



.dpi est un média alternatif et un espace de création engagé, favorisant les échanges au sujet des femmes et des technologies

[Contact](#)
[Contribuer à .dpi](#)
[Objectifs](#)
[StudioXX](#)

Personnages virtuels : créations artistiques et archives personnelles dans le Web 2.0. :: Par Paule Mackrous

Soumis par admin le 17 juin, 2009 - 14:03 dans les catégories [Éditorial](#) **15**

Il y a trois ans, je me créais un avatar dans le monde virtuel multiparticipant *Second Life*. Ne réfléchissant pas aux conséquences de ce petit geste en apparence anodin, je ne pris pas beaucoup de temps pour le choisir. Si j'avais pris le temps d'y réfléchir, j'aurais peut-être abandonné l'idée de mettre au monde ce personnage virtuel, puisqu'une telle réflexion engendre d'emblée plusieurs interrogations un peu troublantes sur la perception que nous avons de nous-mêmes et de nos désirs. Elle soulève aussi des questionnements sur les traces que nous souhaitons réellement laisser à la vue de tous dans le réseau. Insouciance, je sélectionnai alors naïvement l'une des premières figures proposées par le logiciel. Et voilà, je me baladaïs dans un monde virtuel!

Trois ans plus tard, je réalise à quel point cette figure est hors de mon contrôle. Ce choix spontané me définit, un peu à mon insu, dans le regard des autres. Les réalisations de mon avatar, inscrites dans les méandres d'un réseau, font partie de mes « archives personnelles ». Même si mon avatar ne correspond pas à l'image que je souhaiterais lui attribuer (ou m'attribuer), il m'apparaît aujourd'hui impensable de le transformer. Personne ne le reconnaîtrait. Ce serait un peu comme de m'imposer une chirurgie plastique! Il semble qu'il possède une vie qui lui est propre alors que je m'amuse à le confondre dans la mienne. Il fait des rencontres importantes pour ma jeune carrière d'historienne des arts hypermédiatiques, participe au réseau *Odyssey, Contemporary Arts and Performance*, assiste, lorsque le temps réel le lui permet, aux événements artistiques dans le monde virtuel et a développé un réseau amical avec des musiciens avatars sur *Myspace*.

Cette relation particulière avec son personnage virtuel peut se révéler tout à fait productive. Cette possibilité de s'hybrider représente une source inépuisable pour la création comme pour la découverte. Le Web est en ce sens un terrain d'exploration fascinant. Toutefois, cette relation créative peut également entraîner quelques risques : les traces du processus exploratoire deviennent des matériaux manipulables par tous. Nous gardons en « vie » un personnage virtuel, mais nous ne sommes pas toujours libres de choisir ce qui lui survivra et, en l'occurrence, ce qui nous survivra.

Pour ce quinzième numéro de la revue *.dpi*, et troisième d'une trilogie sur la thématique des archives, nous nous penchons sur la question paradoxale des archives personnelles. La notion de personnage virtuel apparaît alors féconde pour aborder cette question. Comment la création artistique et littéraire se déploie par le truchement d'un personnage virtuel? Quels effets ont les archives personnelles sur celui qui maintient en vie un tel personnage? Comment les plateformes du Web 2.0 modulent-elles, de manière exacerbée, notre identité? Quel est le rôle d'une conservatrice d'art au sein d'un monde virtuel?

Albertine Bouquet, un personnage littéraire se manifestant à travers différentes plateformes (blogue, balladodiffusion, *Myspace*, *Facebook*), propose un texte portant sur la genèse de sa pratique littéraire. L'article, qui prend la forme créative d'un essai engagé, est couronné d'une bande dessinée originale mettant en scène le personnage. Margherita Balzerani, curateur et critique d'art, livre un remarquable témoignage de son expérience dans le monde virtuel *Second Life*. Elle se positionne alors comme une *Meta-Wanderer*, « vagabond des réseaux », à la recherche de nouveaux territoires d'expressions artistiques. Son récit est ponctué de dialogues, de poèmes et de rencontres insolites avec des artistes. Fanny Georges se penche, de manière approfondie, sur les effets d'ordre identitaire

 Recherche

Langues

[English](#)
[Français](#)

Editions

[01](#) [02](#) [03](#) [04](#) [04](#) [05](#) [06](#) [07](#) [08](#)
[09](#) [10](#) [11](#) [12](#) [13](#) [14](#) [15](#) [16](#)

[Dans ce numéro](#) | [In this edition](#)

Éditorial

Personnages virtuels : créations artistiques et archives personnelles dans le Web 2.0. :: Par Paule Mackrous

Articles

[Spectatrice du désespoir \(je peux rien faire\) :: Par Albertine Bouquet](#)

[Journal intime d'un critique d'art à l'ère du web 2.0. Rencontre avec l'artiste :: par Margherita Balzerani](#)

[L'enfer des autres « soi-même » : identité personnelle et archives numériques :: Par Fanny Georges](#)

Chroniques

[Le partage sur le Web : personnages virtuels et Web 2.0 selon Martine Neddard :: Par Paule Mackrous](#)

[La Chrysalide Humaine :: Par Jeanne Landry-Belleau](#)

[Chronique « Dans l'atelier » avec Manon De Pauw :: Par Tania Perlini](#)

Appel de textes

[Appel de textes 2009-2010 :: Thématique : résistance](#)

Qui êtes-vous aujourd'hui?

un rêve en couleur

qu'engendrent les traces laissées dans les différentes plateformes participatives du Web 2.0. Son article propose des réflexions importantes sur ce qu'elle appelle, si justement, un « archivage d'actions fébriles. »

Dans une entrevue réalisée avec Martine Neddham, on voit comment le partage, plutôt que l'exposition de soi, est à l'origine de la mise au monde des personnages virtuels interactifs de l'artiste (*Mouchette, David Still*). Neddham, créatrice de contenus participatifs avant l'avènement du Web 2.0, nous introduit à son projet le plus récent, *virtualperson.net*, une plateforme toute désignée pour la création de personnages virtuels. Jeanne Landry Belleau, quant à elle, signe une deuxième chronique portant sur son œuvre hypermédiatique *La Chrysalide humaine*, sortes d'archives dynamiques mettant en scène les valeurs humaines. Elle y décrit méticuleusement la manière dont les principes théoriques qui sont à l'origine du Web 2.0 animent l'ensemble de sa pratique artistique. Tania Perlini, accompagnée d'Allison Moore à la caméra et au montage, a conçu la chronique *Dans l'atelier* pour ce numéro. Notre *dpiste* est allée courageusement à la rencontre de Manon De Pauw, franchissant ainsi les lignes de piquetage pour parvenir jusqu'à la galerie de l'UQAM, où l'artiste avait installé son atelier pour quelques temps.

