expérience de l'effet de présence se rapproche ainsi davantage du *punctum*, une expérience empreinte de singularité et d'actualité. Toutefois, bien qu'elle soit vécue comme intime, l'expérience de l'effet de présence ne saurait être entièrement subjective, comme l'est le *punctum* barthien. Les notions constituant la constellation de l'effet de présence se présentent dans chacune des œuvres, ce qui me permet de leur trouver des points communs en dehors de l'attrait qu'elles exercent sur moi. Ce qui varie, c'est l'intensité de leur expérience.

Les notions de la constellation sont d'abord des expériences, mais elles font aussi le pont avec une manière de concevoir l'histoire de l'art à l'ère des technologies numériques. Ainsi, la conscience d'image devient, dans le net.art, une manière de déjouer le dispositif de l'histoire de l'art, de contourner ses institutions. La singularité, l'expérience de l'œuvre comme chose intime et unique, devient une singularité historique : chaque œuvre comporte son histoire, qui s'érige à partir de multiples ramifications provenant de diverses disciplines. L'actualité, cette impression que l'œuvre « se déroule » dans le moment présent, donne aussi l'impression que l'histoire de l'œuvre, c'est-à-dire les éléments de culture qui

l'habitent, s'actualise, bien que ces derniers ne soient pas nécessairement visibles dans l'œuvre. Ils sont davantage suggérés, tels des signes indiciars. La contiguïté, ou l'expérience d'être en contact avec l'œuvre, son contenu ou son personnage, permet d'expérimenter la contiguïté historique. Par là, j'entends que les éléments de culture qui s'actualisent dans l'œuvre créent un fort engagement de mon imagination. Ainsi, ces éléments sont vécus dans l'œuvre, et non expliqués. Ils s'éveillent en moi, dans ma phantasia. Celle-ci est un pouvoir discrétionnaire sur l'imagination : je peux organiser ce qui s'y déroule, je peux former quelque chose avec les éléments de culture.

Comment transmettre une expérience qui représente avant tout une mise en mouvement de mon imagination? C'est en me questionnant sur cet aspect et en considérant mes sujets d'étude (les œuvres hypermédiatiques) que le remix s'est imposé. À l'heure des technologies numériques, il est possible d'exercer concrètement la phantasia. Je peux la mettre en œuvre à l'aide de plusieurs plateformes en ligne, en apprenant leur langage informatique et en utilisant les diverses écritures médiatiques. Pour cela, je dois m'approprier les plateformes du Web et agir au sein de la cyberculture. J'ai lié cette pratique à l'universitaire *DIY*, celle qui ne se soucie pas du perfectionnement esthétique et technique de son travail, mais plutôt de la manière dont la technologie peut servir sa pensée et, plus largement, sa culture. Par le remix, je contribue à une forme d'archivage Web. Il ne s'agit pas de conserver les œuvres telles quelles. La création du remix est plutôt issue d'un désir de les garder vivantes en les faisant circuler : d'une plateforme à l'autre, d'une interprétation à l'autre et dans une économie du don. En ce sens, elle ouvre un espace pour l'imagination. Que ce soit par le fait de se connecter aux autres pour élargir ses connaissances et risquer des idées (blogues) ou par le remix

identitaire, qui permet d'ouvrir ses perspectives à plusieurs niveaux, le remix permet de maintenir le flux de l'imagination.

La constellation comporte certes des notions, mais elle représente aussi les liens invisibles et malléables qui permettent de lier ces notions entre elles. Je parle de ces espaces en creux, entre les étoiles. C'est là où j'invente des lignes pour voir apparaître une forme, une composition. L'importance accordée à chacune des notions au sein des analyses d'œuvres et les liens entre elles sont, chaque fois, différents. Parfois, l'expérience d'une notion m'aspire dans l'œuvre, dans les détails du monde d'image. D'autres fois, elle ne me permet que de la balayer en surface. Je découvre parfois à l'aide d'une des notions des éléments indispensables pour les interprétations qui émergeront lors de l'étude opérée à partir d'une autre notion. À leur tour, ces interprétations engendrent une constellation, une forme qui traduit une signification profonde. Pour étudier l'effet de présence dans une œuvre hypermédiatique, il me faut donc chaque fois adapter le modèle. Ce va-et-vient entre le développement du modèle d'interprétation et l'analyse des œuvres, ainsi que l'oscillation entre le texte et les remix en ligne est un processus fructueux. J'y ai appris à maintenir mon ancrage ailleurs. Cet ancrage, il est dans l'imagination.

### *Pour une sémiotique de la cyberculture*

À la lumière de la constellation notionnelle de l'effet de présence, les œuvres hypermédiatiques me sont toutes apparues comme des microcosmes. Chacune contient en effet son écosystème complexe, qui se maintient grâce à un équilibre délicat. J'ai voulu les garder en vie parce que j'ai perçu en elles de véritables forces

signifiantes. Ainsi, je les ai apprivoisées sans les bousculer. J'ai observé ce qui s'agitait entre elles et moi. Au-delà de leur effet de présence, j'ai mis en valeur ce qu'elles avaient de vivant, c'est-à-dire ce en quoi leurs significations étaient aussi riches que contemporaines, pour comprendre les représentations du monde qui peuplent la cyberculture. En fin de compte, ces représentations nous habitent et forgent notre rapport au monde. Ce qui émerge des analyses, c'est non seulement une compréhension de l'effet de présence, mais encore l'esquisse d'une sémiotique de la cyberculture. Au sein de cette sémiotique, les œuvres hypermédiatiques suscitant un effet de présence jouent un rôle de premier plan. Elles engendrent, par leurs métaphores, leurs mises en abyme et l'exacerbation de leur réalité numérique, des ouvertures pour une compréhension sensible et lucide de l'expérience hypermédiatique.

L'équilibre de l'œuvre *mouchette.org* de Martine Neddham (1997) repose sur des tensions entre les motifs de la mouche (et plus généralement des insectes), du corps, de la mort, du suicide, de la réincarnation et de la survivance suite aux agressions sexuelles. Lorsque je les observe de près, ces motifs forment un petit monde, métonymique d'un plus grand monde (le Web) ou, du moins, de ses espaces les plus sombres. Comme une mouche sur la toile, Mouchette, si elle reste immobile, risque de se faire dévorer. C'est pourquoi elle s'agite. C'est pour survivre, à différents niveaux. Elle survit à l'obsolescence des technologies, à l'application excessive du droit d'auteur, à sa multiplicité identitaire, aux agressions sexuelles et même à son propre suicide. Mouchette survit à tout ce qui engendre sa mort, de manière symbolique, technique ou réelle. Je fais, dans le chapitre 4, un lien entre cette œuvre et le rituel funéraire qui consiste à assurer notre existence sur le Web. Vivre, à l'heure du Web, c'est entretenir son double, c'est l'alimenter suffisamment pour s'assurer que d'autres (ou des logiciels comme

Facebook avec ses *memorials* et ses vidéos *lookback*) se chargeront, comme s'il s'agissait d'un *eidolon*, de l'animer, au moins un peu, après notre mort. Exister, sur le Web, c'est aussi témoigner de ce à quoi nous survivons. Par là, chacun manifeste, par des paroles ou des actions, les violences auxquelles il est soumis (par des vidéos YouTube, des blogues). Vivre ou mourir, sur le Web, c'est donc subsister, survivre à sa mort. L'effet de présence ressenti permet d'ériger un pont entre la représentation hypermédiatique et sa signification dans la cyberculture.

