



JOANNE LALONDE
LE PERFORMATIF DU WEB

d'après les oeuvres de Patrice DUHAMEL
Linda DUVALL
Jeanné LANDRY-BELLEAU
Jillian MCDONALD
Nadine NORMAN
Michelle TERAN

LE PERFORMATIF DU WEB

PAR JOANNE LALONDE

Révision linguistique : Guy Leclerc
Traduction: Claude Chevalot

Tous droits réservés © LA CHAMBRE BLANCHE, l'auteur et les artistes, 2010

Catalogage avant publication de Bibliothèque et Archives nationales du Québec et Bibliothèque et Archives Canada

Lalonde, Joanne, 1960-

Le performatif du Web [ressource électronique]

Comprend des réf. bibliogr.

ISBN 978-2-9811848-0-1

1. Art Web - Canada. 2. Œuvres multimédias (Art) - Canada. 3. Art canadien - 21e siècle. 4. Art québécois - 21e siècle. 5. Performatif (Philosophie). I. Duhamel, Patrice, 1970-2008. II. Chambre blanche (Galerie). III. Titre. IV.

N7433.84.C3L34 2010 776.0971 C2010-941218-4F

LA CHAMBRE BLANCHE reçoit l'appui du Conseil des arts et des lettres du Québec, du Conseil des arts du Canada et de la ville de Québec.

Cette publication a été réalisée grâce à la participation des membres du comité de publication de LA CHAMBRE BLANCHE. Un grand merci à Jacqueline Bouchard, Murielle Dupuis-Larose, Branka Kopecki. Un merci tout spécial à Gilbert Sévigny à titre de conseiller.

Techniciens web : Hugo Lupin-Catelier, Jeanne Landry-Belleau et Stéphan Paquet

Crédits photos : Patrice Duhamel, Linda Duvall, Jeanne Landry-Belleau, Jillian McDonald, Nadine Norman, Michelle Teran

Conception graphique : Pierre-Luc Lapointe

Cette publication est rendue possible grâce à l'appui de l'entente de développement culturel Ville de Québec ministère, de la culture des communications et de la condition féminine du Québec.

Table des matières

Introduction	6
I. Performativité de l'identité. Se construire une histoire	9
II. Exister par l'action dans un groupe. Performativité de l'interactivité	17
III. Communauté et parole partagée	24
IV. Le désir de raconter	32
Pour conclure, performativité et rituels	41
Interpréter les fragments	45
Notices Biographiques.....	51

Introduction

Amorçons cet essai¹ par une question en apparence toute simple, mais qui, dans l'exercice de la définition, se révèle plutôt complexe : qu'est-ce que le performatif?

De manière très générale, nous pourrions définir le performatif comme ce qui relève du faire, ce qui installe par l'action un état de fait. Cette conception, héritée de la philosophie analytique de John Austin², décrit à mon avis parfaitement l'univers du web, car elle accorde son attention au contexte des énoncés et à leur valeur de transformation.

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

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

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

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

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

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

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

Art de l'écriture hétérogène et polymorphe, la création web fait appel à des langages différents, qui ne sont plus pensés comme des disciplines fermées mais comme des catégories poreuses. Les images fixes et animées, les sons et les textes cohabitent, jouant avec bonheur sur les frontières indistinctes de ces grandes

traditions de l'art, de la littérature, de la vidéographie, de la photographie, du cinéma et de la création sonore. Ces formes poétiques variables ont un double statut : elles sont à la fois chronique (quand une histoire est racontée) et matière (des formes visuelles et sonores). Si bien qu'il est davantage pertinent de les recevoir et de les accepter dans une perspective globale et multidisciplinaire plutôt que d'y chercher les réminiscences³ précises de l'art vidéo, de la performance, du roman ou du film.

Art de la citation, l'hypermédia est en résonance constante avec l'histoire culturelle. Loin de se penser en rupture complète avec la tradition, il interprète et réinvente les formes, les thèmes et les genres qui ont depuis toujours fasciné les artistes : portraits, carnets, paysages, vie quotidienne, manifeste politique, documents et archives, la liste est infinie. Appropriation, interprétation, citation, remédiation⁴, remake, adaptation, toutes ces stratégies de représentation sont des moteurs de la création qui s'affichent souvent sous la bannière de la culture libre dans une perspective synchronique.

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

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

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

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

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

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

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

Une importante part de la production de l'art hypermédiatique s'inscrit dans cette tendance. Plusieurs œuvres exploitent ouvertement de nouvelles identités narratives, utilisent des stratégies de représentation ou des figures du double. En effet, le web favorise la diffusion de leurre de toutes sortes : personnalités multiples et troubles, marché du corps, journaux intimes où fiction et réalité s'entrecroisent.

À l'ère d'un sujet tragique, d'un sujet contemporain inquiet de la perte de ses repères identitaires et tiraillé entre les multiples investigations du soi⁵, le web apparaît

5. Je fais ici référence à des propositions sur la dépression et la fatigue du sujet postmoderne, notamment à Ehrenberg, *La fatigue d'être soi : dépression et société*, Paris, Odile Jacob, 1998, sur le sujet de la dépression postmoderne, et à Stoloff, *Interpréter le narcissisme*, Paris, Dunod, 2000, sur la question du tragique identitaire. J'ai déjà eu l'occasion de mentionner (Lalonde 2004) qu'une des hypothèses parmi les plus intéressantes de révision de la perspective psychanalytique est à mon avis celle accordant au « conflit narcissique » (c'est-à-dire les tensions et rivalités entre l'ego et la représentation que celui-ci se fabrique de lui-même) une dimension aussi importante que celle de Freud reconnaissant

aujourd'hui comme un lieu où les identités sont plus que jamais dynamiques et variables, identités des sujets mais aussi des supports médiatiques et des genres. C'est le règne de la mythographie, une écriture visuelle ou littéraire de la projection fantasmatique d'un sujet lui permettant de multiplier ses extensions identitaires, où les propositions sont très souvent subversives et où elles suggèrent, pour les œuvres les plus audacieuses, une redéfinition critique de nos certitudes⁶. La mythographie illustre à merveille tout le potentiel performatif des identités individuelles et collectives.

Labondance de ces productions artistiques ayant recours à du matériel biographique participe de cette tentation narcissique qui se décline sous les formes de « l' hypersubjectivité » et du « je ostentatoire ». Cette perspective est toujours d'actualité, elle l'est en fait depuis les années soixante-dix, qui ont vu paraître le texte canonique de Rosalind Krauss, *Video: The Aesthetics of Narcissism* (1976). Le narcissisme n'est pas compris ici dans une perspective négative comme une déviation ou une pathologie du moi. Au contraire, il serait plutôt indispensable à la construction de l'identité chez l'individu et au maintien d'une image de soi positive. Dans notre contexte, le narcissisme évoquera davantage l'idée d'une mise en spectacle pour soi ou pour autrui, cette fameuse dyade intimité/extimité dont parle abondamment la psychanalyse⁷.

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

au « conflit œdipien ». Dans une société régie par une morale rigide, il était cohérent de penser les conflits psychiques en fonction de la répression de désirs (tension entre le ça et le surmoi). Mais les grands changements survenus au cours du siècle dernier dans nos repères identitaires ne pouvaient demeurer sans conséquence. Comme l'image de soi se développe dans un contexte social qui véhicule des modèles et des types conventionnés, cette image évoluera nécessairement avec ce contexte. N'est-il pas alors plausible de penser la perte de plusieurs repères identitaires comme le siège d'une nouvelle inquiétude dont témoignerait la pratique médiatique dans sa tentation narcissique ?

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

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

Les identités variables : le pléthorique et la caricature

L'œuvre de Nadine Norman est traversée par la question des identités variables. Mascarades du féminin, les créations de l'artiste travaillent le modèle de la caricature, de l'exagération et de l'accumulation des stéréotypes, des croyances les plus marquées, les plus idéologiquement ancrées du féminin. Le personnage de l'artiste même, la performeuse Nadine Norman, y érige son identité à partir de conventions très fortement typées du féminin et du domestique. Elle s'expose comme parodie, comme femme-catégorie, et non comme femme individuelle. Ses divers personnages - je pense notamment à la pléthore des étiquettes de femmes données dans son œuvre *Je suis disponible. Et vous ?* (2002) - construisent leur identité de genre à partir de marqueurs superficiels et artificiels de l'identité, comme les objets intimes du quotidien, les accessoires et les vêtements. La libre circulation de ces artifices, au sein de l'œuvre, constitue les bases de la rhétorique de ces caricatures : femme-fatale, femme-enfant, femme-matricielle, femme-domestique.

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

« Je veux changer, annonce d'entrée de jeu la voix off de l'artiste, j'en ai assez de raconter toujours les mêmes salades, pourtant j'aime bien les histoires... ». On devine donc que c'est Nadine qui parle, Métis contemporaine, qui témoigne de son malaise de la routine et de sa lassitude face à une personnalité figée qu'elle aurait à porter comme une fatalité. Ici, Norman revendique au contraire le libre accès aux identités variables, aux multiples formes et jeux du soi. Ses œuvres sont ludiques et amusantes. Les personnages de Norman se présentent comme des « femmes sans qualités ». Je fais référence ici à l'ouvrage de Robert Musil, *Homme sans qualité*, roman que cite également Alain Ehrenberg⁸ (Ehrenberg 1998, 235) pour évoquer un

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

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

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

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

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

Identité dynamique, c'est le mythe de Métis que Norman réactualise par le recours à des « outils », objets banals d'un quotidien contemporain : des ciseaux, un miroir, une lampe de poche, un petit balai de plastique, un tamis, une baguette magique, une corde et une loupe. Ceux-ci dansent dans l'écran. En cliquant sur chacun des outils, une animation apparaît par séquence, on y voit l'artiste, à l'extérieur, dans la neige. Elle effectue une série de mouvements où sera mis en scène l'objet en question : elle déroule et saute à la corde, elle découpe la neige avec ses ciseaux,

fait clignoter sa lampe de poche. On entend sa voix : « Maintenant vous avez un aperçu de mes multiples talents ». C'est au tour de l'internaute de participer : 1- « Offrez-moi un nouvel objet qui me permettra de découvrir des nouveaux savoirs. » 2- « Et si je changeais de lieu ou d'espace, j'aimerais aller ailleurs juste pour m'évader de mon environnement quotidien. » 3- « Suggérez-moi une façon d'améliorer mon bien-être. » 4- « Proposez-moi une nouvelle activité, un travail, un loisir. J'ai vraiment besoin d'être occupée, sinon je risque de faire des bêtises. » 5- « Pouvez-vous m'apporter ce qui me manque ? Je suis sûre que vous avez de très bonnes idées que je n'imagine même pas. Et, qui sait, grâce à vous j'arriverai sans doute à la perfection. »

Confronté à cette invitation au ton impératif, l'internaute envoie son message, une petite bouteille à la mer lancée sur le réseau des réseaux, la suite demeurant indéterminée.