Finalement, je ne saurais passer sous silence l'ingénieuse bannière de Sarah Brown. L'animation réfère à un tableau célèbre de Vélasquez, *La Vénus au miroir* (1649). L'artiste a alors troqué le miroir pour un ordinateur. Le visage à l'écran de l'ordinateur se transforme sans cesse alors que celle qui s'y contemple est immobile. Que nous disent les allégories de la Vanité sur l'expérience des personnages virtuels? Le personnage virtuel peut nous offrir le reflet que nous souhaitons avoir de nous-mêmes, mais il ne sera jamais de chair. Qu'il survive ou non à la désuétude des technologies récentes, son corps numérique n'est pas soumis aux lois de la gravité!

Ce numéro s'est constitué grâce aux membres du comité de rédaction de *.dpi* ainsi que la coordonnatrice Chantal Dumas et la Webmestre Stéphanie Lagueux, qui ont toutes fait preuve, comme d'habitude, d'une grande rigueur et d'une rapidité incroyables! Merci à toutes!

À cela, j'ajouterais évidemment un petit mot pour Chantal Dumas qui prévoit quitter ses fonctions de coordonnatrice à la programmation du Studio XX et, par ricochet, de coordonnatrice extraordinaire de la revue *.dpi*. Merci beaucoup, Chantal, pour ta générosité, ta créativité, ton ouverture et la super atmosphère que tu as su créer au sein du comité de rédaction!

Bonne lecture!

Production

Rédactrice en chef no 15

Paule Mackrous

Coordination

Chantal Dumas

Comité de rédaction :

Marianne Cloutier
Chantal Dumas
Émilie Houssa
Sophie Le-Phat Ho
Paule Mackrous
Léna Massiani
Amélie Paquet
Tania Perlini
Myriam Yates

Articles

Margherita Balzerani
Albertine Bouquet
Fanny Georges

Chroniques

Jeanne Landry-Belleau
Tania Perlini
Paule Mackrous

Traduction :

Ellen Warkentin
Tania Perlini

Relecture

Marianne Cloutier
Tania Perlini
Sophie Le Phat-Ho
Amélie Paquet
Émilie Houssa
Léna Massiani

Bannière

Sarah Brown, 2009

Documentation et montage vidéo

Allison Moore

Webmestre

Stéphanie Lagueux

Design Web

Stéphanie Lagueux

Avec l'aide du :



Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts



.dpi is an alternative platform for communication, that addresses issues involving women, new media and technological landscapes

[Contact](#) [Contribute](#) [Mission](#) [StudioXX](#)

Virtual characters : artistic creations and personal archives on the Web 2.0. :: By Paule Mackrous

Submitted by admin on 17 June, 2009 - 13:56. in [Editorial](#) **15**

Three years ago, I made myself an avatar in the multiplayer virtual world *Second Life*. Not really thinking about the consequences of this seemingly harmless action, I didn't spend too much time picking my avatar. If I had taken the time to think about it, I might have abandoned the idea of creating a virtual character: avatars immediately bring to mind many disturbing questions about our self-perception and our desires. They also bring up questions about whether we really want to leave traces of ourselves across the virtual world, visible to all on the net. Unthinkingly, I naïvely chose one of the first characters that the program offered. And then voila, I was able to discover a virtual world!

Three years later, I understand a bit better the extent to which this character is beyond my control. My spontaneous choice now defines how others see me, even without my being conscious of it. My avatar's accomplishments, defined by its wanderings throughout cyberspace, are a part of my "personal archives." Although my avatar does not always live up to the image I have of it (or of myself), it seems impossible for me to transform it at this point in time. It would be like getting plastic surgery! It's like it has a life of its own, a life that I sometimes confuse with my own. It holds important meetings that further my young career as a hypermedia art historian, participates in the virtual world's artistic network *Odyssey: Contemporary Art and Performance*, attends virtual artistic events in real time, and has developed a social network with musician avatars on *myspace*.

The relationship between a person and their virtual character can end up being very productive: hybridism is an inexhaustible source of creativity and discovery, making the Internet a fascinating place for exploration. However, this creative relationship has its own perils: the trails we leave behind as we go about our exploratory processes become actual material that anyone can manipulate. We keep our virtual character "alive," but we are not always free to choose what happens to it... and therefore what happens to us.

In this fifteenth edition of journal *.dpi*, the third in a trilogy on the theme of archives, we are concentrating on the paradoxical question of personal archives. Focusing on virtual characters seems to be an ideal way to address this question. How are artistic and literary creation extended through the medium of a virtual character? What are the effects of personal archives on the person who keeps this character alive? How do Web 2.0 tools affect, to a very large extent, our identities? And what is the role of an art curator in the virtual world?

Albertine Bouquet, a literary character that uses many different platforms of expression (blogs, podcasts, *MySpace*, *Facebook*), has written a text about the beginnings of her literary career. The essay-article finishes off with an original comic strip featuring Albertine. Margherita Balzerani, art historian and curator, delivers a remarkable account of her experience in the virtual world *Second Life*. She sees herself as a *Meta-Wanderer*, looking for new terrain for artistic expression. Her story is punctuated with dialogues, poems and strange cyber-meetings with artists. Fanny Georges examines the effects on the identity generated by the traces left behind on different interactive tools of Web 2.0. Her article offers interesting reflections on what she so accurately refers to as "archiving nervous impulses."

In an interview with Martine Neddham, we are shown how sharing, rather than self-exposure, is behind

Languages

[English](#)
[Français](#)

Editions

[01](#) [02](#) [03](#) [04](#) [05](#) [06](#) [07](#) [08](#) [09](#)
[10](#) [11](#) [12](#) [13](#) [14](#) **15** [16](#)

[Dans ce numéro](#) | [In this edition](#)

Editorial

Virtual characters : artistic creations and personal archives on the Web 2.0. :: By Paule Mackrous

Features

[Spectator of despair \(there's nothing I can do\). By Albertine Bouquet](#)

[Diary of an art critic in the Web 2.0 era. Public meeting with the artist. :: By Margherita Balzerani](#)

[The hell of other "selves:" Personal identity and digital archives :: By Fanny Georges](#)

Chronicles

[Le partage sur le Web : personnages virtuels et Web 2.0 selon Martine Neddham :: Par Paule Mackrous](#)

[La Chrysalide Humaine :: Par Jeanne Landry-Belleau](#)

[Chronique « Dans l'atelier » avec Manon De Pauw :: Par Tania Perlini](#)

Call for Papers

[Call for paper 2009-2010 :: Theme : Resistance](#)

Who are you today?

a publicist

the artist's interactive virtual characters (*Mouchette, David Still*). A creator of interactive content well before the advent of the Web 2.0, Neddham introduces us to her latest project, *virtualperson.net* , a Web tool entirely devoted to creating virtual characters. Jeanne Landry Belleau gives us her second chronicle on her hypermedia work *La Chrysalide humaine* , a kind of dynamic archive that focuses on human values. She describes how the theoretical principals behind the Web 2.0 guide her creative processes. Tania Perlini, with Allison Moore doing the camerawork and editing, produces the *In the Studio* chronicle for this issue. She went courageously to meet Manon De Pauw, crossing picket lines to get to the UQAM gallery where the artist had installed her studio.