L'analyse de l'œuvre hypermédiatique *e-poltergeist* s'est déployée, quant à elle, autour des thèmes de la hantise, de l'animisme et de la surveillance. Ces trois expériences, en partie surnaturelles, révélées par la constellation de l'effet de présence, ne font qu'exacerber le rapport complexe que j'entretiens avec mon ordinateur personnel et le Web. Un moteur de recherche qui s'anime de lui-même et qui me fait perdre le contrôle de mes dispositifs évoque la hantise. Celle-ci m'interroge sur ce qui se dissimule derrière l'interface, derrière le code : les idéologies et tout ce qui, de surcroît, m'échappe. Dès lors que l'incertitude intellectuelle m'habite, l'ami fidèle qu'est l'ordinateur personnel se transforme, se dote de sa propre intentionnalité pour s'adresser à moi. J'ai appelé cette expérience un animisme médiatique. Celle-ci traverse l'histoire des médias et des fictions à leur sujet. Au cœur de ce rapport animiste existe une peur : la peur d'être épiée, contrôlée, dépossédée, ce qui entraîne un processus de désobjectivation. Enfin, c'est une peur liée à la surveillance Web. Le poltergeist, ainsi décortiqué grâce à la constellation notionnelle de l'effet de présence, est une figure forte pour analyser notre rapport à la cyberculture. Loin de faire ressortir une quelconque futurologie, l'étude de son effet de présence permet d'analyser cette dynamique entre le passé et le présent, entre les mentalités qui persistent et les technologies qui évoluent.

L'œuvre hypermédiatique *Inanimate Alice* s'articule autour de métaphores qui mettent le Web ou son expérience en abyme. Elle ouvre des pistes, des sentiers, des territoires où peuvent se déployer des histoires parallèles. Alice est dans le trou du lapin blanc et, tout au fond, il y a un labyrinthe, un espace pour des projections imaginaires. L'œuvre est en majeure partie linéaire, mais ce n'est pas là mon expérience de son parcours. Il me semble bien, en effet, que chaque développement ouvre un univers entier et autonome et que je tombe à mon tour dans un trou. Celui-ci s'apparente au tunnel que l'on retrouve dans *Being John Malkovich*. L'actualité se double alors de l'instantanéité. Celle-ci est générée par de petits fragments photographiques, textuels ou autres. Sur le Web, et plus précisément sur les réseaux sociaux, je peux observer les fragments de l'imagination de chacun. Le Web est truffé de ces petites représentations du monde. Je capte par là les désirs des autres et ce qui forge leur rapport au monde. Il y a des récurrences, des manières de faire qui se formalisent. Ces codes mériteraient certainement d'être étudiés davantage, d'un point de vue sémiotique. Je ne parle pas ici simplement de l'étude des codes au sein d'une seule plateforme, mais plutôt de ce qui les traverse, et qui traverse aussi le temps.

La réincarnation évoquée dans *mouchette.org* n'est pas un phénomène réel, le phénomène paranormal proposé dans *e-poltergeist* n'existe pas et la possibilité d'être dans la peau de quelqu'un d'autre, comme le suggère l'expérience d'*Inanimate Alice*, n'est qu'un fantasme. Pourtant, ces phénomènes traduisent une expérience réelle que les œuvres hypermédiatiques présentées dans cette thèse parviennent à transmettre. Pour les étudier, il me faut avoir recours à la recreation. Comment, sinon, les comprendre? Comment les analyser sans les retrouver là où ils s'animent? Par une étude des différentes productions culturelles portant sur des

labyrinthes, j'ai pu soulever les récurrences et faire le lien avec l'expérience de l'œuvre ainsi qu'avec l'expérience de la cyberculture. C'est, entre autres, par les fictions, celles qui forgent ma propre expérience de l'œuvre hypermédiatique, que surgissent des significations.

Si l'étude des œuvres hypermédiatiques suscitant un effet de présence joue un rôle de premier plan dans l'analyse de la cyberculture, c'est aussi parce que ces œuvres me poussent à participer. Une sémiotique de la cyberculture ne s'élabore pas uniquement entre les murs d'un local ou dans un article scientifique. Elle est une expérimentation personnelle et performative. Les explorations remix, pour chacune des œuvres, m'ont permis d'ouvrir le champ interprétatif. Je jonglais constamment entre la connaissance scientifique et l'expérience vécue, souvent contradictoires, mais toujours réconciliables au sein du remix. Ouvrir une chaîne YouTube, alimenter un compte Twitter, se créer un personnage sur un blogue, élaborer un Prezi, créer un commissariat, développer un atlas pop up, composer une histoire sur une plateforme de récit hypermédiatique : ce sont tous là des moyens d'étudier, de manière sensible et avec beaucoup d'ouverture, les œuvres hypermédiatiques et la cyberculture. Cette dernière est truffée de représentations qui se présentent en adéquation avec un monde intérieur, un monde vécu. Ce monde vécu, et partagé, s'avère souvent métonymique d'un monde commun, comme en témoignent les comportements envers les morts sur Facebook, les vidéos de jeunes femmes qui dévoilent leur histoire de viol, les représentations de poltergeist sur YouTube. Ceux-ci deviennent, par une sorte de rituel instituant, des représentations collectives.