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

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

L'automate qui échappe à la fatigue dépressive

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

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

Dans une entrevue⁹, Macdonald explique que son site donne également accès à un blogue qu'elle a créé autour de la thématique des zombies. Le site explique également comment se vêtir et se maquiller pour les performances, comment se comporter pendant la performance. Macdonald joue ici très fortement la prescription pragmatique, ce qu'il faut faire et comment il faut le faire, règle de base de tout rituel. Le projet revêt alors une forte teneur cinématographique, les participants sont des acteurs, l'artiste performeuse est la metteuse en scène de ce qui semble correspondre en tous points à une parodie de film d'horreur. La page d'accueil du site présente une animation colorée à la limite du bon goût, au sein de laquelle se déplacent des zombies tout aussi douteux, couteau à la main, attaquant, dans un ballet plus parodique que métaphorique, la gentrification des quartiers pauvres de Toronto, symbolisée par le développement de condos de luxe. Le site, je le rappelle, invite à une intervention performative dans la ville. Performance et site s'appliquent à dénoncer la construction quasi anarchique de logements de luxe pour nouveaux riches. La caricature revendique ici une portée sociale.

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

9. Disponible sur le site de LA CHAMBRE BLANCHE

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

Zombie Loop (2006), une installation vidéo de 9 minutes à deux écrans, présente en confrontation une même figure féminine incarnant à la fois une zombie et une victime potentielle. Le spectateur assure le relais entre les deux écrans, il devient le lieu de passage entre la victime et le bourreau, entre le monde vivant et celui des morts, position transitoire qui reprend, dans une métaphore amusante, la position de l'entre-deux, de l'attente au cours de ce voyage inéluctable vers notre propre finalité.



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

Dans *The Screaming* (2007), elle introduit un caméo d'elle-même hurlant à s'en fendre le crâne dans des séquences de films d'horreur canoniques¹¹, désamorçant radicalement la contagion passionnelle pour mettre en relief la dimension caricaturale de ces productions. Car encore une fois, ces œuvres opèrent comme des parodies, elles éliminent toute tension dramatique pour privilégier la lecture comique, tellement plus rassurante.

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

« Une société d'initiative individuelle et de libération psychique, dans la mesure où elle conduit chacun à décider en permanence, encourage les pratiques de modifications de soi et crée simultanément des problèmes de structuration de soi qui ne faisaient l'objet d'aucune attention dans une société disciplinaire » (Ehrenberg 1996, 240).

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

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

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

L'intégration du spectateur dans le processus de l'œuvre d'art est sans contredit une des grandes quêtes, pour ne pas dire la grande obsession, de l'art contemporain et des pratiques artistiques actuelles.

Si toute œuvre d'art est interactive, dans la mesure où elle implique la participation du spectateur, parce que le sujet est toujours partie constitutive du monde qu'il se représente, la technologie a souvent été le véhicule de cette interactivité¹², cela s'illustrant de manière particulièrement éloquente dans les productions d'art web.

Les modalités de l'interactivité dans les pratiques d'art hypermédiatique sont multiples, de la navigation au sein d'un répertoire fermé aux formules sophistiquées de contribution infinie. Les œuvres jouent de la tension entre le rapport de frontalité individuelle que le dispositif web implique et le désir de partage de l'utilisateur, la visée d'intégration dans une collectivité virtuelle. J'emploie à dessein le terme de collectivité et je le distingue, dans un premier temps, de celui de communauté.

Une collectivité partage un espace; dans le cas qui nous intéresse, elle partage le site web, sans avoir nécessairement de liens préalables et d'éléments communs, alors que la communauté partage des intérêts, des pensées, un code, des références, voire même un mode de vie.

Les modalités de l'interactivité convoquent aussi les dimensions publiques, sociales et émotives de l'expérience du spectateur parce que l'interactivité implique nécessairement ces trois aspects; elle doit être envisagée au-delà de la simple confrontation humain machine. Comme nous l'avons mentionné en ouverture du texte, cette interaction peut se dérouler sous différents modèles, dialogique (échange à deux voix) ou polyphonique (échange à plusieurs voix), dialogue ou polyphone pouvant être à leur tour soit direct par la transformation de l'œuvre, soit fictif par la navigation dans une base de données fermée.

12. Pensons aux interfaces, à l'image vidéo du spectateur intégrée dans les installations et aux différents dispositifs techniques que le spectateur doit actionner. La technologie est si intimement liée à la conception de l'interactivité que dans une définition plus serrée du terme, elle désigne le lien entre le créateur et la machine.

Ainsi, l'œuvre hypermédiatique se propose rarement comme un produit fini, un objet autonome. Elle vise souvent l'aspect dynamique propre à l'échange dans le processus de communication, qui reste encore le modèle prépondérant et où séduire et maintenir le contact deviennent des stratégies indispensables à l'épanouissement de l'objet. Des liens se tissent en entrelacs au sein desquels artiste, spectateur et dispositif médiatique peuvent parfois apparaître comme des entités interchangeable. L'expérience web n'est pas pensée hors de nos expériences pragmatiques et cognitives. Ces liens, j'insisterai sur cet aspect, nous renvoient toujours au rapport fondamental que nous entretenons avec le monde : celui d'un dialogue qu'il faut sans cesse reconstruire à travers nos activités langagières.

Pragmatique par essence, l'interactivité est performative en soi. Par le dialogue, elle construira aussi une communauté. L'ouverture contributive du réseau se trouve alors mise au service d'un groupe qui partage une tribune, mais aussi un code, un statut et parfois même un idéal. Les exemples sont nombreux, autant dans la sphère de l'art que dans celle de la vie quotidienne, car le web sert aussi à voir au-delà de soi et à établir un contact avec le monde extérieur. Communauté et rituels deviennent alors indissociables dans la constitution des identités collectives des groupes. Nous reviendrons sur cet aspect plus loin.



Chrysalide humaine de Jeanne Landry-Belleau est une illustration éloquent de l'ouverture contributive du réseau. Son œuvre explore les fondements du web participatif et n'existera que par l'animation que l'internaute en fera et par le témoignage qu'il choisira d'y déposer. Le site se propose comme tribune de réflexion sur ce que l'artiste désigne comme des valeurs humanistes partagées par la collectivité. L'œuvre appelle la participation, invite à l'écriture et au partage des idées, écriture à plusieurs voix, architecture polyphonique à la base du site, une organisation chorale de cette collectivité.

« Les mots que vous partagerez seront la fibre avec laquelle je souhaite travailler », annonce très clairement l'artiste, tissant cette chrysalide humaine. La « Chrysalide humaine », poursuit-elle « constitue l'enveloppe conceptuelle autour de laquelle je compte développer différents points de vue. Il s'agit donc d'une expérience qui se développera dans le temps... Lorsque l'on écrit des mots, nous ne sommes jamais bien loin de l'acte de tisser ».

Partager un espace par la pratique de l'écriture collective, tel est l'enjeu du projet de Landry-Belleau. L'écriture composite est une modalité de ce partage, des mots en constellation organisent le parcours à travers une base de données constituée par la collecte des divers témoignages. Écriture visuelle, figurativisée, géographique, écriture du pluriel. Les images de cette parole collective primeront la parole individuelle, car les mots présentés dans le site valent surtout pour les échos qu'ils susciteront auprès des internautes, invités à leur tour à répondre. Il ne s'agit pas tant de témoigner de sa réalité sans attendre de réponse. Il s'agit plutôt de joindre sa voix à la parole collective.

En entrevue, Landry-Belleau insiste sur l'importance de laisser l'œuvre ouverte à la collaboration des spectateurs, principe de base de l'interactivité. Le web 2.0 est selon elle le symbole le plus actuel de cette ouverture. L'artiste crée donc une zone de potentialité pour le dialogue, qui ne se déploiera que si cette zone est prise en charge par un groupe. La collectivité deviendra alors, par sa pratique de l'œuvre et à travers l'exercice de l'écriture collaborative, une communauté. Le web n'est pas, selon elle, une « machine froide » mais une interface derrière laquelle se trouve une subjectivité en action, en « dialogue » avec le groupe auquel elle désire appartenir. L'un n'est jamais pensé sans l'autre.

Euphorie et dysphorie du réseau

Chrysalide humaine invite au don et au partage. Les conventions humanistes qui sont déterminées par Landry-Belleau agissent à deux niveaux, à la fois le véhicule de l'œuvre et le prétexte du partage : amour, liberté, engagement, respect. Autant de témoignages archivés sur le site en constante évolution. Des valeurs rassurantes, qui font la promotion des qualités humaines et qui s'offrent en réponse à une vision dysphorique du réseau, à la crainte que la culture de l'écran et la posthumanité ne dissolvent les dernières traces de notre humanité dans les algorithmes de la machine.

Pour dire les choses simplement, une réponse à la crainte que la culture de l'écran n'empêche le contact plutôt que de l'encourager.

Paradoxe peut-être, l'œuvre demeure prisonnière de sa structuration en base de données, avec les avantages et les inconvénients que cela comporte.

Le grand avantage est l'élément de surprise, la navigation aléatoire qui fera qu'à chaque visite, le parcours sera unique. Le sentiment de découverte est aussi un élément participant à la rétention de l'internaute, tout comme le côté ludique du jeu de chasse que propose la cueillette des mots. Un risque demeure néanmoins, risque intrinsèque à toute interactivité, celui que l'internaute ne se lasse de ce parcours labyrinthique auquel aucune récompense diégétique n'est attachée. Mais quelle est donc l'histoire que l'on cherche à me raconter ? pourrait se demander l'internaute, le laissant en partie sur sa faim.

Je pense que plusieurs œuvres web tenteront de déjouer cette lassitude en proposant le miroir social comme stratégie de rétention, en cherchant à se faire reconnaître comme universalisant. Écoutons l'écho de nos voix inquiètes décrivant de concert ce que nous sommes, car dans cette collectivité qui s'exprime, le sujet est rassuré par son appartenance au groupe qui se transforme peu à peu en une communauté par l'acte de l'écriture partagée. Nous reviendrons sur cet aspect dans le chapitre suivant.