Finally, I have to say a word or two about Sarah Brown's ingenious page heading banner. The animation alludes to Vélasquez's famous painting *Venus at her Mirror* (1649), but Brown has swapped the mirror for a computer. The face in the screen changes constantly, while the one that looks into the mirror is still. What can the allegory of Vanity teach us about the experience of virtual characters? Virtual characters can offer us the reflection that we want to see of ourselves, but they will never be real flesh and blood. Whether they survive or become obsolete with changing technology, their bodies are not subject to the laws of time...

This issue has been created with the help of the .dpi editorial committee members, along with .dpi coordinator Chantal Dumas and Webmistress Stéphanie Lagueux, who all worked, as usual, extremely hard with punishing deadlines. Thanks to everyone who contributed and helped out!

I'd also like to add a little note that Chantal Dumas is going to be leaving her position as Studio XX programming coordinator, and therefore as our amazing .dpi coordinator. Thank you Chantal, for your generosity, your creativity, your openness and the fabulous atmosphere that you have created in the editorial committee!

Enjoy!

Production

Rédactrice en chef no 15

Paule Mackrous

Coordination

Chantal Dumas

Comité de rédaction :

Marianne Cloutier
Chantal Dumas
Émilie Houssa
Sophie Le-Phat Ho
Paule Mackrous
Léna Massiani
Amélie Paquet
Tania Perlini
Myriam Yates

Articles

Margherita Balzerani
Albertine Bouquet
Fanny Georges

Chroniques

Jeanne Landry-Belleau
Tania Perlini
Paule Mackrous

Traduction :

Ellen Warkentin
Tania Perlini

Relecture

Marianne Cloutier
Tania Perlini
Sophie le Phat-Ho
Amélie Paquet
Émilie Houssa
Léna Massiani

Bannière

Sarah Brown, 2009

Documentation et montage vidéo

Allison Moore

Webmestre

Stéphanie Lagueux

Design Web

Stéphanie Lagueux

Avec l'aide du :



Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts



.dpi est un média alternatif et un espace de création engagé, favorisant les échanges au sujet des femmes et des technologies

[Contact](#)
[Contribuer à .dpi](#)
[Objectifs](#)
[StudioXX](#)

Spectatrice du désespoir (je peux rien faire) :: Par Albertine Bouquet

Soumis par admin le 17 juin, 2009 - 14:37 dans les catégories [15](#) [Articles](#)

Pour la première fois hors de son blogue, Albertine Bouquet réfléchit dans cet article à son travail d'écriture sur Internet. En retraçant son parcours de blogueuse et de personnage virtuel, elle comprend pourquoi elle avait récemment arrêté d'écrire. Le flow des rappeurs lui procure une vitalité nouvelle. Elle est prête à s'y remettre et à combattre son cynisme.

À Keny, Felipe, Geoffroy, Philippe, Lesane et Lucrèce Borgia qui m'ont inspirée par leur « flow » de l'enfer.

Jamais n'aurais-je cru être un jour prise à ce jeu... Je m'étais toujours répugnée à parler de mon travail de création, j'avais toujours vilipendé tous ceux qui se vouaient de façon éhontée au commentaire de leur propre œuvre. Me voilà pourtant en train d'écrire ce texte suite à l'invitation lancée par une amie qui m'est chère et dont je tairai donc l'identité pour éviter d'entacher sa réputation!

Arrêté, poisseux au départ, chanceux à la sortie
On prend trois mois, le bruit court, la réputation grandit
Les barreaux font plus peur, c'est la routine, vulgaire épine
Fine esquisse à l'encre de Chine, figurine qui parfois s'anime

IAM, « Demain, c'est loin » [1](#)

Il fut un temps, naguère, où, paraît-il, je m'adonnais à l'écriture de textes sentimentaux et, n'ayons pas peur des mots, d'une mièvrerie que j'associerais plus tard, à tort ou à raison, au féminin — à ce féminin auquel plusieurs succombent mais dont généralement nul ne revient. Qu'étais un jour, qu'étais toujours! Eh bien, moi, mes chères, mes chers, je n'y suis pas restée! À l'époque, heureusement, je publiais de façon anonyme ce que j'avais alors nommé — ça donnait le ton! — des récits de fantasmes. En 2002, je bloguais avant la lettre, sans trop savoir ce que je faisais. J'écrivais un peu honteusement, dans ce refuge de *geeks* qu'était *Live Journal* [2](#), dans cet espace pourtant public où, croyais-je naïvement, je ne serais jamais lue que par mes semblables — naïvement puisque je n'avais pas plus jadis que maintenant une chose telle qu'un semblable.

J'écris parce que j'ai pas appris à parler, pas appris à pleurer, parce que j'explose
Parce que j'ai que ça dans la vie, et parce que la destruction est mon ex-taule
T'façon c'est ça ou rien, c'est ça ou...
Que la Vie m'excuse, mais déjà tuée par le système! Des fois c'est « plus rien à foutre! »

Keny Arkana, « Dur d'être optimiste » [3](#)

Je dis « honteusement » mais ça existe encore! Je ne me suis jamais résolue à effacer ces textes. Je n'efface d'ailleurs jamais rien, mes archives sont disponibles à ciel ouvert! Quiconque souhaite les trouver les trouvera! Avec le reste! Je ne fais pas de distinction! Il y en a qui effacent la moindre

 Recherche

Langues

[English](#)
[Français](#)

Editions

[01](#) [02](#) [03](#) [04](#) [04](#) [05](#) [06](#) [07](#) [08](#)
[09](#) [10](#) [11](#) [12](#) [13](#) [14](#) [15](#) [16](#)