Le modèle d'interprétation adopté me permet de faire des fouilles dans les œuvres hypermédiatiques et, par celles-ci, j'esquisse peu à peu une sémiotique de la

cyberculture qui pourra faire l'objet d'un autre travail qui se basera sur un corpus beaucoup plus vaste. Car bien que les oeuvres ne soient pas le simple reflet de leur contexte, la mise en abyme des dispositifs technologiques nous pousse à réfléchir sur ceux-ci, et, par extension, sur notre expérience du Web actuel. On pourra, sur les traces de Pierre Lévy, Lawrence Lessig ou encore Victor Campanelli, s'intéresser davantage aux relations spécifiques que cette cyberculture génère, plutôt que de la percevoir comme un ensemble de productions culturelles sur le Web. On pourra le faire en partant des œuvres, de leur expérience. Et pour y réfléchir, je le réitère, il faut s'engager, participer. On ne peut analyser le Web de l'extérieur. Cet engagement engendre des actions concrètes, des transformations aussi. C'est cet engagement qui a fait de ma thèse un grand défi. Ce défi, c'était celui de maintenir l'équilibre entre la posture affirmative du type manifeste et l'argumentation logique d'un travail académique, entre la linéarité de l'écriture et la multilinéarité de l'imagination, entre la place accordée aux œuvres et celle offerte à leur contexte, entre l'action et la réflexion, entre l'horizon théorique et la singularité historique de chacune des œuvres, entre l'engagement intime et la posture critique

Si la participation, chez les animistes, permet aux représentations collectives et à leur mystère de perdurer, elle joue ici un rôle différent. Le modèle d'interprétation de l'effet de présence permet d'étayer les différentes composantes de ses représentations tout en expérimentant leur efficacité. Strenger écrit : « [U]n ensemble d'idées qui perd de sa puissance quand on l'analyse en profondeur a quelque chose à cacher – et c'est d'abord son incohérence, son manque de logique et de preuves. » (Strenger, 2013 : p. 101) L'effet de présence n'a rien à cacher. Je peux l'analyser, le clarifier sans réduire sa puissance. En fait, plus je l'observe et le clarifie, plus il gagne en intensité.

## BIBLIOGRAPHIE

### *Ouvrages, articles et billets de blogue*

- Adorno, Theodor W. (2004). *Théorie esthétique*. Paris : Klincksieck.
- Agamben, Giorgio. (2006). *Qu'est-ce qu'un dispositif?* Paris : Payot.
- Alberti, Leon Battista. (1992). *De la peinture*. Paris : Macula.
- Amerika, Mark. (2011). *Remix The Book*. Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Amerika, Mark. (2010). « Professor VJ's Big Blog Mashup ». Dans Norie Neumark, Ross Gibson, et Theo van Leeuwen (dir.), *Voice. Vocal Aesthetics in Digital Arts and Media* (p. 191-206). Cambridge : MIT Press.
- Arasse, Daniel (1997). *Le sujet dans le tableau*. Paris : Flammarion.
- Arasse, Daniel (2006). *On n'y voit rien*. Paris : Denoël.
- Aristote. (1980). *Poétique*. Paris : Éditions du Seuil.
- Arsenault, Dominic et Martin Picard. (2008). « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif. Les trois formes d'immersion vidéoludique ». Dans Acte de colloque : *Homoludens. Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué*. Récupéré de [http://www.homoludens.uqam.ca/index.php?option=com\\_content&task=view&id=55&Itemid=63](http://www.homoludens.uqam.ca/index.php?option=com_content&task=view&id=55&Itemid=63).
- Audi, Paul. (2003). *L'ivresse de l'art, Nietzsche et l'esthétique*. Paris : Inédit.
- Baker, Andrea J. (2008). « Down the Rabbit Hole : The Role of Place in the Initiation and Development of Online Relationship ». Dans Azy Barak (dir.), *Psychological Aspects of Cyberspace : Theory, Research, Applications* (p. 163-184). Cambridge : Cambridge University Press.

- Barnard-Wills, Catherine et David Barnard-Wills. (2013). « Invisible Surveillance in Visual Art ». *Surveillance & Society*, 10 (3/4), p. 204-214. Récupéré de <http://library.queensu.ca/ojs/index.php/surveillance-and-society/article/view/invisible>.
- Barrau, Annick. (1992). *Quelle mort pour demain?* Paris : L'Harmattan.
- Barthes, Roland. (1980). *La chambre claire. Notes sur la photographie*. Paris : Seuil.
- Barthes, Roland. (1968). « L'effet de réel ». *Persée*, 11(11), p. 84-89.
- Baudrillard, Jean. (1981). *Simulacres et simulation*. Paris : Galilée.
- Beever, Jennifer. (25 mai 2012). « How to Avoid Going Down the Social Media Rabbit Hole ». *Newincite.com*. Récupéré de <http://www.newincite.com/marketing-soapbox/how-to-avoid-going-down-the-social-media-rabbit-hole/>.
- Belting, Hans. (1989). *L'histoire de l'art est-elle finie?* Paris : Gallimard.
- Benjamin, Walter. (2003). *L'oeuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique*. Paris : Allia.
- Benjamin, Walter. (1999). *The Arcades Project*. Cambridge MA; Harvard Bellknap.
- Benjamin, Walter. (2000). « Paris, capitale du XIXe siècle » dans Benjamin, *Œuvre III*, Paris, Folio.
- Benjamin, Walter. (2000). « Sur le concept d'histoire » dans Benjamin, *Œuvre III*, Paris, Folio.
- Berger, John. (1972). *Ways of Seeing*. London : British Broadcasting Corporation.
- Berthier, Denis. (2004). *Méditations sur le réel et le virtuel*, Paris : L'Harmattan.
- Beyaert, Anne. (2002). « Une sémiotique du portrait ». *Tangence*, 69, p. 85-101.
- Beylot, Pierre. (2004). *Emprunts et citations dans le champ artistique*. Paris : L'Harmattan.

- Bolter, Jay David et Diane Gromala. (2003). *Windows and Mirrors. Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*. Cambridge : MIT Press.
- Bon, Denis. (1988). *L'animisme, l'âme du monde et le culte des esprits*. Paris : Éditions de Vecchi.
- Bonneville, Luc. (2001). « Temporalité et Internet : réflexion sur la psychologie du temps à la lumière des pratiques domiciliaires ». *Revue COMMposite.org*. Récupéré de <http://www.composite.org/index.php/revue/article/view/47>.
- Bosma, Josephine. (3 février 2011). « Interview With Vuk Cosic ». *Josephinebosma.com*. Récupéré de <http://www.josephinebosma.com/web/node/59> consulté le 7 décembre 2011
- Bouquet, Albertine. (Septembre 2010). « La blogueuse ». [Billet de blogue]. Récupéré de <http://desir-obscur.livejournal.com/143823.html>.
- Bourriaud, Nicolas. (2003). *L'esthétique relationnelle*. Paris : Les Presses du réel.
- Bourriaud, Nicolas. (2005). *Postproduction. Culture as Screeplay : How Art Reprograms the World*. New-York : Lukas & Sternberg.
- Bouvet, Rachel. (2007). *L'effet fantastique*. Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Brion, Marcel. (1961). *L'art fantastique*. Verviers : Albin Michel.
- Britz, Nick. (8 septembre, 2011). « Nick Briz explains the Glitch-Art Methods of JODI ». *Chicago Art Magazine*. Récupéré de <http://chicagoartmagazine.com/2011/09/nick-briz-explains-the-glitch-art-methods-of-jodi/>.
- Broder, Melissa. (13 avril, 2012). « Sans titre ». [Billet de blogue]. Récupéré de <http://www.melissabroder.com/page/3/>.
- Broder, Melissa. (2012). *Meat Heart*. Baltimore : Publishing Genius Press.
- Buci-Glucksmann, Christine. (2003). *L'art à l'époque du virtuel*. Paris : L'Harmattan.