Loin de moi l'idée de vouloir insinuer que cette stratégie de rétention est vanité ou narcissisme stérile. Elle est tout au contraire une visée de contact, le maintien du dialogue et du partage de conventions que les locuteurs doivent minimalement accepter. Elle est un pacte de l'interactivité, la condition nécessaire à l'épanouissement de l'œuvre.

Nous pourrions alors poser la question de l'efficacité d'une telle stratégie, serait-elle en partie idéaliste, utopiste ? Pour contrer la dysphorie de la post-humanité devenue anti-humanisme, s'élèvent donc des voix euphoriques, chantres d'une conception idéalisée de la communauté.

Vincent Mosco¹³ avait déjà sonné l'alarme face à la mythification des techniques et des technologies, mythification reconnaissant dans les innovations du web, par exemple, l'aboutissement de plusieurs idéaux modernes telles la démocratisation de l'information et de l'éducation ainsi que l'émergence d'un « nouveau sens » de la communauté. Le web comme nouveau mythe qui révèle autant par ce qu'il met en scène que par ce qu'il dissimule.

On ne peut que saluer la lucidité de Mosco et retenir sa leçon de prudence face à la « nouveauté » du web.

Nous reconnaissons aisément que les innovations technologiques, comme tout élément de notre environnement, transforment notre expérience du monde et que par extension, elles transforment notre identité et notre subjectivité. Cependant, transforment-elles aussi nos modes d'agir ensemble et, si oui, comment le feraient-elles ? À quoi ressemble alors ce nouveau sens de la communauté ? N'est-il pas un peu tôt pour annoncer une transformation radicale de nos structures interactionnelles globales ?

Je répondrai par un retour à l'œuvre même, en mettant en perspective la zone de tension minimale qu'il doit y avoir entre les pôles de la subjectivité et de la collectivité, pour que l'œuvre soit « jouable ». L'art web exploite à fond cette polarité du « seul... mais avec les autres », de l'existence en soi et de soi mais par l'appartenance plus ou moins marquée à une collectivité. Le soi ne vaut ainsi que dans l'optique où il se mesure à l'autre, où il mettra à l'épreuve son individualité en fonction du groupe auquel il veut appartenir¹⁴. L'œuvre sera parlante dans la mesure où elle trouvera des moyens de motiver l'internaute à participer, à persister dans un parcours qui pourra sembler parfois déroutant.

C'est là tout le jeu d'équilibre d'une interactivité réussie, entre la liberté de l'usage et la contrainte nécessaire, entre la surprise de l'ouverture et la sécurité d'un parcours balisé, entre l'autonomie du je et son appartenance à un collectif, entre le nom propre et le nom commun.

13. L'argument de Mosco analyse notamment le déplacement de la notion de sublime, des « merveilles » du monde naturel, vers les « merveilles » du monde numérique. Voir V. Mosco, *The Digital Sublime. Myth, Power and Cyberspace*, Cambridge, 2004, London, MIT Press, 232 p.}

14. D'autres phénomènes connexes très populaires sur le web, comme Facebook, s'inscrivent dans cette tendance.

Dans son blogue *IDhumanisme* (2009), Landry-Belleau (2009) propose un prolongement de cette résidence par une réflexion, une correspondance ouverte, annonce-t-elle, autour d'une « série d'icônes qui encadrent l'humanisme tel que je le conçois aujourd'hui ».

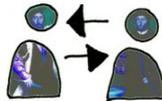
Encore ici, l'œuvre est performative par la pratique de l'écriture, une écriture figurativisée. Son blogue, forme hypermoderne de la lettre ouverte¹⁵, exploite de manière synthétique la matière sociologique tissée par *Chrysalide humaine*.

Les thèmes favoris tels le partage, la paix, la mémoire commune, l'ouverture d'esprit, etc., sont traités visuellement, ils s'illustrent dans de petites icônes agissant comme des condensés culturels.

Schématisés à l'extrême, ils deviennent des dessins symboliques, de petites cartes qui offrent des moments de respiration dans cette inflation de messages qui nous fait oublier le contenu au profit du nombre de contacts. Un retour par la simplicité dans la complexité du réseau.



Ouverture d'esprit
Mind opening
마음을 여는



Partage
sharing
공유



Paix
Peace
평화

Revenons un instant à la question centrale de cette seconde rubrique : qu'est-ce qui est mis en scène par le performatif de l'interactivité ?

En premier lieu, une visée de contact à travers la circulation d'un propos visuel, verbal et sonore. Un dialogue ou polyphone est mis en scène, par la figure de l'écriture hétérogène, lieu d'échange, de partage et de contributions.

15. Dans un autre texte, j'ai plus longuement décrit l'épistolaire comme modalité de l'interactivité. Voir « Art réseau et modalités épistolaires », *Protée*, vol. 30, no 2, 2002.

À cette visée de contact s'ajoute une volonté de transformation.

L'intérêt ici n'est plus dans l'œuvre donnée, terminée, dont on admirerait la maîtrise et la perfection. L'intérêt est plutôt d'observer un monde en transformation tout en étant agent de cette transformation. L'interactivité est performative parce qu'elle intervient sur le monde et surtout parce que l'internaute travaille à cette intervention.

Il y a ici double satisfaction cognitive, « le faire dans le monde », et « être l'agent principal de ce faire ».

Enfin, à cette satisfaction performative s'ajoute un idéal de ce « faire ensemble », un idéal de communauté. L'expérience pragmatique devient pertinente dans la mesure où elle est partagée dans et à travers le discours et où ce partage constituera une identité collective.

Le performatif de l'interactivité rend bien compte de ces trois pôles, désir de contact, volonté de transformation, idéal de communauté. Je ne les présente pas comme une liste fermée. D'autres éléments pourront être révélés par l'analyse de la création web, les défis de la critique sur l'hypermédia étant immenses et stimulants. Le chapitre suivant exposera les différents enjeux constitutifs d'une communauté.

III. Communauté et parole partagée

La performativité de l'interactivité nous a conduits au concept clé de communauté. Dans sa constitution, la communauté a recours à des conventions, des éléments de différentes natures qui sont partagés. La communauté partage ainsi une identité, elle se distingue de la collectivité qui partage principalement un lieu. La communauté a également recours à des rituels, des actions qui maintiennent, par la réitération, la cohésion du groupe tout en renforçant le sentiment d'appartenance à la « communauté ».

Les rituels sont des prescriptions pragmatiques, ils indiquent très clairement ce qu'il faut faire et comment il faut le faire. Nous avons vu au chapitre précédent que l'ouverture de l'œuvre interactive implique différents protocoles pour l'animer. Ces protocoles peuvent très bien être considérés comme autant de petits rituels, que l'internaute avisé et expérimenté saura parfaitement intégrer. La performativité des rituels s'illustrera donc, dans notre contexte, par l'exploration de formes et de combinaisons mises à la disposition du spectateur, formes et combinaisons jouant de la tension entre le privé et le public dans leurs rapports au spectaculaire.



Dans *Trait d'union*, Linda Duvall cherche les points de repère d'un groupe « laboratoire » précisément identifié : la communauté artistique de la ville de Québec. L'artiste donne la parole à des intervenants d'horizons, d'expertises et d'âges divers. Sa résidence à LA CHAMBRE BLANCHE est une enquête qui vise à observer les acteurs de ce microcosme culturel, à déterminer leurs points communs, à repérer les références qu'ils partagent de même que la diversité des points de vue qui les animent. La collecte, le traitement et la mise en ligne des témoignages des participants choisis lui permettront de reconstruire un portrait de cette communauté.

Trait d'union agit de deux manières : comme un portrait culturel de la ville de Québec et comme tribune pour ses intervenants de différents horizons. Le site se déploie à travers la parole partagée, celle des participants que Duvall choisit de mettre en scène et celle de l'artiste à l'œuvre dans son enquête, chacune de ces voix mesurant son identité individuelle au groupe auquel elle appartient. Jeu de tensions entre la convention partagée et la pensée singulière, entre les expériences communes et les expériences particulières.

Reprenant les méthodes de l'anthropologie visuelle, l'artiste a donc conçu un questionnaire et procédé à différents entretiens, comme je l'ai mentionné plus haut, avec une vingtaine de personnalités choisies, des artistes, des théoriciens et critiques d'art, des commissaires, des agents du monde culturel. Le matériau recueilli par Duvall restitue un portrait relativement cohérent de cette communauté au sein de laquelle des consensus émergent de la polyphonie et où, somme toute, la cohésion prime sur l'hétérogénéité.

L'œuvre se présente comme un carnet de notes vidéo, les extraits d'entrevues sont montés dans de petites séquences vidéo regroupées en différentes thématiques : Six Weeks of Immersion with a Purple Floor, Château Frontenac, Who participated?, One Word, Who is the leader?, Finding Favorite Locations, Next Art Star?, Book Club, Irritation, Boring Art, Underrated Quebec Artists, Roles of Participants, etc.

Le format n'est pas innocent, les images correspondent aux conventions formelles du documentaire, gros plan pour les entrevues, peu de montage pour les séquences qui situent un contexte ou présentent un paysage. Les images sont là pour illustrer la parole, la rendre crédible. La transparence du dispositif médiatique amplifie « l'effet de direct », « l'effet de réel » des séquences choisies par l'artiste. L'esthétique du site rappelle celle des sites d'informations : fenêtres à animer, rubriques thématiques, organisation tabulaire de la page web.

Cette neutralité apparente du point de vue formel ne cache cependant pas la ligne éditoriale de l'artiste. En effet, des insertions sous forme de petits commentaires incisifs orientent la présentation du carnet et offrent un métadiscours sur le matériau sociologique de l'œuvre, c'est-à-dire sur la parole des intervenants. Les commentaires de Duvall, par exemple à la rubrique « Who is the leader? » sur la figure emblématique de Robert Lepage, véritable figure démiurge de cette « communauté » qui se constitue ici par la parole partagée, sont particulièrement incisifs ; ils illustrent l'étonnement en insinuant qu'on pourrait remettre en question

ce choix. Pourquoi ne pas nommer également Claude Bélanger ou Richard Martel, d'autres noms qui seront suggérés par la suite?

Si le projet de Landry-Belleau s'édifiait par la collecte des témoignages écrits, celui de Duvall se déploie par l'acte de parole, la parole répétée qui confirme l'appartenance à la communauté. Cette appartenance n'est pas simple adhésion au discours commun, elle exploite au contraire les zones de tensions entre les individualités qui s'expriment et le partage, entre ces « je » forts dans un « nous » tout aussi affirmé.