Dans ce numéro | In this edition

Éditorial

Personnages virtuels : créations artistiques et archives personnelles dans le Web 2.0. :: Par Paule Mackrous

Articles

Spectatrice du désespoir (je peux rien faire) :: Par Albertine Bouquet

Journal intime d'un critique d'art à l'ère du web 2.0. Rencontre avec l'artiste :: par Margherita Balzerani

L'enfer des autres « soi-même » : identité personnelle et archives numériques :: Par Fanny Georges

Chroniques

Le partage sur le Web : personnages virtuels et Web 2.0 selon Martine Neddard :: Par Paule Mackrous

La Chrysalide Humaine :: Par Jeanne Landry-Belleau

Chronique « Dans l'atelier » avec Manon De Pauw :: Par Tania Perlini

Appel de textes

Appel de textes 2009-2010 :: Thématique : résistance

trace de leur passage, moi je conserve tout. J'ai beau déclarer avec Adorno qu'« on ne doit pas estimer qu'une chose mérite d'exister pour la simple raison qu'elle se trouve là, qu'elle a été écrite 4 », je ne suis gênée de rien, j'expose tout, j'estime que je mérite d'exister pour la simple raison que je me trouve là, j'emmerde le web avec mes petits écrits, la genèse de ma grande œuvre à venir, la prochaine *Comédie humaine*, alors que je ne suis même pas une écrivaine, même pas une publiée sur papier! Alors là, faites-vous pas d'idée! Si je ne suis pas publiée c'est que ça ne m'intéresse pas! J'encule le Livre avec ses quelques centaines de lecteurs en circuit fermé! Moi, je vise la planète!

Petit présomptueux ne vois-tu pas le nombre
Déployé? L'armée des ombres, tu seras éliminé
Au nom des forces mythiques qui habitent là
Dans mon cerveau, je donne pas cher de ta peau

IAM, « L'empire du côté obscur » 5

Mais avant de viser quoi que ce soit, j'ai erré, consigné mes traces sur mon blogue, sous l'emprise de la fascination, et découvert une loi irréfutable. Les caves ont une utilité : ils nous font écrire. Même le dernier des imbéciles et des médiocres finis nous révèle une vérité à partir de laquelle on réussit à écrire. Le seul problème, c'est qu'elle s'épuise rapidement et que sa découverte nous entraîne dans une dangereuse mélancolie. J'ai perdu mon temps à donner de la chair à ce qui en était dépourvu, à regretter l'événement qui n'avait pas eu lieu — malgré tous mes efforts, mes petites écritures ne rendaient rien de plus concret, ne provoquaient rien. Je m'adonnais au récit de fantasmes, à l'inscription de mes désirs obscurs — c'était aussi l'adresse de mon blogue : <http://desir-obscur.livejournal.com>. Trois ans d'hésitation et une année de silence plus tard, je suis revenue en force en 2006. J'en avais rencontrés beaucoup des imbéciles! Ça a décollé vite. On dira ce qu'on voudra à son sujet, la haine, ce n'est pas quétaine. C'est déjà ça de pris. Un pas de plus vers la réalité! J'étais dès lors un peu plus prête pour affronter le monde, le secret de ses haines.

Now tell me how that sound?
A double date laced with hate, make 'em pray for the judgement day
Now tell me how that sound?
A double date laced with hate, make 'em pray for the judgement day

2pac, « Soldier like me » 6

Toujours à la même adresse, j'ai commencé à écrire sous mon nom : Albertine Bouquet. Je suis passée de jolis récits érotiques lancinants à des écrits énergiques et obscènes. Je ne faisais plus dans la dentelle! J'ai rebaptisé mon blogue *Albertine retrouvée*. N'allez pas croire que j'ai la référence facile! J'avais de grandes ambitions! Je n'imaginai pas que je possédais la maîtrise de Proust mais j'avais de la verve et, surtout, je partageais son goût pour la représentation des vices. Puis, c'était vrai que je m'étais retrouvée...

Dis leur : pour foncer j'attends pas leur signal
Je veux pas signer, qu'il y a pas de pseudo gangsta chez moi
Car j'ai pas de potes chez les résignés
Dis leur que je ne fermerai pas ma gueule même dans l'adversité
Que peu importe ce qui m'attend, ce qui m'accueille
Je marcherai vers ma vérité

Keny Arkana, « Le missile est lancé » 7

Mon goût pour la pornographie fut le moteur de mon retour à l'écriture. En écrivant quelques textes autour de cette passion s'est imposée à moi une esthétique de la brutalité. Il ne fallait désormais épargner personne et certainement pas moi-même! J'avais renoncé à évoquer mes désirs en cachette. J'étais bien décidée à les envoyer à la face du monde. Je n'étais plus une jeune fille tendre et sentimentale, celle que M. et Mme Bouquet avaient vu grandir en banlieue. J'étais bien résolue à leur faire peur à eux et à tout le monde! S'il advenait que mes tendres géniteurs découvrent mes textes, évidemment... Je n'allais quand même pas leur mettre sous le nez... Il n'y a toutefois aucune chance que ça arrive, qu'ils apprennent que leur Albertine est une fille indigne : ils ont toujours su s'empêcher de regarder là où il ne fallait pas. À la fin d'une longue lignée de prolétaires craintifs et résignés, il y a moi qui ne laisserai pas les choses se dérouler de la sorte! À la fin d'une longue lignée de femmes qui se sont préservées de tout danger d'être souillées au contact de la viande, il y a moi déterminée à jouir pour dix!

Je verse un verset pour ceux qui attendent leur tour
Et ceux qui ne rigoleront plus
On baissera pas les bras
On n'est pas né pour ça
Même vaincu, on se jettera dans la bataille

Qui êtes-vous aujourd'hui?

la vérité nue



Production

Rédactrice en chef no 15

Paule Mackrous

Coordination

Chantal Dumas

Comité de rédaction :

Marianne Cloutier
Chantal Dumas
Émilie Houssa
Sophie Le-Phat Ho
Paule Mackrous
Léna Massiani
Amélie Paquet
Tania Perlini
Myriam Yates

Articles

Margherita Balzerani
Albertine Bouquet
Fanny Georges

Chroniques

Jeanne Landry-Belleau
Tania Perlini
Paule Mackrous

Traduction :

Ellen Warkentin
Tania Perlini

Relecture

Marianne Cloutier
Tania Perlini
Sophie Le Phat-Ho
Amélie Paquet
Émilie Houssa
Léna Massiani