- Burckhardt, Jacob. (1971). *Considérations sur l'histoire universelle*. Paris : Payot.
- Bush, Vannevar. (Juillet, 1945). « As We May Think ». *The Atlantic*. Récupéré de <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/>.
- Campanelli, Vito. (2010). *Web Aesthetics : How Digital Media Affect Culture and Society*. Rotterdam : Institute of Network Cultures.
- Carels, Edwin. (2006). « Resurrection à la carte ». Dans Eric Kluitenberg (dir.), *The Book of Imaginary Media* (p. 186-213), Rotterdam : NAI Publishers.
- Cascone, Kim. (2002). « The Aesthetic of Failure : Post-Digital Tendencies in Contemporary Computer music ». *Computer Music Journal*, (24 : 4), MIT Press. Récupéré de [http://subsol.c3.hu/subsol\\_2/contributors3/casconetext.html](http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors3/casconetext.html).
- Cauquelin, Anne. (2006). *Fréquenter les incorporels*. Paris : Presses universitaires de France.
- Chatonsky, Grégory. (4 avril, 2009). « Net Art For Dummies ». *incident.net*. Récupéré de <http://chatonsky.net/fragments/netart-for-dummies/>.
- Cohen, Dan. (26 août 2011). « Professor, Start your blogs ». [billet de blogue]. Récupéré de <http://www.dancohen.org/2006/08/21/professors-start-your-blogs/>.
- Collectif. (2009). « Digital Humanities Manifesto 2.0 ». Récupéré de [http://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto\\_V2.pdf](http://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto_V2.pdf).
- Coppa, Francesca. (2010). « Interview with Elisa Kreisinger ». *Transformative Works and Cultures*, (5). Récupéré de <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/234>.
- Davis, Whitney. (2009). « Winckelmann Divided : Mourning the Death of Art History ». Dans Donald Preziosi (dir.), *The Art of Art History, A Critical Anthology* (p. 40-51). Oxford : Oxford University Press.
- Deleuze, Gilles. (1962). *Nietzsche et la philosophie*. Paris : Presses universitaires de France.

- Derrida, Jacques. (1967). *La voix et le phénomène*. Paris : Presses universitaires de France.
- Des Aulniers, Luc. (2009). *La fascination : nouveau désir d'éternité*. Montréal : Presses de l'Université du Québec.
- Didi-Huberman, Georges. (2011). *Atlas ou le gai savoir inquiet. L'œil de l'histoire, Tome 3*. Paris : Minuit.
- Didi-Huberman, Georges. (2008). *La ressemblance par contact*. Paris : Minuit.
- Didi-Huberman, Georges. (2002). *L'image survivante : Histoire de l'art et temps des fantômes*. Paris : Minuit.
- Didi-Huberman, Georges. (1998). *Phasmes : essai sur l'apparition*. Paris : Minuit.
- Dubois, Philippe. (1983). *L'acte photographique*. Paris : L'Harmattan.
- Eliade. Mircea. (1965). *Le sacré et le profane*. Paris : Gallimard.
- Faucheux, Michel. (2010). Image industrielle et dispositif symbolique. *Protée* (38:2).  
Récupéré de <http://www.erudit.org/revue/pr/2010/v38/n2/044955ar.html#no1>.
- Febvre, Lucien. (1992). *Combats pour l'histoire*. Paris : Armand Colin.
- Fink, Eugen. (1966). *De la phénoménologie*. Paris : Minuit.
- Fisher, Hervé. (1981). *L'histoire de l'art est terminée*. France : Balland. Récupéré de [http://classiques.uqac.ca/contemporains/fischer\\_herve/histoire\\_art\\_terminee/histoire\\_art.html](http://classiques.uqac.ca/contemporains/fischer_herve/histoire_art_terminee/histoire_art.html).
- Flusser, Vilém. (2000). *Towards A Philosophy of Photography*. Récupéré de [http://monoskop.org/images/c/c4/Flusser\\_Vilem\\_Towards\\_a\\_Philosophy\\_of\\_Photography.pdf](http://monoskop.org/images/c/c4/Flusser_Vilem_Towards_a_Philosophy_of_Photography.pdf).

- Forero-Mendoza, Sabine. (2004). « De la citation dans l'art et dans la peinture en particulier ». Dans Pierre Beylot (dir.), *Emprunts et citations dans le champ artistique* (p. 19-31). Paris : L'Harmattan.
- Frances, Ellen. (Janvier, 2013). « Melissa Broder IRL on Video Art, Poetry, Gifs & Soft Grunge ». [Billet de blogue]. Récupéré de <http://www.everyday-genius.com/2013/01/ive-been-super-obsessed-with-melissa.html>.
- Friesen, Norm. (2013). « Wandering Star : The Image of the Constellation in Benjamin, Giedion and McLuhan ». *Learningspaces.org*, <http://learningspaces.org/wordpress/wpcontent/uploads/20/3/06/Wandering-Star-BenjaminGiedionMcLuhan21.pdf>, consulté le 25 avril 2015.
- Gauntlett, David. (2010). « Creativity, Participation and Connectedness : An Interview with David Gauntlett ». Dans Stefan Sonvilla-Weiss, *Mashup Cultures* (p. 65-78). New-York : Springer-Verlag.
- Georges, Fanny. (2009). « L'enfer des autres "soi-même" : identité personnelle et archives numériques ». *Revue .dpi*, (15). Récupéré de <http://dpi.studioxx.org/demo/?q=fr/no/15/enfer-autres-soi-meme-par-fanny-georges>
- Georges, Fanny. (2008). « L'identité numérique dans le Web 2.0 ». Le mensuel de l'Université (27). Récupéré de [http://fannygeorges.free.fr/doc/georgesf\\_mensueluniversite.pdf](http://fannygeorges.free.fr/doc/georgesf_mensueluniversite.pdf)
- Gervais, Bertrand. (2002). « Le labyrinthe et l'oubli. Fondements d'un imaginaire ». *Cahier Figura*, 6, p. 13-64. Récupéré de [http://oic.uqam.ca/en/system/files/garde/531/documents/cf6-2-gervais-le\\_labyrinthe\\_et\\_loubli.pdf](http://oic.uqam.ca/en/system/files/garde/531/documents/cf6-2-gervais-le_labyrinthe_et_loubli.pdf).
- Gervais, Bertrand, (Avril, 2007). « L'effet de présence. De l'immédiateté de la représentation dans le cyberspace ». *Archée*. Récupéré de <http://archee.qc.ca/ar.php?page=article&no=280>
- Gervais, Bertrand. (2007). *Figures, lectures, logiques de l'imaginaire Tome 1*. Montréal : Le Quartanier.
- Ginzburg, Carlos. (1986). *Mythes, emblèmes, traces. Morphologie et histoire*. Paris : Flammarion.