L'oralité joue donc un rôle majeur dans ce projet et mérite qu'on s'y attarde un moment. Nous l'avons vu, la parole est centrale et c'est par cette parole partagée que se « tisse », pour reprendre la métaphore de Landry-Belleau, la communauté. Si on observe le phénomène à un niveau plus macro, il faut également reconnaître l'immense contribution de l'oralité dans l'histoire des arts médiatiques. En effet, les arts médiatiques sont plus que des arts de l'image, ils sont des arts de l'espace, du temps et de la parole, cette dernière s'étant souvent incarnée à travers la performance même de l'artiste ainsi que par le mode confessionnel, où quelqu'un (l'artiste ou un autre personnage) raconte une histoire à la caméra. Le format de Trait d'union reprend les caractéristiques classiques de ce mode confessionnel tant exploité à la fois dans l'histoire de l'art médiatique et dans l'hypermédia : visage en gros plan, adresse directe à la caméra, instance énonciative à la première personne du singulier, unité de temps et de lieu de la représentation et recours à du matériel biographique.

Mais cette oralité impliquera plus que le son de la voix qui raconte, elle maintiendra la présence du sujet au sein de l'œuvre, par la présence de son visage qui agit comme témoin de l'individualité. On pourrait la comprendre enfin comme fonction de l'oralité dans l'acte même de communication dont elle devient la trace indicielle, le signe de la contribution du sujet. La communauté existe ainsi par l'acte de communication qui la révèle et la met en scène.

Là ne s'arrête pas la réflexion sur l'oralité. Si cette trame de base de l'enquête peut sembler, au premier abord, relativement prévisible, la situation se complexifie grandement du fait que l'artiste maîtrise mal la langue française. Un degré de difficulté s'ajoute ici. Le code de base que la communauté devrait partager, le langage verbal, se trouve opacifié par la méconnaissance de Duvall, qui peine dans son expression, qui trébuche sur les mots, ajoutant une difficulté « rhétorique » au projet.

Une perspective intéressante qui est loin d'être banale : dans un retournement éloquent, le langage verbal agira alors comme frontière plutôt que comme liant.

En jouant de la barrière linguistique, l'artiste attire l'attention sur son propre rôle et se met clairement en scène comme agent constitutif de la communauté qu'elle prétend décrire. L'enquêteuse n'est ni invisible, ni inaudible. On entend avec insistance sa pratique laborieuse du français et, par extension, on découvre tout l'ouvrage nécessaire pour faire « image » de cette communauté. Véritable leçon sur la constitution des conventions culturelles, *Trait d'union* se présente comme processus de l'enquête et non plus comme seul résultat, une enquête socio-anthropologique qui construit son phénomène plutôt que de l'observer de l'extérieur.

L'aspect performatif se trouve également amplifié par le fait que l'artiste y jouait un rôle, elle prétendait comprendre davantage que ce qu'elle comprenait en réalité, apprenant de mémoire les questions qu'elle adressait aux intervenants. Le français parlé hésitant de Duvall intègre une note dissonante dans le discours, détournant parfois l'attention du spectateur. Le contenu des réponses s'efface au profit de l'acte de l'enquête. La collecte de données et le résultat de l'enquête importent relativement peu dans le projet qui vise davantage à montrer le performatif de la communication tantôt fluide, tantôt opaque. C'est en ce sens que les nombreux écarts de Duvall rendent visible le performatif de l'acte de langage.

Les théories en philosophie du langage de John Austin sur les énoncés performatifs peuvent être mises à contribution pour comprendre cette dimension à l'œuvre dans *Trait d'union*. Austin¹⁶ distingue entre l'affirmation classique ou énonciation constative (qui est soit vraie soit fausse) et l'énonciation performative qui permet d'installer un état de fait par la parole. Dans la première définition donnée par Austin, le performatif échapperait donc à l'épreuve de vérité pour mettre l'accent sur le contexte d'énonciation qui y joue un rôle important.

Je donnerai un exemple plus concret, en ayant recours à un souvenir encore très vivant de mon adolescence. En 1976, lorsque la reine Élisabeth II vient à Montréal pour ouvrir officiellement les Jeux olympiques, elle utilise une formule toute simple : « Je déclare ouverts les jeux de la XXI^e olympiade ». Cet énoncé est grandement performatif selon les critères d'Austin, dans la mesure où l'attention se porte davantage sur le contexte que sur le contenu. En effet, si la déclaration de la reine

16. Je renvoie principalement à la première conférence de l'ouvrage *Quand dire c'est faire*.

est performative, c'est en fonction du contexte. Il y a une transformation de la réalité liée à son énoncé, un avant et un après. Sa phrase construit un nouvel état, les Jeux olympiques de Montréal ont commencé. Ce n'est pas alors la véridicité de ce qui est dit qui prime mais le contexte dans lequel cet énoncé agit. On ne s'attarde pas tant au contenu mais au fait que c'est Élisabeth II, à Montréal, en juillet 1976, qui le dit. Tout autre locuteur, dans un autre contexte, reprenant de manière ostentatoire le ton cérémoniel de la déclaration royale, ne transformera en rien la réalité car cet autre locuteur ne représente pas le pouvoir de l'État. Austin le répète, pour les énoncés performatifs, ce n'est pas l'adéquation à la vérité qui compte, mais leur pouvoir de transformation¹⁷.

On pourrait répliquer que tout énoncé a une dimension performative lorsqu'on tient compte de son contexte. Il y a là une évidence. Ces catégories sont donc poreuses, un énoncé peut être à la fois un constat (une assertion par exemple) et avoir un effet performatif. Cela se vérifie fréquemment dans le contexte du web, où il y a rarement un « pur assertif », car l'écriture hypermédiatique ne peut être pensée hors de l'interactivité qu'elle implique, c'est une évidence de le dire, mais surtout hors de son protocole rituel déterminant le parcours à faire. Dans le web, l'énoncé, si assertif soit-il, fait toujours quelque chose en plus de dire quelque chose, il montre comment faire, il agit comme lien, il mène vers autre chose.

Retournement spéculaire de l'enquête

Dans *Trait d'union*, le parler français laborieux de Duvall attire donc l'attention sur le contexte d'énonciation, il a une dimension réflexive. Le spectateur prend conscience du protocole de son enquête en l'entendant répéter difficilement ses questions; l'artiste est « au travail », « à l'œuvre », son statut de scripteur est confirmé par la répétition.

Le site web de LA CHAMBRE BLANCHE donne également accès à deux vidéos où Duvall explique sa démarche de création et le processus réflexif lié à cette résidence. Cette information est indispensable pour bien saisir les enjeux de l'œuvre. La première vidéo livre un témoignage de l'artiste qui explique le défi que présentait l'utilisation du français dans ses entrevues. Le fait de ne pas maîtriser le code transformait, selon elle, les entrevues en sorte de performances au sein desquelles, nous l'avons vu plus haut, elle jouait véritablement un rôle, mémorisant ses questions et prétendant

17. Il s'agit en effet pour Austin de tenter de comprendre où se pose l'accent, sur l'énoncé ou sur ses effets.

comprendre la conversation qu'elle ne suivait pas vraiment.

Allégorie d'une surdité partielle, le sujet observant ne perçoit pas les nuances chez les sujets observés, et doit reconstituer l'image du groupe à travers d'autres indices que ceux de la parole. Phénomène amusant, l'artiste est prise au piège de l'immersion et par le « faire répété », par la réitération de l'acte performatif, ses aptitudes linguistiques évoluent, brisant graduellement la frontière des langues à l'origine du projet.

Duvall a dû fixer un cadre précis de son protocole d'enquête : déterminer ce qu'elle désirait savoir de ce microcosme sociologiquement représentatif de la sphère culturelle de Québec. Le protocole révèle alors un enjeu sous-jacent du projet, celui de parler de la complexité de l'acte de langage. Cette enquête permet de mettre en confrontation des données externes sur la communauté et des données internes sur l'observation participante.

Malgré tout, le spectateur se trouve à son tour pris au piège du récit polyphonique, car pour l'internaute qui acceptera de faire le parcours jusqu'au bout, d'animer toutes les fenêtres pour écouter le jeu des paroles individuelles et de la parole collective, un portrait assez intéressant se déploiera. Il serait naïf de passer sous silence la dimension un peu laborieuse de l'écoute, laborieuse dans le sens de labeur, de travail. L'œuvre, et en ce sens elle s'inscrit parfaitement dans la tradition de la vidéo narrative pionnière, propose un dispositif anti-spectaculaire, en mettant à l'épreuve le spectateur dans son acte de réception. Il doit persister, travailler avec un dispositif austère et monotone pour arriver au bout de son parcours de « lecture ».

Car plusieurs personnages se livrent dans cette histoire, Duvall elle-même, dans son rôle d'enquêtrice et dans son expérience du terrain, qu'elle prend au premier degré dans *Six Weeks of Immersion with a Purple Floor*. On y découvre ensuite les intervenants à travers leurs réponses aux différentes questions. Petit à petit, la collectivité se raconte, donnant différents points de vue sur la scène culturelle à Québec. Parfois, de petites choses personnelles vont poindre à travers des éléments révélateurs des personnalités, le lieu préféré dans la ville, un livre ou un écrit marquants. Si la très grande majorité des réponses sont intellectuelles et distanciées, il arrive qu'un moment d'émotion passe, comme dans cette remarque de Benham Geramiyan sur la solitude qui cassera, un instant, la froideur du dispositif vidéoweb. Du regard bleu lumineux de Murielle Dupuis-Larose au sourire franc de Mathieu

Doyon, tous ces « personnages » sont vivants, leurs visages parlent aussi, livrant parfois des morceaux de vie mais surtout des morceaux d'être.



Face to Face 2005



Tea & Gossip 2003

Ces préoccupations sur la formation des communautés, sur les représentations allégoriques de la communication en réseau, de Sakastoon à Québec, de même que sur la constitution, la transformation et la dégradation des messages sont au centre du travail artistique de Linda Duvall. Elle délègue sa parole, la fait porter par un microcosme qu'elle met en scène, l'œuvre se déploie par la mise en commun de différents témoignages. À la base de tous ces témoignages se trouve le désir de raconter.