Bannière

Sarah Brown, 2009

Documentation et montage vidéo

Allison Moore

Webmestre

Stéphanie Lagueux

Design Web

Stéphanie Lagueux

Avec l'aide du :



Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts

Pour l'honneur, comme un samouraï

Shurik'n, « Samourai » **8**

Fallait m'annoncer : j'ai rédigé un manifeste **9**. Il n'était pas assez belliqueux mais à l'époque je n'y pensais pas, ça ne me dérangeait pas. J'y évoquais un « nous » qui n'existait pas. J'étais seule mais ça ne me gênait pas. Les alliés viendraient. Et s'ils ne venaient pas, tant pis. Ça s'intitulait « Manifeste pour une pornographie intellectuelle ». J'y dévoilais ma poétique, sous l'influence de la découverte de ma brutalité et sous l'effet de mes dégoûts littéraires, de la littérature érotique en particulier. Je ne faisais pas pour autant cavalier seul, j'y évoquais de grands maîtres : Sade, George Bataille, Jean Genet, Hervé Guibert et Louis-Ferdinand Céline. J'ai mis à exécution ce programme et dépeint l'entrechoquement des corps, le contact stérile avec des corps touchés dans un passé proche ou lointain, avec des corps recomposés, amalgames de plusieurs individus. Faut pas s'imaginer que mes textes étaient sinistres! J'avais relégué ma mélancolie ainsi que toute trace d'attendrissement aux oubliettes. J'écrivais en rigolant, retraçais avec indifférence les épisodes qui me conduisaient tout droit vers la perte de mon humanité.

Disrespected niggaz don't show no love
Why you trying to be hardcore, you fucking homo-thug
And don't be sensitive and angry at the shit that I wrote
Cuz if you can take a fucking dick, you can take a joke
I choke your friends in front of you, to prove that you fallen off
And you won't do shit about it, like the church during the holocaust

Immortal Technique, « Obnoxious » **10**

Parallèlement à ces récits où je mettais tout naturellement en application les codes de mon manifeste, je me suis lancée un jour dans l'élaboration d'un feuilleton, *L'Avarie des viandes*, où je donnais libre cours à mes obsessions. Mon unique projet était de ressasser et vitupérer, ce à quoi je parvenais sans peine. Pourtant, au fil du temps, une véritable communauté s'est formée, communauté que je me suis créée avec des gens bien réels mais à qui je ne parlais jamais: Julien Marchand, Philippe Séguin, Édith Faure, Réjean Lambert et l'empoisonneuse. Faut dire que je ne parle pas beaucoup et que je suis peu fréquentable. Je me plais à décourager d'emblée toute tentative de rapprochement. J'ai donc entrepris d'inventer des échanges fictifs avec des interlocuteurs métamorphosés, avatars malgré eux. L'intimité avec mes amantes et amants était, pour sa part, bien réelle, quoique ceux-ci étaient toutes et tous disparus, quoique ceux-ci disparaissaient toutes et tous au fur et à mesure, mais il m'a fallu inventer les contacts intellectuels. Ma solitude demeurerait intangible malgré moi. Soudainement, grâce à ces avatars, une brèche s'est ouverte au creux de celle-ci.

Mécontent des schémas qu'on nous propose, je cultive maintenant
les roses dans mon microcosme.
Mesure les dégâts minimales que mon micro cause.
Ça ne peut qu'aller mieux alors j'attends la fin de leur monde

Akhenaton, « La fin de leur monde » **11**

Aux suites d'une aventure torride amorcée au célèbre bar Davidson de la rue Ontario — là où les femmes sont plus que bienvenues, est-il précisé en grosses lettres sur la vitrine, là, aussi, où les écrans diffusent en simultané matchs sportifs et films *hardcore* —, le récit que j'en ai fait a introduit un acteur inédit jusque-là dans mon blogue : Hochelaga-Maisonneuve. Progressivement, la description de ce cher quartier où j'habite depuis plusieurs années a gagné en importance et sorti mon blogue du thème sexuel dans lequel je l'avais jusque-là presque entièrement confiné. Celui-ci était dès lors prêt à s'inscrire dans le monde. La sexualité m'avait lancée, j'étais maintenant prête à tout affronter. Parmi d'occasionnels récits pornographiques, où la sexualité continuait à tenir lieu d'événement, je me suis tournée vers ce à quoi elle m'avait toujours paru s'opposer : le quotidien, le mien et celui du monde, ce qu'on nomme « l'actualité ». Les moments culminants ont cessé d'être mon unique centre d'intérêt. C'est ainsi que mes écrits ont commencé à intégrer plus directement le monde en leur sein et à construire une galerie de personnages.

I fire rockets at generic topics
Your lyrics don't hold weight
Like two-dimensional objects

Immortal Technique, « Hollywood Drive-by » **12**

Les thèmes avaient peut-être changé, à mon ancien sujet de prédilection avaient beau s'en être ajoutés plusieurs, le ton était resté le même : brutal. D'entrée de jeu, j'avais annoncé mes couleurs en déclarant dans mon manifeste : « Le texte pornographique refuse d'admettre des expressions

aussi consacrées qu'insensées que "faire l'amour". Le pornographe intellectuel, revenu de tout, sait distinguer sexe et sentiments; il ne désire pas leurrer qui que ce soit à ce sujet. Les personnages baisent, fourrent, copulent, fornicquent, se mettent, etc. » Je n'avais certainement pas changé d'idée. Quand on est revenu de tout, on ne revient pas en arrière. Au nom de la recherche de la vérité, de la mise à mal des faux-semblants, je persistais à dépeindre les relations humaines d'une manière cynique. Et comique. Je n'étais pas tellement gênée par la déchéance que j'observais et racontais, convaincue que j'étais que la seule chose qu'il restait à faire de ce monde sinistre était d'en rire. Non plus l'interpréter, non plus le transformer, seulement en rire. Pour sauver ma peau. Et puis pour en faire quoi? À quoi bon sauver sa peau dans un monde détruit?

Réveillez-vous, ils nous ont déclaré la guerre,
Réveillez-vous, peuple du monde et enfant de la terre,
Réveillez-vous avant le point de non-retour,
On aura besoin de tout le monde tout le monde tout le monde !
Réveillez-vous, car demain sera pire encore

Keny Arkana, « Réveillez-vous » **13**

Sans que je ne m'en rende trop compte, au cours des derniers mois, j'ai peu à peu cessé d'écrire. Mes billets se sont raréfiés. Je ne savais pas pourquoi, je ne me le demandais pas non plus. Je succombais de plus en plus souvent au silence et puis c'est tout. J'avais quantité de récits en tête mais je ne les mettais jamais en forme. La position confortable dans laquelle je m'étais définitivement installée avait commencé à m'ennuyer. Puis à l'ennui avait succédé le dégoût. Des dizaines de textes n'ont ainsi jamais atteint la surface. Et j'aurais pu continuer longtemps ainsi. N'eût été de cette promesse d'article à .dpi qui m'a suivie pendant des mois, sans trop savoir jusqu'à la pénultième minute, jusqu'à risquer une nouvelle disparition ce que j'en ferais et qui m'a finalement contrainte à me confronter à mon silence. Je me suis retrouvée devant cette terrifiante question : à quoi bon écrire dans un monde détruit?