- Gombrich, Ernst et Fitz Saxl. (1986). *Aby Warburg : An Intellectual Biography*. Oxford : Phaidon Press.
- Gorgans, Matthew. (2011). « Alice in Theoryland : Psychoanalysis in Alice's Adventures in Wonderland ». *Proceedings of The Natinal Conference*. New York : Ithaca College. Récupéré de <http://urpasheville.org/proceedings/ncur2011/papers/NP51327.pdf>.
- Greene, Rachel. (2004). *Internet Art*. London : Thames & Hudson.
- Grigorovici, Dan. (2003). *13 Persuasive Effects of Presence in Immersive Virtual Environments*. Amsterdam : Ios Press.
- Guillaud, Hubert. (30 septembre, 2011). « Big Data : est-ce que le déluge de données va rendre la méthode scientifique obsolète? » [billet de blogue]. Récupéré de <http://internetactu.blog.lemonde.fr/2011/09/30/big-data-est-ce-que-le-deluge-de-donnees-va-rendre-la-methode-scientifique-obsolete/>.
- Hagelstein, Maud. (2008). « Mémoire et Denkraum. Réflexions épistémologiques sur la Kulturwissenschaftliche Bibliothek Warburg ». *Conserveries mémorielles*, (5), p. 38-46.
- Hall, Edward T. (1971). *La dimension cachée*. Paris : Seuil.
- Hayles, Katherine N. (1999). *How we Became Posthuman, Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*. Chicago : University of Chicago Press.
- Heidenreich, Stephan. (2011). « Vision Possible : A Methodological Quest For Online Video ». Dans Geert Lovink et Rachel Somers Miles (dir), *Video Vortex Reader II. Moving Images Beyond YouTube* (p. 13-24). Amsterdam : Institute of Network Cultures.
- Hendrickson, Alice et Linda Lorene Carli. (2007). *Through the Labyrinth : The Truth about how Women Become Leaders*. Boston : Harvard Business Press.
- Heti, Sheila. (2012). *How Should a Person be?* House of Anansi Press.
- Hitchcock, Tim. (23 octobre 2011). « Academic History Writing and its Disconnects ». *Hystriotics*. Récupéré de <http://historyonics.blogspot.ca/2011/10/academic-history-writing-and-its.html>.

- Husserl, Edmund. (2004). *De la synthèse active*. Grenoble : Jérôme Millon.
- Husserl, Edmund. (2003). *Sur la phénoménologie de la conscience intime du temps*. Grenoble : G. Millon.
- Husserl, Edmund. (2002). *Phantasia, conscience d'image, souvenir : de la phénoménologie des présentifications intuitives Textes posthumes (1898-1925)*. Paris : Jérôme Millon.
- Husserl, Edmund. (1992). *Méditations cartésiennes*. Paris : Vrin.
- Husserl, Edmund. (1991). *Problèmes fondamentaux de la phénoménologie*. Paris : Presses universitaires de France.
- Husserl, Edmund. (1962). *La crise des sciences européennes et la phénoménologie transcendantale*. Paris : Gallimard.
- Jeffrey, Denis. (1998). *Jouissance du sacré, religion et postmodernité*. Paris : Armand Colin.
- Jersild, A. T. *Child psychology (6th ed.)*. Englewood Cliffs. New Jersey: Prentice-Hall, 1968.
- Jones, Daniel. (Février 2012). « Women As Objects : The Tumblr Teen ». [billet de blogue]. Article récupéré de <http://www.electronicbeats.net/en/features/women-as-objects-the-tumblr-teen/sthash.ETtCOev0.dpuf>.
- Jones, John. (17 janvier 2011). « Teaching Digital Literacy ». *dmlcentral.net*. Récupéré de : <http://dmlcentral.net/blog/john-jones/teaching-digital-literacy>
- Kelly, Kevin. (11 décembre, 2008). « Movage ». *The Technium*. Récupéré de : <http://kk.org/thetechnium/archives/2008/12/movage.php>.
- Kreisinger, Elisa. (Octobre 2011). « Why Women Make the Best Remixers ». [Billet de blogue]. Récupéré de <http://elisakreisinger.wordpress.com/2011/10/14/3-reasons-why-women-make-the-best-remixes/>.

- Kuni, Verena. (2009). « Why I never became a Net Art Historian ». Dans Daniels Dieter et Gunther Reisinger, *Net Pioneer 1.0 : Contextualizing Early Net-Based Art* (p. 181-1997). New-York : Sternberg Press.
- Lalonde, Joanne. (2012). *Abécédaire du Web, 26 concepts pour comprendre la création sur Internet*. Montréal : Presses de l'Université du Québec.
- Lalonde, Joanne. (2003). « Mythographies web : fabrications d'identités ». *Archée*. Récupéré de <http://archee.qc.ca/ar.php?page=article&no=220>.
- Landin, Kathy. (31 janvier 2012). « Are These Strange Sounds Heard in the Sky Worldwide Real or Hoaxes? » [Billet de blogue]. Récupéré de <http://thefw.com/videos-of-strange-sounds/>.
- Le Goff, Jacques. (1986). « Les mentalités, une histoire ambiguë ». Dans Jacques Le Goff et Pierre Nora (dir.), *Faire de l'histoire. Nouveaux objets. Tome 3* (p. 106-129). Paris : Gallimard.
- Le Goff, Jacques. (1974). *Histoire et imaginaire*. Paris : Éditions Poiesis.
- Lessig, Lawrence. (2008). *Remix : Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. New York : The Penguin Press HC.
- Levinas, Emmanuel. (1971). *Totalité et infini*. Paris : Librairie Générale Française.
- Lévy, Pierre. (2002). *Cyberdémocratie*. Paris : Odile Jacob.
- Lévy, Pierre. (1998). *Qu'est-ce que le virtuel?* Paris : Découverte.
- Lévy-Bruhl, Lucien. (1963). *L'âme primitive*. Paris : Presses universitaires de France.
- Lévy-Bruhl, Lucien. (1963). *Le surnaturel et la nature dans la mentalité primitive*. Paris : Presses universitaires de France.
- Lévy-Bruhl, Lucien. (1951). *Les fonctions mentales des sociétés inférieures*. Paris : Presses universitaires de France.