Témoignage en ligne, récits du quotidien, mythographies web, facebooking, la volonté de raconter son histoire est omniprésente dans l'hypermédia. On peut comprendre toutes ces histoires racontées comme autant de véhicules privilégiés pour l'expression des enjeux liés aux identités individuelles et collectives, comme des « petits récits » ainsi que les définit Denis Jeffrey (1998, p. 142).

« Revenons au petit récit. Ce qu'une personne raconte, en fait, ce sont les moments vécus intensément qui l'ont troublée, bouleversée, angoissée, exaltée, fascinée, fragilisée. Elle exprime comment elle a ritualisé une épreuve, un événement troublant, un fait imprévu, la rencontre de l'inconnu, un malaise, une souffrance. Elle fait alors advenir sa propre position de sujet de son récit, de sa parole, à la condition nécessaire qu'on veuille bien reconnaître cette parole. Une personne naît, par sa narration, à sa propre vérité qui devient mythe. Ce mythe bien réel fonde la structure identitaire sur laquelle s'élabore son cheminement. »

Une personne naît par sa parole, une communauté se crée par la parole partagée. Performatif, l'acte de communication transforme les réalités individuelles et collectives et ce, malgré la banalité apparente du propos au centre des enquêtes artistiques menées par Duvall.

Sommes-nous si loin des petits récits exposés par Jeffrey? À mon avis, non. Tout cela procède de la même pensée. Celle de la volonté de se retrouver un nom, de défier l'anonymat qui permettra un moment de conjurer l'omniprésence de l'angoisse de la mort dont l'œuvre de Jillian Macdonald offrait une rafraîchissante parodie.

Une parole qui nous fait exister, individu dans un groupe. Une parole détachée en partie de son devoir de vérité car, comme Jeffrey le rappelle, « le petit récit du sujet post-moderne n'a pas à être véridique, ce n'est pas un récit « scientifique ». Cependant il doit être reconnu pour devenir la vérité du sujet ¹⁸.» Ces récits sont libres de raconter.

Je tenterai, en conclusion de cet ouvrage, de proposer une vision complémentaire du récit et du mythe à travers la notion de rituel. Ces éléments sont intimement liés dans la constitution des communautés à travers l'exercice de la parole collective. Pour mieux saisir la complexité du phénomène, il nous reste encore à comprendre les enjeux de ce désir de raconter.

18. D. Jeffrey, *Jouissance du sacré*, p. 143.

IV. Le désir de raconter

Plusieurs voix circulent dans l'univers hypermédiatique, la voix de l'artiste, de l'écrivain, du journaliste, du commentateur, du citoyen. Ces sujets, qui s'expriment dans un idéal d'accessibilité et de relative liberté du réseau web, racontent des petits récits qui touchent, qui nous touchent. Ces paroles partagées¹⁹ suscitent des affects et créent des effets qui assurent, nous l'avons vu, le maintien du lien indispensable au développement de l'objet. Bien que chacune de ces paroles soit distincte, bien que ces paroles appartiennent à des individus dont les réalités et les expériences sont fort différentes, ces voix sont animées par un désir commun, celui de témoigner de sa condition, participant de ce désir de raconter son histoire décrite au chapitre un.

Le témoignage, forme récurrente du récit hypermédiatique, s'élabore à partir d'une expérience du monde (parole individuelle) donnée en partage (tribune collective). Il s'édifie par l'exercice de la mémoire et ne peut être pensé hors de la triade proposée comme à la base du performatif de l'interactivité, c'est-à-dire hors du désir de contact, de la volonté de transformation et de l'idéal de communauté. Le témoignage vise enfin à inscrire une trace dans l'histoire, à petite ou grande échelle. Tout comme le petit récit, le témoignage n'est pas tant récit de vérité que récit d'une réalité et d'une expérience. Il vaut pour ce qu'il révèle des individualités qui s'expriment, dans leurs concordances comme dans leurs dissonances.

L'œuvre *A20 Recall*, de Michelle Teran, s'annonce d'emblée comme une évocation, comme un souvenir. Elle se présente sous le modèle de la cartographie d'une mémoire collective autour d'un événement marquant de l'histoire récente de la ville de Québec, la tenue du Sommet des Amériques de 2001. Ce sommet, également désigné comme A20, a marqué l'imagination surtout par ses dimensions paradoxales. En effet, tout en proposant comme objet de discussion principal la zone de libre-échange des Amériques (ZLEA), il a multiplié de manière ostentatoire les dispositifs de sécurité, brimant ainsi la libre circulation des citoyens et des résidents. L'œuvre de Teran met parfaitement en scène ce paradoxe, livrant un message politique et poétique aux internautes.

19. Le terme « parole » désigne, le lecteur l'aura compris, la voix des sujets qui s'expriment par le texte, le son et l'image. Je choisis ce terme en référence à la prégnance de l'oralité dans l'univers médiatique.

Dans cette perspective, *A20 Recall* explore les potentialités de la performativité en lien avec la narrativité²⁰, par la mise en valeur de formes d'écriture hétérogènes dans leurs dimensions sémantique et poétique.



L'œuvre se présente sous la forme d'une carte semblable à celles que l'on retrouve sur Google Maps. Cette carte invite à un parcours attentif de la représentation géographique de la ville de Québec. La zone rouge surlignée sur la carte identifie le secteur où se sont déroulés les manifestations et autres événements de protestation civiques contre le A20.

À cette carte, trame de base de l'image web, sont ajoutées de nombreuses photos sur lesquelles l'internaute peut cliquer pour ouvrir des fenêtres descriptives. Ces photos ou de courtes vidéos sont souvent accompagnées de textes, du moins de légendes. Les textes sont, comme on l'a mentionné plus haut, des témoignages de résidents ou visiteurs qui ont vécu, de près ou de loin, ces événements de 2001. Un peu à la manière de l'enquête menée par Linda Duvall, Michelle Teran déambule dans la ville pour rencontrer des témoins et recueillir leurs « petits récits ». Elle représente par la suite son parcours sur la carte de Québec en y associant des images significatives et les témoignages qu'elle juge représentatifs et percutants. Collecte d'images, collecte de paroles, le site devient le lieu de la trace, de la mémoire, un portrait composite du A20.

20. Très simplement, le concept est compris ici comme ensemble de traits qui caractérisent un récit.



« D'une certaine façon, les manifestants ont restreint la liberté des résidents ici à Québec. Cela a été très difficile. Même moi, ils m'ont empêchée plusieurs fois de venir travailler. Par exemple, à certaines heures, c'était préférable que je me présente le matin pour venir travailler à 17 h. Le pouvoir était ici. Alors, ils n'en voulaient pas aux citoyens à l'extérieur des murs, mais ils en voulaient aux citoyens qui vivaient à l'intérieur des murs. Ceux qui résidaient à l'intérieur, c'étaient les ennemis. Les ennemis du pouvoir. Alors, ils associaient souvent ceux qui résidaient ici, dans la colline parlementaire, à des gens suspects... »



« Everything that makes a society was into a tier for me. Everybody was playing his role. People were doing their protest. The leader was the leader, protecting themselves. Everything showed up in such a clear way. And because of that everybody was in action. The power which is always there, but at that special time, was really there. Very visible and clear. »

L'hétérogénéité des récits frappera le lecteur spectateur. Les témoignages révèlent de fortes divergences d'opinions : certains retiennent le souvenir de la peur vécue face aux autorités policières et militaires, d'autres évoquent le sentiment d'insécurité suscité par l'invasion des manifestants, d'autres enfin décriront l'ambiance unique quasi festive créée par cette foule en action. Le contraste est aussi frappant entre les images photographiques et vidéographiques, entre banalité de la vie quotidienne et dispositifs de sécurité, entre paysages tranquilles et foules animées. L'hétérogénéité ne nuit pas à la cohérence du récit principal, le récit de mémoire ; le spectateur saisira rapidement que cette diversité des points de vue offre une représentation plus complète, plus crédible de l'histoire. Car l'histoire, et ceci est d'autant plus vrai pour les histoires de violence, s'écrit toujours dans la complexité et la polarité. Les histoires de violence ne font jamais l'unanimité, non seulement les voix y sont-elles extrêmement contrastées, que l'on soit du côté des victimes ou des agresseurs, mais les chocs émotifs et iconiques qu'elles véhiculent accentuent la diversité des visions.



« I was living inside the security perimeter. My first feeling about the fence was when I got my paper. I had to get a pass. I still have it. When I went there to get my pass they asked me all sorts of questions. I told the police officer that I was against this. It was awful to put a population hostage just for a few losers who make bad decisions for the world. When they put the fence up I couldn't believe it. Concrete walls and fences and imagining how much that cost. And just seeing that and thinking that it was going to be worse than if there was no fence. If there was no fence, it would have been easier. Just putting the fence up was telling people to break them. Which happened in the end. The neighbourhood is full of people here. People live here all the time. There were 5,000 bombs that descended over us. It was crazy. Old people, kids, babies. A lot of people left town for that. They didn't give us any help. They didn't tell us what to do. What not to do. They washed their hands of it in the end, saying it was not our fault. Just don't live in the city... »

Les témoignages agissent à des niveaux micro et macro, ils décrivent les contrariétés du quotidien, tentent de communiquer des messages de résistance sociale ou des prises de position politiques, signifient leur désaccord face aux décisions des dirigeants. Certains résidents critiqueront ces événements, déplorant les dépenses inutiles relatives à la tenue du Sommet, alors que d'autres choisiront de raconter l'ambiance quasi post-apocalyptique de la ville, dissimulée sous les gaz, et devenue pour ainsi dire une ville fantôme.





Le projet web de Michelle Teran s'intéresse à la trace, aux divers effets résiduels de l'événement mis en scène. Trace à travers la parole de l'événement vécu, mais aussi traces mémorielles des interventions physiques disparues. Enquêtrice à son tour, elle refera le parcours du périmètre de sécurité, procédant par collectes de mots, petits récits des témoins, et par images des lieux au cœur des événements. Toutes ces données de l'enquête sont retransmises par le site internet qui se revendique ouvertement comme exercice de remémoration et comme cartographie d'une mémoire collective.

Quels sont les effets résiduels de cette barrière particulière, annonce le projet, depuis que ces traces physiques ont été retirées ?