Mais bien sûr si je pense que la pensée moderne est dans son essence cynique, cela ne m'empêche pas de détester les intellectuels et particulièrement ceux que je vois au Québec. D'une part, il est vrai, je ne supporte pas les cyniques. Je les exècre. Je les connais, j'ai fait mes études avec eux, je travaille avec eux. Je n'ai pas à les fréquenter. Je parle ici des cyniques qui s'ignorent, parce que personne n'accepterait d'avouer son cynisme. Nous sommes tous si engagés dans notre travail, nos activités, nos écrits, notre participation à la littérature et à la science littéraire ! Le cynisme pour moi n'appartient pas à ceux qui se réclament de lui. C'est là la perversion cynique. Elle n'occupe jamais la place qu'on lui assigne.

Catherine Mavrikakis **14**

Je rêve d'une milice de femmes et d'hommes furieux, bouleversés par le désastre et capables de juger, qui défendraient une pensée de la vie juste, d'une milice qui rendrait vivante la théorie et la littérature. Il s'agit dorénavant du seul événement qui m'apparaît désirable. Longtemps, j'ai perdu mon temps à regretter l'événement qui n'avait pas eu lieu. Puis j'ai cessé de le faire, et j'ai commencé à mépriser l'inaccompli. Désormais, l'événement qui n'a pas eu lieu ne m'intéresse plus, l'événement qui n'a pas eu lieu m'apparaît méprisable. Le ressassement autour de l'événement prétendument raté est pathétique et lamentable. N'a d'intérêt que l'événement à venir, l'événement orchestré autour de ces questions : pourquoi écrire dans un monde détruit? Et quoi écrire? L'apologie des petits bonheurs au quotidien, sous le signe de laquelle est placée une si grande partie de la littérature contemporaine, ne constitue pas une réponse au cynisme, comme elle l'affirme parfois de façon éhontée, elle n'est pas son envers. Elle est son achèvement mensonger et fatal qui consent à la catastrophe en détournant son regard afin que le bonheur puisse se perpétuer dans l'intimité. Mais ce n'est pas comme s'il s'agissait d'une avenue qu'il m'eût été possible d'envisager... Il n'y a pas de doute, il me faudra écrire autrement. Plutôt me taire que de rire, complice résignée de l'horreur. Plutôt me taire que d'observer froidement la catastrophe, d'être « sur Lisbonne fumante Kant froidement penché » (Beckett **15**). Je dois y laisser ma peau, c'est certain.

Notre avenir, c'est la minute d'après le but, anticiper,
Prévenir avant de se faire clouer.

IAM, « Demain c'est loin » **16**

CHAIR À CANON

LES AVENTURES D'ALBERTINE BOUQUET

L'AUTRE JOUR, J'AI EU L'IDÉE D'UN SCÉNARIO DE FILM. ÇA S'APPELLERAIT : LA VOLEUSE DE BOBETTE.

À HOCHELAGA-MAISONNEUVE EN PÉRIODE DE CRISE ÉCONOMIQUE, UNE JEUNE PROLÉTAIRE PERD SON EMPLOI DE BUREAU ALIÉNANT. LE CHÔMAGE FAIT RAGE DANS TOUT LE QUÉBEC. ELLE N'A AUCUN ESPOIR DE TROUVER UN AUTRE POSTE DE BUREAU BIENTÔT.

ON VERRAIT DES GRANDS PLANS DE CHÔMEURS DÉSOLIVRÉS À LA RECHERCHE D'UN EMPLOI.

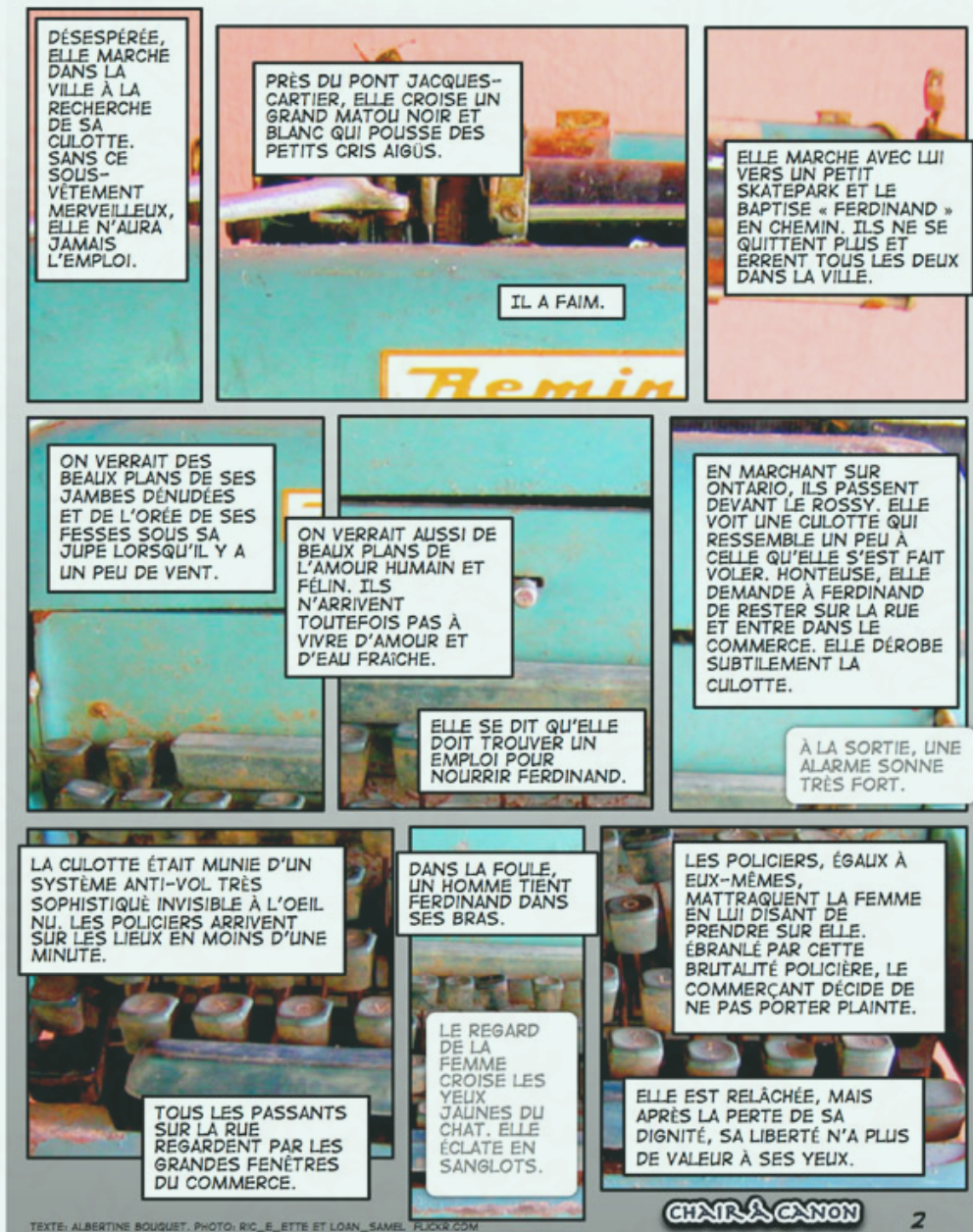
UNE AMIE L'INFORME DES POSSIBILITÉS DE TRAVAILLER DANS LE MILIEU DE LA PROSTITUTION. ELLE CHERCHE CHEZ ELLE DANS SES MAIGRES OBJETS ACCUMULÉS AU COURS DE SES QUELQUES ANNÉES SUR LE MARCHÉ DU TRAVAIL ET DÉNICHE UNE MAGNIFIQUE CULOTTE, D'UNE COULEUR EXQUISE ET D'UNE DENTELLE TRÈS FINE. ELLE L'ESSAIE LONGUEMENT DANS LE MIROIR.