- Lialina, Olia. (Juillet, 2010). « A Vernacular Web, Tome 3. Prof. Dr. Style. » *contemporary-home-computing.org*. Récupéré de <http://contemporary-home-computing.org/prof-dr-style/>.
- Lialina, Olia. (Août, 2007). « A Vernacular Web 2 ». *contemporary-home-computing.org*. Récupéré de <http://contemporary-home-computing.org/prof-dr-style/>.
- Lialina, Olia. (Janvier, 2005). « A Vernacular Web. The Indigenous and The Barbarian ». *teleportacia.org*. Récupéré de <http://art.teleportacia.org/observation/vernacular/>.
- Lovink, Geert. (2007). *Zero Comments : Blogging and Critical Internet Culture*. New York : Routledge.
- Mackrous, Paule. (2010). « Interview with Penelope Trunk ». *Magazine électronique du CLAC*, (37). Récupéré de [http://magazine.ciac.ca/archives/no\\_37/en/entrevue.htm](http://magazine.ciac.ca/archives/no_37/en/entrevue.htm).
- Mackrous, Paule. (2007). « Le partage sur le Web : personnages virtuels et Web 2.0 selon Martine Neddham ». *Revue .dpi*, (15). Récupéré de <http://dpi.studioxx.org/demo/?q=fr/no/15/partage-Web-personnages-virtuels-selon-martine-neddham-par-paule-mackrous>.
- Mackrous, Paule. (2006). *La constitution de l'effet de présence dans la conscience : art contemporain et animisme*. (Mémoire de maîtrise non publié). Université du Québec à Montréal.
- Madoff, Steven Henry. (2009). *Art School. Propositions for the 21st century*. Cambridge : MIT Press.
- Malraux, André. (1965). *Le musée imaginaire*. Paris : Gallimard.
- Manovich, Lev. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge : MIT Press.
- Marin, Louis. (1994). *De la représentation*. Paris : Seuil.
- Maritée. (2012). *Ma vie en pièce détachée*. Montréal : Publibook.

- Menkman, Rosa. (14 décembre, 2011). « Glitch Studies Manifesto ». *Rhizome.org*.  
Récupéré de <http://rhizome.org/editorial/2011/jul/28/glitch-studies-manifesto-rosa-menkman/>.
- Mercier, Andrée. (2009), « La vraisemblance : état de la question historique et théorique. », dans *Temps zéro*, no2.  
<http://tempszero.contemporain.info/document393>, consulté le 23 avril 2014.
- Merleau-Ponty, Maurice. (1945). *Phénoménologie de la perception*. Paris : Gallimard.
- Mihm, Stephen. (25 mai, 2008). « Everyone's a Historian Now, How the Internet and you will make history deeper, rich and more accurate ». *Boston.com*.  
Récupéré de [http://www.boston.com/bostonglobe/ideas/articles/2008/05/25/everyones\\_a\\_historian\\_now/?page=full](http://www.boston.com/bostonglobe/ideas/articles/2008/05/25/everyones_a_historian_now/?page=full).
- Miller, Paul D. (2004). *Rhythm Science*. Cambridge : MIT Press.
- Miller, Paul D. (dir). (2008). *Sound Unbound. Sampling Digital Music and Culture*.  
Cambridge : MIT Press
- Millet, Catherine. (2003). *Le critique d'art s'expose*. Paris : Éditions Jacqueline Chambon.
- Millet, Catherine. (2002). *La vie sexuelle de Catherine Millet*. Paris : Seuil.
- Mitchell, WJT. (1994). *Picture Theory*. Chicago : University of Chicago Press.
- Moore, Melody. « Publier sous pseudo : gonflé ou dégonflé? » [Billet de blogue].  
Récupéré de <http://laforcedavancer.over-blog.com/article-publier-sous-pseudo-gonfle-ou-degonfle-89479972.html>.
- Morin, Edgar. (1970). *L'homme et la mort*. Paris : Seuil.
- Navas, Eduardo. (3 septembre 2003). « Notes on Everything is a Remix ». *Remixtheory.net*. Récupéré de <http://remixtheory.net/?p=480>.
- Nelson, Ted (1965). « A File Structure for the Complex, the Changing, and the Indeterminate ». Dans Lewis Winner, *Association for Computing Machinery : Proceedings of the 1965. 20th National conference* (p. 84-100). Cleveland : ACM

## Press

- Nietzsche, Friedrich. (1974). *Le crépuscule des idoles*. Paris : Flammarion.
- Nietzsche, Friedrich. (1988). *Humain, trop humain*. Paris : Hachette.
- Otto, Rudolf. (1969). *Le sacré*. Paris : Petite Bibliothèque Payot.
- Paige, Linda Rohrer. (1996). « Wearing the Red Shoes. Dorothy and the Power of Imagination in *The Wizard of Oz* ». *Journal of Popular Film & Television* (23 : 4) p. 146-153.
- Palmer, Amanda. (Mai 2013). « Connecting the Dots, Dealing With Criticism and the Essence of Crowdfunding ». [billet de blogue]. Récupéré de <http://amandapalmer.net/blog/20130529/>.
- Paquin, Louis-Claude. (2006). *Comprendre les nouveaux médias interactifs*. Québec : Quentin.
- Peirce, Charles Sanders. (1997). *Pragmatism as a Principle and Method of Right Thinking : The 1903 Harvard Lectures on Pragmatism*. Albany, Sate University of New York Press.
- Piaget, Jean. (1945). *La formation du symbole chez l'enfant*. Paris : Delachaux et Niestlé.
- Pline L'Ancien (1947). *Histoire naturelle, Livre XXXV*. Paris : Les Belles Lettres.
- Quinton, Angel. (11 août, 2008). « Imaginary Friend ». [Billet de blogue]. Récupéré de <http://www.parenthood360.com/index.php/imaginary-friend-comfort-reassurance-parents-siblings-imagination-companion-21580/>.
- Radford, Benjamin. (27 mai, 2014). « Mysterious Sounds Reported Around the World ». *news.discovery.com*. Récupéré de <http://news.discovery.com/human/health/origin-of-mysterious-hum-identified-almost-14052.htm>.
- Radford, Benjamin. (8 février, 2012). « Mysterious Sounds Reported Around the World ». *news.discovery.com*. Récupéré de <http://news.discovery.com/human/mysterious-sounds-reported-around-the-world-120208.htm>