L'image du mur est puissante. Si le mur protège, il divise et emprisonne, symbole d'enfermement et de domination. Le mur de Berlin comme la « barrière de sécurité » construite par Israël dans les territoires de Cisjordanie sont des exemples marquants de ce concept de « mur de la honte », icônes de la domination des populations par les pouvoirs politique et économique. Si les uns tombent, d'autres se construisent, l'Amérique n'étant aucunement épargnée de ce phénomène, que l'on pense seulement

à certaines zones frontalières entre les États-Unis et le Mexique. Élément marquant de notre imaginaire contemporain, le mur de la honte a fait l'objet de nombreuses représentations, médiatiques et artistiques.

Michelle Teran choisit de traiter ce sujet au sein d'une ville qui dispose encore de fortifications et de remparts, elle inscrit une couche contemporaine sur une couche historique, fait revivre la division, l'inévitable confrontation entre ce qui est dans les murs et ce qui est hors les murs, métaphores de l'inclusion et l'exclusion. L'histoire récente permet ainsi de remettre en contexte l'histoire passée pour laquelle il ne nous resterait que des reliquats romantiques. Le mur devient l'image de ces récurrences de l'histoire, des contraintes de la frontière, de la limitation des populations, rappelant que l'utopie de la libre circulation demeure souvent une utopie, dans la vie comme sur le web.

La trace et l'archive dans le récit de mémoire

A20 Recall travaille la représentation d'un événement récent de l'histoire contemporaine en ayant recours à des stratégies classiques du récit de mémoire. Les témoignages et diverses traces visuelles, photographiques et vidéographiques font l'objet d'une collecte qui se présente comme une archive.

Sans vouloir ici livrer un commentaire trop réducteur, j'ajouterais que tout le potentiel de remémoration de l'archive s'érige à partir de la valeur de vérité qu'on lui attribue, du moins de sa valeur de vraisemblance. En effet, bien que plusieurs œuvres hypermédiatiques jouent avec bonheur sur les frontières indistinctes entre le document et la fiction, estompant avec habileté les « traces » entre récit de vérité et représentation fictionnelle du monde extérieur, l'archive s'annonce comme un répertoire d'éléments véritables et implique un protocole de réception auquel le spectateur doit adhérer afin que le récit de mémoire se déploie dans ses plines potentialités. Adhésion au contenu du récit, reconnaissance des pièces comme trace de ce qui s'est passé, et l'incontournable valeur de vérité de la photographie sont les fondements de ce protocole de réception.

Nous savons qu'une importante fonction culturelle et sociale de la photographie se trouve dans sa valeur documentaire abondamment exploitée sur le web. Comprendre la photographie comme document immédiat d'une réalité est héritier de la dimension indexicale du médium, c'est-à-dire du lien direct entretenu avec une réalité

référentielle où le fort pouvoir de dénotation des images conditionne leur mode de réception, commenté par le « ça a été » de Barthes²¹.



Il serait naïf de croire que ce mode de lecture disparaît avec le numérique. Nous l'avons vu, plusieurs œuvres web entretiennent ce paradoxe de la transparence de l'image qui offre d'un côté l'apparence d'un accès direct et de l'autre le canular ou le faux, des stratégies de représentation amplement répandues dans l'univers hypermédiatique.

À mon avis, l'œuvre de Teran n'exploite pas véritablement l'indécidabilité entre fiction et document²², mais joue plutôt sur la valeur d'authenticité des témoignages et des photographies. A20 Recall s'inscrit complètement dans la conception répandue du web comme nouveau lieu dépositaire des archives culturelles collectives²³, archives données en partage. Le site présente ce qu'il reste du Sommet des Amériques, il montre ce qu'il y a encore à voir tout en étant l'interface de ce qu'il y a à montrer.

21. Je réfère ici au célèbre texte de Roland Barthes, *La Chambre claire, Note sur la photographie*, Paris, Seuil, 1980.

22. Sur le concept d'indécidabilité en art actuel, voir le collectif dirigé par Thérèse Saint-Gelais, *L'indécidable, écarts et déplacements dans l'art actuel*, Montréal, Éditions Esse, 2008.

23. Le site YouTube serait la tribune populaire de cette perspective.

À travers sa conception dynamique, le spectateur aura « à fouiller dans les archives », pour reconstruire sa représentation de l'histoire, il aura à alimenter lui-même sa curiosité, entretenir son envie de voir et savoir, un moteur qui garantit le lien entre l'individu et le dispositif.

La valeur de vérité de l'archive devient l'architecture principale de l'univers représenté, l'artiste y exploitant la vraisemblance des diverses traces et par extension leur portée politique, polémique ainsi que leur valeur historique.

Le site A20 Recall fait l'histoire parce qu'avant tout il raconte l'histoire, il donne accès aux discours, aux images, aux souvenirs, à diverses traces des événements. Comme toute histoire, il n'offre pas un accès direct aux faits historiques mais livre plutôt la mémoire de ces faits. Sa matière première est le témoignage basé sur le désir de raconter, de se raconter, de faire l'histoire pour devenir histoire.

Le risque n'est évidemment pas de mourir : à la mort, individus et communautés, nous sommes tous promis. Le risque, c'est de n'avoir pas vécu, de s'être manqué, de mourir sans avoir la moindre idée et de ce qui nous a fait et de ce que nous en avons fait, de mourir sans s'être raconté²⁴.

Cet extrait du très beau livre de Thierry Hentsch est des plus éclairants. En effet, il expose avec limpidité le moteur principal de notre désir de représentation par le récit, qui se comprend en art comme un désir de transformation du monde tenant compte des trois temps de l'histoire, le passé, le présent et l'avenir. Les récits construisent et reconstruisent les vies, racontent les individualités, décrivent autant les réalisations que les réalités fantasmées, celles qui nous permettent de comprendre le monde avec soi, par le récit de nos expériences, et hors de soi, par la projection dans l'univers des autres. Pour saisir enfin notre présence et lui donner sens.

24. Thierry Hentsch, Raconter et mourir. Aux sources narratives de l'imaginaire occidental, p. 39.

Pour conclure, performativité et rituels

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

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

L'organisation par classification de catégories est un réflexe courant de la macro-histoire. La courte histoire de l'art hypermédiatique n'a pas échappé à ce réflexe. En effet, dès la fin des années 1990, plusieurs auteurs²⁵ ont proposé une série de typologies générales permettant une première organisation de ce matériel en croissance exponentielle que représentent les œuvres d'art conçues pour une diffusion en réseau. Mais ces œuvres ont souvent recours à plusieurs stratégies de représentation et présentent un important défi à la classification et à l'identification.

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

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

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

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

Lorsque l'on tente une définition du rituel, les travaux de Martine Segalen²⁶ permettent à mon avis de bien saisir cette notion dans son rapport à l'imaginaire contemporain car elle propose une vision séculière du phénomène axée sur ses dimensions sociales. Son ouvrage construit une perspective frontale du sujet, sans regard nostalgique ou colonialiste, elle s'attarde à des réalités qui nous confrontent à notre quotidien.

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

Segalen insiste, le rituel se présente comme une configuration spatio-temporelle qui se déploie par le recours à une série de systèmes de comportements, des langages spécifiques et des objets propres à un groupe. Il se déploie dans un espace et un temps spécifiques mais complexes car il conjugue les expériences individuelles et collectives, de même qu'il requiert un code partagé. Il se définit enfin par sa dimension transcendante²⁷ et par le sens commun qu'il revêt pour ce groupe.

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

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

Le rituel est, je le rappelle, lié à une série de prescriptions pragmatiques, des actions répétées individuellement et collectivement. Les rituels sont variables, ils peuvent être profanes ou sacrés, séculiers et quotidiens. Ils suscitent des comportements ponctuels qui caractérisent certains membres d'une même culture, ils sont des agents de régulation sociale favorisant la communication. Actions symboliques et actes de représentation, les rituels sont enfin des cérémonies variables, des cérémonies définitionnelles, comme le propose Rodrigo Diaz Cruz²⁸, qui servent à favoriser la cohésion et l'unité d'un groupe.

Très rapidement, les études sur les rituels ont reconnu leur caractère stabilisateur qui permet d'organiser ce qui est mouvant et qui, par conséquent, offre une « réassurance contre l'angoisse ²⁹ ». Ainsi, le rituel participe de la même logique que les petits récits en organisant un moment le chaos organique des cycles de vie. Car le rituel permettra aussi aux individualités de s'associer à un groupe et de s'y définir tout en offrant une orientation précise, voire une finalité aux actions partagées. Alors que la notion de petit récit pointe l'individu, celle de rituel interpelle un groupe. Le rituel permettra enfin de conjurer la fatigue dépressive ou l'inquiétude téléologique qui guette notre sujet tragique. Il a une portée cathartique et expressive.

L'œuvre web n'est pas donnée comme rituel mais comme une invitation à le devenir. Elle est pure potentialité car son déploiement dans l'espace et le temps ne repose sur aucun cadre fixe, préalable à son existence. Le faire ensemble y est aléatoire, variable et imprévisible. Mais ce faire ensemble a tout de même lieu, puisque l'œuvre se construit, rappelons-le, de la somme des itérations menées par sa collectivité d'internautes, des actions organisées par l'artiste à l'origine du dispositif et répétées par les spectateurs. Ces actions, ouvertes à des degrés variables³⁰, sont les gestes de manipulation des interfaces, les déambulations dans et à travers l'œuvre. Elles sont aussi et surtout des actions par les contributions de l'internaute, notamment par l'inscription de « paroles » et « témoignages ». De ces paroles naissent des petits récits, petits récits qui permettront à leur tour aux mythographies de s'incarner.

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

29. Jean Maisonneuve, *Les rituels* Paris, PUF, 1998, 125 p., p. 13.

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

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

À l'image de la vie, comme à l'image du web.

Interpréter les fragments

Patrice Duhamel est décédé prématurément à l'automne 2008. Pour LA CHAMBRE BLANCHE, il avait élaboré un projet de site d'autofiction où l'interface de navigation en perpétuel changement forçait l'ambivalence de la réception, entre la mise en scène fictionnelle et le document. Les textes, les images et les sons devaient faire l'objet d'une réécriture constante, de manière à ce que l'on mette en doute la diffusion en direct ou différée des événements. L'œuvre inachevée sera présentée ici sous l'angle du fragment.