ON VERRAIT SON SOURIRE TRISTE DANS SON REFLET.

RÉSIGNÉE À SE CONSACRER À LA PROSTITUTION, ELLE GLISSE SA BELLE CULOTTE DANS UN PETIT SAC EN PAPIER BRUN ET PART EN QUÊTE D'UN CLIENT POUR SA NOUVELLE VOCATION.

EN CHEMIN, ELLE TROUVE UNE FEMME INCONSCIENTE SUR LE SOL. ELLE DÉPOSE SON PETIT SAC EN PAPIER BRUN SUR LE TROTTOIR ET TENTE DE RETOURNER LA FEMME POUR VÉRIFIER SON ÉTAT. ELLE COURT ENSUITE VERS LE DÉPANNEUR « CHEZ ROGER » TENU PAR UN IMMIGRANT ASIATIQUE ET LUI DEMANDE D'APPELER UNE AMBULANCE.

LORSQU'ELLE RESSORT DU DÉPANNEUR, LA FEMME N'EST PLUS LÀ ET SON SAC AVEC LA BELLE CULOTTE NON PLUS.



1 IAM, « Demain c'est loin » in *L'école du micro d'argent*, Virgin, 1997.

2 <http://livejournal.com>

3 Keny Arkana, « Dur d'être optimiste », in *L'esquisse*, Street-Album [2005] réédité sous l'étiquette Because Music, 2007.

4 Theodor W. Adorno, *Minima Moralia*, Paris, Payot, 2001, p. 93.

5 IAM, « L'empire du côté obscur » in *L'école du micro d'argent*, Virgin, 1997.

6 2pac, « Soldier like me (Return of the Soulja) », in *Loyal to the Game*, Amaru, 2004 (album posthume).

7 Keny Arkana, « Le missile est lancé », in *L'esquisse*, Street-Album [2005] réédité sous l'étiquette Because Music, 2007.

- 8 Shurik'n, « Samouraï », in *Là où je vis*, Virgin, 1998.
- 9 Albertine Bouquet, « Manifeste pour une pornographie intellectuelle », <http://desir-obscur.livejournal.com/9070.html>
- 10 Immortal Technique, « Obnoxious », in *Revolutionary vol. 2*, Viper Records, 2003.
- 11 Akhenaton, « La fin de leur monde », in *Soldats de fortune*, Virgin, 2006.
- 12 Immortal Technique, « Hollywood Drive-by », in *The 3rd World*, Vipers Records, 2008.
- 13 Keny Arkana, « Réveillez-vous », in *Désobéissance*, Because Music, 2008.
- 14 Mathieu Arsenault, « Colère et tragique vs pensée cynique. Catherine Mavrikakis, Médée et Diogène », *OVNI Magazine*, hiver 2009, numéro 2, p. 16.
- 15 Samuel Beckett, *Poèmes* suivi de *mirlitonnades*, Paris, Minuit, 1999, p. 14.
- 16 IAM, « Demain c'est loin » in *L'école du micro d'argent*, Virgin, 1997.

Biographie

Née dans une quelconque banlieue québécoise, c'est-à-dire tout juste à côté de chez vous, le 2 septembre 1980, Albertine Bouquet est une nymphomane notoire, une intellectuelle lubrique et également une écrivaine. Elle partage sa vie avec une femme, un homme et trois chats. Elle a lancé en 2002 un blogue littéraire, auquel elle a donné un véritable corps à partir de 2006 : <http://albertine-retrouvee.net>. Après un obscur quoique trop long passage dans le milieu universitaire, Albertine Bouquet se consacre tout entière à la littérature, qu'elle étudie désormais à sa façon.


[Contact](#) [Contribute](#) [Mission](#) [StudioXX](#)

Spectator of despair (there's nothing I can do). By Albertine Bouquet

Submitted by admin on 18 June, 2009 - 10:09. in [15](#) [Features](#)

For the first time outside of her blog, Albertine Bouquet examines her writing career in this article. Retracing her steps as a blogger and virtual character, she explains why she has recently stopped writing. Rap flow gives her a new vitality. She is ready to get back to work, and to fight off her own cynicism.

À Keny, Felipe, Geoffroy, Philippe, Lesane et Lucrece Borgia qui m'ont inspirée par leur « flow » de l'enfer.

Jamais n'aurais-je cru être un jour prise à ce jeu... Je m'étais toujours répugnée à parler de mon travail de création, j'avais toujours vilipendé tous ceux qui se vouaient de façon éhontée au commentaire de leur propre œuvre. Me voilà pourtant en train d'écrire ce texte suite à l'invitation lancée par une amie qui m'est chère et dont je tairai donc l'identité pour éviter d'entacher sa réputation!