- Rancière, Jacques. (2004). *Malaise dans l'esthétique*. Paris : Gallilée.
- Rosenzweig, Roy. (2003). « Scarcity or Abundance? Preserving the Past in a Digital Era ». *The American Historical Review*, 108 (3), p. 735-762.
- Rosenzweig, Roy. (Juin, 2006). « Can History be Open Source? Wikipedia and the Future of the Past ». *The Journal of American History*, 93 (1), p. 117-148.
- Rosenzweig, Roy et Dan Cohen. (2005). *Digital History. A Guide to Gathering, Preserving, and Presenting the Past on the Web*. Philadelphia : University of Pennsylvania Press.
- Ruffini, Giulio. (2009). *Conversations on Presence*. Récupéré de [www.peachbit.org/sites/peachbit.org/files/Conversations-FINAL-BOOK-3.pdf](http://www.peachbit.org/sites/peachbit.org/files/Conversations-FINAL-BOOK-3.pdf).
- Saxl, Fritz. (1986). « The History of Warburg's Library ». Dans Ernst Gombrich, *Aby Warburg. An Intellectual Biography*. Londres : The Warburg Institute.
- Saybalisi, Nermin. (2010). « Digital Ghosts. Voice and Migratory Hauntings. » Dans Norie Neumark, Ross Gibson, et Theo van Leeuwen (dir.), *Voice. Vocal Aesthetics in Digital Arts and Media* (p. 319-340). Cambridge : MIT Press.
- Schnapp, Jeffrey T. et Michael Shanks. (2009). « Artreality (Rethinking Craft in a Knowledge Economy) ». Dans Steven Henry Madoff (dir.), *Art School. Propositions for the 21st century* (p. 141-158), Boston : MIT Press.
- Sconce, Jeffrey. (2007). *Haunted Media, Electronic Presence from Telegraphy to Television*. Duke : Duke University Press.
- Sconce, Jeffrey. (2010). « The Terror of Encryption ». *Magazine électronique du CIAC*, (38). Récupéré de [http://magazine.ciac.ca/archives/no\\_38/fr/dossier.htm](http://magazine.ciac.ca/archives/no_38/fr/dossier.htm).
- Sherman, Aliza. (1998). *A Woman's Guide to the Web. Cybergrrr!* New York : Ballantine.
- Sloterdijk, Peter. (1996). *Essai d'intoxication volontaire*. Munich : Calmann-Lévy.

- Smithies, Lilly. (Janvier 2013). « Creative Writing PhD : About ». [billet de blogue]. Récupéré de <http://creativewriterphd.wordpress.com/about>.
- Steiner, Georges. (1991). *Réelles présences*. Paris : Gallimard.
- Stoichita, Victor. (1993). *L'instauration du tableau*. Paris : Méridiens Klincksieck.
- Strenger, Carlo. (2013) *La peur de l'insignifiance nous rend fous. Une quête de sens et de liberté pour le XXI<sup>e</sup> siècle*. Paris : Belmont.
- Talmont, Virginie. (2005). *Inceste*. Paris : Éditions J'ai lu.
- Taylor, Marjorie. (1999). *Imaginary Companions and the Children who Create them*. Oxford : Oxford University Press.
- Toufic, Jalal. (2010). *Distracted*. Barrytown : Station Hill Press.
- Tronstad, Ragnhild. (2008). « The Uncanny in New Media Art ». *Leonardo on-line*. 16(2). Récupéré de : [http://www.leoalmanac.org/journal/Vol 16/lea\\_v16\\_n02-03/RTronstad\\_LEA160203.pdf#zoom=100,0,0](http://www.leoalmanac.org/journal/Vol%2016/lea_v16_n02-03/RTronstad_LEA160203.pdf#zoom=100,0,0).
- Trunk, Penelope. (Décembre 2012). « The Psychology of Quitting ». [Billet de blogue]. Récupéré de <http://blog.penelopetrunk.com/2011/12/28/the-psychology-of-quitting/>.
- Trunk, Penelope. (Juillet 2009). « How to decide How Much to Reveal About Yourself ». [Billet de blogue]. Récupéré de <http://blog.penelopetrunk.com/2009/07/21/how-to-decide-how-much-to-tell-about-yourself-on-your-blog/>.
- Trunk, Penelope. (Juin 2007). « Use Blog as a Career Tool for Becoming Super Connected ». [Billet de blogue]. Récupéré de <http://blog.penelopetrunk.com/2007/06/24/blogging-supercharges-your-career-by-making-you-more-connected/>.
- Tylor, Edward Burnett. (1997). *Primitive Culture*. New-York : New York Gordon Press.
- Vernant, Jean-Pierre. (1990). *Figure, idoles et masques*. Paris : Julliard.

- Warburg, Aby. (1990). *Essais florentins*. Paris : Klincksieck.
- Warnke, Martin. (1994). « Aby Warburg (1866-1929) ». *Revue Germanique Internationale*. p. 123-135, (2). Récupéré de <http://rgi.revues.org/460?lang=de>.
- Weick, Karl K. (2006) « The Role of Imagination in the Organizing of Knowledge ». *European Journal of Information Systems* (15), p. 446-452.
- Weissberg, Jean-Louis. (1998). *Présences à distance*. Paris : L'Harmattan.
- Welter, Gustave. (1960). *Les croyances primitives et leurs survivances: Précis de paléopsychologie*, Paris : Armand Colin.
- Wierviorka, Michel. (2012). « Du concept de sujet à celui de subjectivation/désobjectivation ». *Fondation maison des sciences de l'homme* (16). Récupéré de <http://www.erudit.org/revue/pr/2010/v38/n2/044955ar.html#no1>.
- Williams, Rowan. (2005). « Presence ». *The Quaterly Bulletin of Art and Christianity*, (43).
- Wortham, Jenna. (30 juin 2012). « I Took a Web Detour and Now I Feel Better ». *Nytimes.com*. Récupéré de [http://www.nytimes.com/2012/07/01/technology/when-internet-distractions-make-us-more-efficient.html?\\_r=1&](http://www.nytimes.com/2012/07/01/technology/when-internet-distractions-make-us-more-efficient.html?_r=1&).
- Zambreno, Kate. (Mai 2013). « 12-step program for Author Ego ». [Billet de blogue]. Récupéré de <http://francesfarmerismysister.blogspot.ca/2013/05/12-step-program-for-author-ego.html>.
- Zambreno, Kate. (2007). *Heroines*. Cambridge : MIT Press.

#### *Films, DVD et vidéos en ligne*

- Abrams, J.J., Jack Bender, Stephen Williams et autres. (2004-2010). *Lost*. [Série télévisée]. États-Unis : Bard Robot Productions et ABC Studios.

- Bresson, Robert. (1967). *Mouchette*. [Noir et blanc, 35mm]. Paris : Anatole Dauman.
- Fleming, Victor. (1939). *The Wizard of Oz*. [DVD]. États-Unis : Metro-Goldwin-Mayer.
- Franzen, Benjamin. (2009). *Copyright Criminals*. [DVD]. États-Unis : Benjamin Franzen et Kembrew McLeod.
- Gillett, Burt. (1933). *Three Little Pigs*. [DVD]. États-Unis : Walt Disney.
- Kubrick, Stanley. (1971). *A Clockwork Orange*. [DVD]. Royaume-Unis : Stanley Kubrick.
- Henson, Jim. (1986). *Labyrinth*. [DVD]. Royaume-Unis et États-Unis : Eric Rattray, David Lazer et George Lucas.
- Hitchcock, Alfred. (1960). *Psycho*. [DVD]. États-Unis : Alfred Hitchcock.
- Hooper, Toby. (1962). *Poltergeist*. [DVD]. États-Unis : Steven Spielberg et Frank Marshall.
- Jong, Ate de. (1991). *Drop Dead Fred*. [DVD]. États-Unis et Royaume-Unis : Paul Webster.
- Jonze, Spike. (1999). *Being John Malkovich*. [DVD]. États-Unis : Steve Golin, Vincent Landay, Sandy Stern et Michael Sipe.
- Niccol, Andrew (2002). *S1mOne* [DVD] États-Unis : New Line Cinema et Niccol Films.
- Nichols, Mike. (1966). *Who's Afraid of Virginia Woolf*. [DVD]. États-Unis : Ernest Lehman.
- Polansky, Roman. (1965). *Repulsion*. [DVD]. Royaume-Unis : Compton Films et Tekli British Productions.
- Sanchez, Eduardo et Daniel Myric. (1999) *Blair Witch Project*. [DVD]. États-Unis : Robin Cowie et Gregg Hale.