Interpréter les fragments est partie inhérente du travail d'analyse des œuvres hypermédiatiques, car, ainsi que nous l'avons vu, ces dernières ne se proposent jamais dans une saisie globale et terminale. Processus ouvert et contributif, l'œuvre web est un parcours dont le critique livrera l'expérience comme un récit de voyage, un récit qui s'organise de la somme de petites bribes, de la collecte de fragments reconstruits dans un ensemble parfois hétérogène mais tout de même cohérent. Le fragment hypermédiatique se comprend dans la zone de rencontre entre deux champs disciplinaires, la littérature et les arts médiatiques. Il peut être lu comme passage révélateur d'une œuvre, un passage littéraire, ou encore comme portion d'un enregistrement, c'est-à-dire comme la trace conservée de cette promesse du tout que représente l'œuvre complète. Rappelons-le encore, cette œuvre complète ne s'accomplira que par le parcours de l'internaute, œuvre reconstruite par l'expérience certes, mais dans l'organisation préalable et selon les modalités que l'artiste a prévues.

Le projet de Patrice Duhamel devait s'élaborer à partir du principe moteur de la transformation et de la réécriture. Un contenu dynamique et nomade devait défier les enjeux de réception conventionnés des plateformes médiatiques, entre le direct et le différé, entre le temps présent montré dans une illusoire synchronie et le temps passé devenu histoire car déjà objet d'une médiation par l'image, le son et le texte. L'artiste annonçait s'inscrire dans la thématique de l'autofiction, posant ainsi les défis de la tension entre l'identité pérenne et les identités variables.

Voilà l'intention, le programme annoncé du projet. Quel matériau en témoigne aujourd'hui ?

Traces et fragments. Nous avons très peu d'images ou de séquences laissées par Duhamel avant son décès, le matériel fragmentaire laissant peu deviner le projet. Les fragments sont des indices certes, mais des indices du non advenu dans la mesure où le travail s'amorçait à peine. Historienne de l'œuvre inachevée, je mène une quête paradoxale, celle de tenter de reconstituer une projection freinée par la disparition subite de l'artiste. Mon rôle est délicat car parler des œuvres émergentes comporte toujours des risques. Le risque, par exemple, de ne pas reconnaître des pratiques qui deviendront incontournables. Ou encore, de trop présumer de la nouveauté des outils et penser qu'ils entraîneront des modèles de création radicalement différents. Des risques inhérents à la vision synchronique, en réponse à Daniel Arasse qui rappelait avec justesse³¹ que le discours de l'histoire de l'art offre plutôt une relation anachronique aux œuvres.

Comme historienne de l'hypermédia, je dois sans cesse adapter mon modèle théorique, en cherchant au-delà des cloisons disciplinaires, dans une attitude d'ouverture face à l'inattendu. Je travaille une histoire à petite échelle, en vision rapprochée, dans une perspective intimiste, une micro histoire, sachant aussi que la grande histoire demeure toujours près de moi, comme une référence incontournable et dans laquelle d'ailleurs puisent avec bonheur plusieurs créateurs.

Faire l'histoire de l'œuvre inachevée est une quête paradoxale car je ne sais pas trop comment comprendre ce que je regarde. Les images de Duhamel ne sont pas des détails, des ponctions d'une œuvre complète sur laquelle je peux m'appuyer pour passer du particulier au général. Je ne peux jouer du détail à l'ensemble étant donné que l'ensemble demeure une promesse. Je pense alors interpréter ces images comme de petits indices qui évoquent davantage l'imaginaire de l'artiste et ses préoccupations du moment. Je choisis les plus éloquentes et mets de côté celles qui me semblent trop périphériques. Je choisis, j'évalue, je peux me tromper, je le sais.

Une séquence de cinq photogrammes saisit mon attention, il s'agit de la reprise en cinq temps d'une photographie présentant une jeune femme blonde qui offre un sourire épanoui à son compagnon qu'on voit de dos. Ami, mari, amant, frère, on devine que l'image appartient à un autre temps, celui peut-être de l'enfance de l'artiste. Mère, tante, voisine, amie, cette femme me rappelle ma propre enfance.

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

À chaque nouvelle occurrence, le photogramme est modifié, égratignures, déchirures, traces de peinture, traces d'un travail exploratoire de manipulation de la matière. Cette séquence est la plus narrative, la plus susceptible d'amorcer une histoire que j'aimerais me faire raconter. Imaginaire filmique, le titre 35 mm est éloquent, j'y reconnais une préoccupation pour la fuite du temps, une époque que l'on tente de restituer, jumelée au travail de l'image par le temps, coupure, usure, déchirure.



35 mm 01 à 05, Patrice Duhamel

35 mm évoque le travail de médiation, le temps différé, le temps et la matière cinématographiques, nœud de l'ambivalence entre document (des archives familiales ? l'artiste se dit inspiré des formes du journal personnel) et forme fictionnelle, extrait d'un film dont j'aurais pu ou dû retracer l'origine.

Autre fragment pour moi saisissant, l'image d'un bureau figuré en réseau affichant le titre du projet. Image d'accueil du site et première interface pour l'internaute, ce fragment présente un double lieu. Le lieu physique de l'écriture, atelier ou petite chambre solitaire indispensable au travail de création, et le rayonnement hors géographie du web au déploiement infini, insaisissable. C'est à regarder cette image que je me suis interrogée sur le titre du projet qui se voulait révélateur. Imaginaire du supplément, de la surcharge, de l'excédent et peut-être aussi du trop, annonciateur de ce qu'on ne pourra accomplir. Œuvre de surcroît a également un sens religieux, c'est l'œuvre chrétienne optionnelle, celle que l'on fait en plus.

Duhamel était-il sensible à cette dimension mystique, ou pensait-il en termes philosophiques, dans la lignée de Marion³², pour décrire l'apparaître des phénomènes et leur saturation? Avait-il choisi le vocable pour ses qualités sémantiques ou phonétiques ?

Toutes mes questions demeureront sans réponse et mes hypothèses infirmées. Je l'accepte car j'accepte le pacte qu'avait prévu Duhamel pour son projet : remettre en question la perception et la compréhension des événements, introduire une brèche dans la continuité du réel, faire cohabiter l'attendu et l'inattendu.

Finalement, ce parcours d'une œuvre non aboutie met surtout en scène ma propre subjectivité, il s'offre comme miroir méthodologique puisqu'il me ramène à la façon dont je travaille, dont j'exerce ma quête face à la création hypermédiatique. En posant les défis de la vision et de la lecture, de l'organisation et de la compréhension, l'exercice me rappelle enfin que la micro-histoire doit aussi faire le deuil de l'idéal de vérité.

32. Jean-Luc Marion, *De surcroît*, Paris, PUF, 2001, 208 p.

Références

Œuvres citées :

Nadine Norman

Métamétis

<http://www.metametis.net/>

Je suis disponible. Et vous ?

<http://www.jesuisdisponibleetvous.com/>

Jillian Macdonald

Zombies in Condoland

<http://www.jillianmcdonald.net/zombie/>

The Screaming

<http://jillianmcdonald.net/projects/thescreaming.html>

Zoombie Loop

<http://jillianmcdonald.net/projects/zombieloop.html>

Jeanne Landry-Belleau

Chrysalide humaine

<http://www.chambreblanche.qc.ca/documents/chrysalide/>

IDhumanisme

<http://idhumanisme.blogspot.com/>

Linda Duvall

Trait d'union

http://www.lindaduvall.com/Trait_d%27union.html

Face to Face

<http://www.lindaduvall.com/bigprojects/Visual%20Art%20Projects/Face%20to%20Face.html>

Tea & Gossip

<http://www.lindaduvall.com/bigprojects/Visual%20Art%20Projects/gossip.html>

Michelle Teran

A20 Recall

<http://www.chambreblanche.qc.ca/documents/teran/>

Patrice Duhamel

Fragments

Bibliographie :

- Arasse, D. *Le détail : pour une histoire rapprochée de la peinture*, Paris, Flammarion, 2008, 383 p.
- Austin, J. *Quand dire c'est faire*, 1991 (1962, trad. franc. 1970), Paris, Seuil, 202 p.
- Bolter, J.D. et Grusin, R. *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, 1999, London, MIT Press, 295 p.
- Colonna, V. *Autofictions et autres mythomanies littéraires*, Tristram, Auch, 2004, 250 p.
- Compagnon, A. *La seconde main ou le travail de citation*, Paris, Seuil, 1979, 414 p.
- Diaz Cruz, R. « *L'exploration de la distance : idolâtries, superstitions, résistances rituelles* », dans *Les formes de reconnaissance de l'autre en question*, Presses Universitaires de Perpignan, Ahmed Ben Naoum [dir. pub.], 2004, 589p.
- Ehrenberg, A. *La fatigue d'être soi : dépression et société*, Paris, Odile Jacob, 1998, 318 p.
- Hentsch, T. *Raconter et mourir. Aux sources narratives de l'imaginaire occidental*, Montréal, Presses de l'Université de Montréal, 2005, 493 p.
- Jeffrey, D. *Jouissance du sacré. Religion et postmodernité*, Paris, Armand Colin, 1998, 167 p.
- Krauss, R. Video: *The Aesthetics of Narcissism*, 1976, October 1, p. 50-64.
- Lalonde, J. *Cabinet web des curiosités*, 2004, Archée cybermensuel, <http://archee.qc.ca>
- Lalonde, J. *Mythographies web : les identités fabriquées*, 2003, Archée cybermensuel, <http://archee.qc.ca>
- Lalonde, J. « *Art réseau et modalités épistolaires* », *Protée*, vol. 30, no 1, 2002, p. 7-13.
- Maisonneuve, J. *Les rituels*, Paris, PUF, 1988, 125 p.
- Mosco, V. *The Digital Sublime. Myth, Power and Cyberspace*, Cambridge, 2004, London, MIT Press, 232 p.
- Ricœur, P. *Soi-même comme un autre*, Paris, Seuil, coll. Points, 1996, 424 p.
- Saint-Gelais, T. (dir. pub.). *L'indécidable, écarts et déplacements dans l'art actuel*, Montréal, Éditions Esse, 2008, 278p.
- Segalen, M. *Rites et rituels contemporains*, Paris, Nathan, 1998, 128 p.
- Stoloff, J.C. *Interpréter le narcissisme*, Paris, Dunod, 2000, 163 p.
- Tisseron, S. *L'intimité surexposée*, Paris, Ramsay, 2001, 179 p.

Notices Biographiques

Née en 1964 à Toronto, **Nadine Norman** vit à Montréal et à Paris. Elle réalise depuis une dizaine d'années des projets multimédias qui traitent des identités narratives, notamment celles qui sont liées à la représentation du féminin. Dans une exploration des notions d'identité et de désir de communication, son travail se manifeste par une pratique artistique hybride qui inclut interactivité, intermédiation, performance, photographie, vidéo, installation et art Web. Ses œuvres ont été présentées dans plusieurs expositions individuelles et collectives, ici et à l'étranger. Les projets de l'artiste invitent à une remise en question des conventions culturelles et sociales, en offrant des représentations parodiques de divers phénomènes comme l'industrie du sexe, la prostitution, l'échangisme, notamment dans les créations comme *Darlings* (1997), *DIY Woman* (1999), *Call Girl* (2000) et *Je suis disponible* (2001).