- Scott, Ridley. (1979). *Alien*. [DVD]. États-Unis : Brandywine Productions et Twentieth Century Fox.
- Ted.com. (Février 2013). *Amanda Palmer. The Art of Asking*. [Vidéo Webdiffusée]. Récupéré de [http://www.ted.com/talks/amanda\\_palmer\\_the\\_art\\_of\\_asking](http://www.ted.com/talks/amanda_palmer_the_art_of_asking).
- Toro, Guillermo del. (2006). *Pan's Labyrinth*. [DVD]. Mexique et Espagne : Guillermo del Toro, Alfonso Cuaron, Bertha Navarro, Frida Torresblanco et Alvaro Augustin.
- Underwood, Ron. (1993). *Heart and Souls*. [DVD]. États-Unis : Nancy Roberts et Sean Daniel.
- Verbinski, Gore. (2002). *The Ring*. [DVD]. États-Unis : Walter F. Parkes et Laurie MacDonald.
- YouTube.com. (20 juillet, 2009). *Poltergeist Activity Caught On Video. REAL Ghost Caught*. [Vidéo Webdiffusée]. Récupéré de <http://www.youtube.com/watch?v=8sSiTeWx3w&list=PLjCpdy0gHYVvF2qiJu29KA39siOVbKnF>.
- Youtube.com. (Mai, 2011). *Georges Didi-Huberman à La Cambre (6 parties)*. [Vidéo Webdiffusée]. Récupéré de <http://www.youtube.com/watch?v=r5giGlhAguU&feature=youtu.be>.
- YouTube.com. (11 août, 2012). *Mes secrets...* [Vidéo Webdiffusée]. Récupéré de <http://www.youtube.com/watch?v=tGwf1GAIpgo>.
- YouTube.com. (5 octobre, 2012). *Elle raconte son viol sur Facebook*. [Vidéo Webdiffusée]. Récupéré de <http://www.youtube.com/watch?v=-EwZzQTAiAk>.
- YouTube.com. (5 décembre, 2012). *Mon histoire [Viol et harcèlement moral]*. [Vidéo Webdiffusée]. Récupéré de <http://www.youtube.com/watch?v=NO817IV-VI>.
- YouTube.com. (10 juin, 2013). *Histoire de viol qui se finit en...* [Vidéo Webdiffusée]. Récupéré de <http://www.youtube.com/watch?v=obA4A83MTyY>.

Zwigoff, Terry. (2001). *Ghost World*. [DVD]. États-Unis : Lianne Halfton, John Malkovich et Russel Smith.

### *Romans*

Bernanos, Georges. (2009). *Nouvelle histoire de Mouchette*. Bordeaux : Castor Astral.

Carroll, Lewis. (1979). *Tout Alice*. Paris : Flammarion.

Miller, Henry (1994), *Tropic of Cancer*, New-York, Grove Press.

### *Sites Internet*

Brown, Grace. *Project Unbreakable*. Récupéré le 28 mars 2014 de <http://project-unbreakable.org/>.

Lombard, Matthew. *International Society for Presence Research*. Récupéré le 27 mars 2014 de <http://ispr.info/>.

MIT Press Journals. *Presence : Teleoperators and Virtual Environments*. Récupéré le 28 mars 2014 de <http://www.mitpressjournals.org/doi/abs/10.1162/105474602760204246?journalCode=pres#.UzWF1zmIWWc>.

Starlab Barcelona. *Peach Presence : Research in Action*. Récupéré le 28 mars 2014 de <http://www.peachbit.org/>.

St-Jean Tanya, Roxanne Guérin et Fannie Boisvert St-Louis. *Je suis indestructible*. Récupéré le 28 mars de <http://jesuisindestructible.tumblr.com/>.

Université de Copenhague. *Audiovisual Thinking. The Journal of Academic Videos*. Récupéré le 27 mars 2014 de <http://www.audiovisualthinking.org>.

Université de Stanford. *Presence Project*. Récupéré le 28 mars 2014 de <http://presence.stanford.edu/>.

### *Œuvres hypermédiatiques*

Anonyme. (2010- ). *If We Don't, Remember Me*. [Œuvre interactive en ligne]. Récupéré le 27 mars 2014 de <http://iwdrm.tumblr.com>.

Cosic, Vuk. *History of Art for Airports. Official History of Net.art Volume 1*. [Œuvre interactive en ligne]. Récupéré de <http://www.ljudmila.org/~vuk/history/>.

Cosic, Vuk. *Classics of net.art. Official History of Net.art Volume 2*. [Œuvre interactive en ligne]. Récupéré de <http://www.ljudmila.org/~vuk/books/>.

Cosic, Vuk. *Ascii History of Moving Images. Official History of Net.art Volume 3*. [Œuvre interactive en ligne]. Récupéré de <http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film/>.

Craighead et Thomson. (2001-2012). *e-poltergeist*. [Œuvre interactive en ligne]. Récupéré de [http://www.thomson-craighead.net/po1t33\\_ge15t](http://www.thomson-craighead.net/po1t33_ge15t).

Emox. (2001-...). *Internet's Last Page*. [Œuvre interactive en ligne]. Récupéré de <http://www.internetlastpage.com/>.

JODI. <http://www.jodi.org/>. [Œuvre interactive en ligne] Récupéré de <http://www.jodi.org/Jodi.org>.

JODI. *Blog Title*. [Œuvre interactive en ligne]. Récupéré de <http://blogspot.jodi.org/>

Joseph, Chris et Kate Pullinger. (2006-...). *Inanimate Alice*. [Œuvre interactive en ligne]. Récupéré de <http://www.inanimatealice.com/>.

Lullatone. (2009). *Raindrop Melody Maker*. [Œuvre interactive en ligne]. Récupéré de <http://www.soundtoys.net/toys/raindrop-melody-maker>.

Neddham, Martine. (1997) *Mouchette*. [Œuvre interactive en ligne]. Récupéré de <http://mouchette.org/>

Welby, Victoria. *Victoria Welby*. [Œuvre interactive en ligne]. Récupéré de <http://victoriawelby.ca>.

Welby, Victoria. *Les identitaire*. [Œuvre interactive en ligne] Récupéré de [http://victoriawelby.ca/les\\_identitaires](http://victoriawelby.ca/les_identitaires).