L'artiste canadienne **Jillian McDonald** habite présentement à New York. Elle est commissaire et codirectrice de la Pace Digital Gallery à l'université du même nom, où elle enseigne aussi les arts. Originaire de Winnipeg, elle a exposé seule et lors d'expositions collectives au Canada, aux États-Unis, en France et en Allemagne. Elle a participé à de nombreux festivals et événements internationaux dont la Biennale de Montréal, Isea 2004 à Tallinn, Festival of Electronic Art en Argentine, BananaRAM en Italie et FILE à São Paulo. Son travail en vidéo et en art web se veut performatif et relationnel ; il se destine à un public élargi qui n'est pas nécessairement familier avec les enjeux de l'art actuel et se présente dans des contextes variés qui privilégient une réinterprétation critique du quotidien. Ses œuvres se construisent à partir de l'iconographie des médias de masse ainsi que du fantastique et convoquent une narrativité participative. Parmi les productions récentes, on retrouve *Undead in the Night* (2009), *Vamp it Up* (2008) et *Horror Make-up* (2006).

Jeanne Landry-Belleau vit et travaille à Québec. Active dans le milieu artistique, elle détient un baccalauréat en arts plastiques de l'Université Laval et prépare une maîtrise en arts visuels à la même université. En 2007, dans le cadre de l'exposition des finissants, LA CHAMBRE BLANCHE lui remettait un prix pour l'excellence de ses recherches en art web. À la même occasion, Diagonale lui remettait le prix du Centre des arts et des fibres du Québec, pour son œuvre *La naissance de Vénus dans ucode barre*. Elle a publié des textes et des chroniques web, notamment dans la RevueDPI du Studio XX.

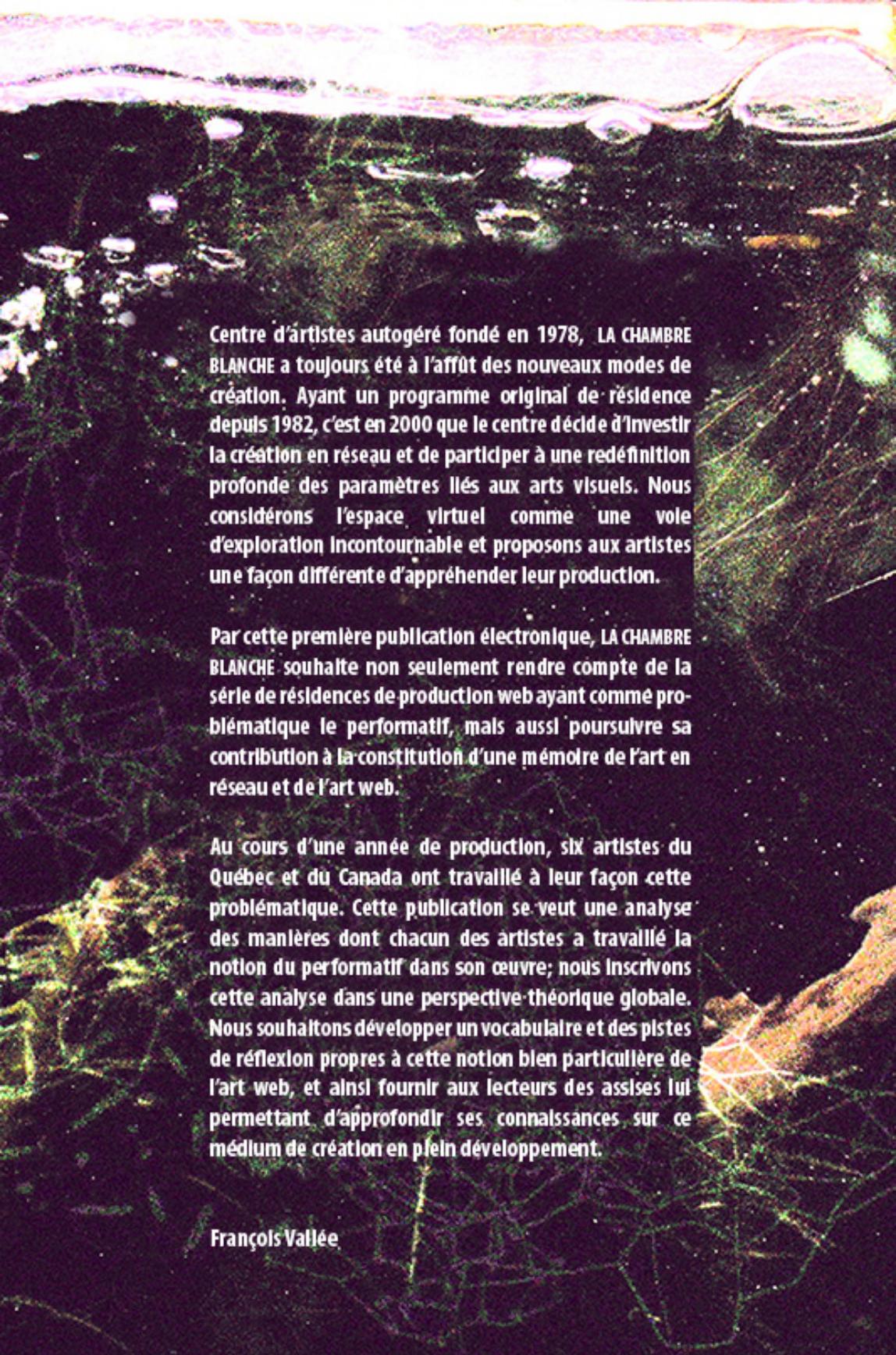
Linda Duvall réside et travaille à Saskatoon et Toronto. Sa production a fait l'objet d'expositions qui ont été présentées au Canada et à l'étranger dont à Barcelone, à Westport (Irlande) et au Guatemala. Elle s'intéresse aux circonstances complexes au point de vue éthique, particulièrement aux situations qui émergent des découvertes scientifiques comme dans le domaine de la génétique, aux enjeux relatifs à la formation des communautés et aux représentations allégoriques de la communication en réseau. Elle utilise l'installation, la performance, les projections vidéo, l'audio multicanaux, et elle s'approprie certains dispositifs de technologie commerciale. Ses œuvres valorisent la participation du public. Parmi les expositions récentes, mentionnons *She Can't Begin*, Red Head Gallery, Toronto (2007), *Enough White Lies to Ice a Wedding Cake*, McIntosh Gallery, et *Tea and Gossip*, Art Gallery of Calgary (2006).

L'artiste en nouveaux médias **Michelle Teran** partage son temps entre le Canada et l'Europe. Sa démarche explore l'interaction entre les réseaux sociaux et technologiques des environnements urbains. Elle crée des performances, des installations et des œuvres en ligne qui ont un rapport avec la communication, la surveillance, la psychogéographie, l'intimité, les rituels sociaux, le jeu, impliquant la collaboration et la participation du public. Elle a participé à plusieurs expositions et événements à travers l'Amérique du Nord, l'Europe, l'Australie et le Japon. Son site Ubermatic présente les développements les plus récents de sa recherche en création <http://www.ubermatic.org/>

Né à Contrecoeur en 1970, l'artiste montréalais **Patrice Duhamel** est décédé prématurément en 2008. Après des études universitaires en arts visuels, il s'est intéressé principalement à la vidéo, mais aussi au dessin et à la photographie. Son travail a fait l'objet d'expositions individuelles et collectives présentées ici et à l'étranger. Ses vidéos ont été vues dans plusieurs festivals au Québec, en France, en Belgique et au Portugal. Il a pratiqué l'écriture parallèlement à son travail artistique, sous forme d'articles et de communiqués (Parachute, ESSE, ETC, Galerie Clark, Centre des arts actuels Skol, B-312, etc.). Il a été le commissaire de l'exposition Erwin Wurm Désespéré/Desperate présentée à la Galerie UQAM en 2008 et président du conseil d'administration de Vidéographe. On compte également parmi ses réalisations antérieures *La vie concrète* (1998), *Un Abécédaire* (1999) et *I don't know what I want but I know how to get it* (2001).

Joanne Lalonde est professeure d'histoire de l'art et vice-doyenne à la recherche et à la création à la Faculté des arts de l'UQAM. Ses recherches portent sur les pratiques d'art réseau et médiatique. Depuis 2001, elle a publié une vingtaine de textes portant sur les arts hypermédiatiques. Elle est membre du Laboratoire Nt2 (nouvelles technologies et nouvelles textualités), du Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire *Figura* et de l'Équipe de recherche sur l'imaginaire contemporain (Éric Lint) de l'UQAM. Spécialiste de la vidéo canadienne, elle s'intéresse également aux représentations de genres et aux figures du métissage sexuel dans l'art actuel, aux modalités de l'interactivité dans l'art contemporain de même qu'aux méthodologies de la recherche sur les pratiques artistiques émergentes.





Centre d'artistes autogéré fondé en 1978, LA CHAMBRE BLANCHE a toujours été à l'affût des nouveaux modes de création. Ayant un programme original de résidence depuis 1982, c'est en 2000 que le centre décide d'investir la création en réseau et de participer à une redéfinition profonde des paramètres liés aux arts visuels. Nous considérons l'espace virtuel comme une voie d'exploration incontournable et proposons aux artistes une façon différente d'appréhender leur production.

Par cette première publication électronique, LA CHAMBRE BLANCHE souhaite non seulement rendre compte de la série de résidences de production web ayant comme problématique le performatif, mais aussi poursuivre sa contribution à la constitution d'une mémoire de l'art en réseau et de l'art web.

Au cours d'une année de production, six artistes du Québec et du Canada ont travaillé à leur façon cette problématique. Cette publication se veut une analyse des manières dont chacun des artistes a travaillé la notion du performatif dans son œuvre; nous inscrivons cette analyse dans une perspective théorique globale. Nous souhaitons développer un vocabulaire et des pistes de réflexion propres à cette notion bien particulière de l'art web, et ainsi fournir aux lecteurs des assises lui permettant d'approfondir ses connaissances sur ce médium de création en plein développement.

François Vallée