Arrêté, poisseux au départ, chanceux à la sortie
On prend trois mois, le bruit court, la réputation grandit
Les barreaux font plus peur, c'est la routine, vulgaire épine
Fine esquisse à l'encre de Chine, figurine qui parfois s'anime

IAM, « Demain, c'est loin » [1](#)

Il fut un temps, naguère, où, paraît-il, je m'adonnais à l'écriture de textes sentimentaux et, n'ayons pas peur des mots, d'une mièvrerie que j'associerais plus tard, à tort ou à raison, au féminin — à ce féminin auquel plusieurs succombent mais dont généralement nul ne revient. Quétaine un jour, quétaine toujours! Eh bien, moi, mes chères, mes chers, je n'y suis pas restée! À l'époque, heureusement, je publiais de façon anonyme ce que j'avais alors nommé — ça donnait le ton! — des récits de fantasmes. En 2002, je bloguais avant la lettre, sans trop savoir ce que je faisais. J'écrivais un peu honteusement, dans ce refuge de *geeks* qu'était *Live Journal* [2](#), dans cet espace pourtant public où, croyais-je naïvement, je ne serais jamais lue que par mes semblables — naïvement puisque je n'avais pas plus jadis que maintenant une chose telle qu'un semblable.

J'écris parce que j'ai pas appris à parler, pas appris à pleurer, parce que j'explose
Parce que j'ai que ça dans la vie, et parce que la destruction est mon ex-taule
T'façon c'est ça ou rien, c'est ça ou...
Que la Vie m'excuse, mais déjà tuée par le système! Des fois c'est « plus rien à foutre! »

Keny Arkana, « Dur d'être optimiste » [3](#)

Je dis « honteusement » mais ça existe encore! Je ne me suis jamais résolue à effacer ces textes. Je n'efface d'ailleurs jamais rien, mes archives sont disponibles à ciel ouvert! Quiconque souhaite les trouver les trouvera! Avec le reste! Je ne fais pas de distinction! Il y en a qui effacent la moindre trace de leur passage, moi je conserve tout. J'ai beau déclarer avec Adorno qu'« on ne doit pas

Languages

English
Français

Editions

[01](#) [02](#) [03](#) [04](#) [05](#) [06](#) [07](#) [08](#) [09](#)
[10](#) [11](#) [12](#) [13](#) [14](#) [15](#) [16](#)

Dans ce numéro | In this edition

Editorial

Virtual characters : artistic creations and personal archives on the Web 2.0. :: By Paule Mackrous

Features

Spectator of despair (there's nothing I can do). By Albertine Bouquet

Diary of an art critic in the Web 2.0 era. Public meeting with the artist. :: By Margherita Balzerani

The hell of other "selves:" Personal identity and digital archives :: By Fanny Georges

Chronicles

Le partage sur le Web : personnages virtuels et Web 2.0 selon Martine Neddam :: Par Paule Mackrous

La Chrysalide Humaine :: Par Jeanne Landry-Belleau

Chronique « Dans l'atelier » avec Manon De Pauw :: Par Tania Perlini

Call for Papers

Call for paper 2009-2010 :: Theme : Resistance

estimer qu'une chose mérite d'exister pour la simple raison qu'elle se trouve là, qu'elle a été écrite 4 », je ne suis gênée de rien, j'expose tout, j'estime que je mérite d'exister pour la simple raison que je me trouve là, j'emmerde le web avec mes petits écrits, la genèse de ma grande œuvre à venir, la prochaine *Comédie humaine*, alors que je ne suis même pas une écrivaine, même pas une publiée sur papier! Alors là, faites-vous pas d'idée! Si je ne suis pas publiée c'est que ça ne m'intéresse pas! J'encule le Livre avec ses quelques centaines de lecteurs en circuit fermé! Moi, je vise la planète!

Petit présomptueux ne vois-tu pas le nombre
Déployé? L'armée des ombres, tu seras éliminé
Au nom des forces mythiques qui habitent là
Dans mon cerveau, je donne pas cher de ta peau

IAM, « L'empire du côté obscur » 5

Mais avant de viser quoi que ce soit, j'ai erré, consigné mes traces sur mon blogue, sous l'emprise de la fascination, et découvert une loi irréfutable. Les caves ont une utilité : ils nous font écrire. Même le dernier des imbéciles et des médiocres finis nous révèle une vérité à partir de laquelle on réussit à écrire. Le seul problème, c'est qu'elle s'épuise rapidement et que sa découverte nous entraîne dans une dangereuse mélancolie. J'ai perdu mon temps à donner de la chair à ce qui en était dépourvu, à regretter l'événement qui n'avait pas eu lieu — malgré tous mes efforts, mes petites écritures ne rendaient rien de plus concret, ne provoquaient rien. Je m'adonnais au récit de fantasmes, à l'inscription de mes désirs obscurs — c'était aussi l'adresse de mon blogue : <http://desir-obscur.livejournal.com>. Trois ans d'hésitation et une année de silence plus tard, je suis revenue en force en 2006. J'en avais rencontrés beaucoup des imbéciles! Ça a décollé vite. On dira ce qu'on voudra à son sujet, la haine, ce n'est pas québécoise. C'est déjà ça de pris. Un pas de plus vers la réalité! J'étais dès lors un peu plus prête pour affronter le monde, le secret de ses haines.

Now tell me how that sound?
A double date laced with hate, make 'em pray for the judgement day
Now tell me how that sound?
A double date laced with hate, make 'em pray for the judgement day

2pac, « Soldier like me » 6

Toujours à la même adresse, j'ai commencé à écrire sous mon nom : Albertine Bouquet. Je suis passée de jolis récits érotiques lancinants à des écrits énergiques et obscènes. Je ne faisais plus dans la dentelle! J'ai rebaptisé mon blogue *Albertine retrouvée*. N'allez pas croire que j'ai la référence facile! J'avais de grandes ambitions! Je n'imaginais pas que je possédais la maîtrise de Proust mais j'avais de la verve et, surtout, je partageais son goût pour la représentation des vices. Puis, c'était vrai que je m'étais retrouvée...

Dis leur : pour foncer j'attends pas leur signal
Je veux pas signer, qu'il y a pas de pseudo gangsta chez moi
Car j'ai pas de potes chez les résignés
Dis leur que je ne fermerai pas ma gueule même dans l'adversité
Que peu importe ce qui m'attend, ce qui m'accueille
Je marcherai vers ma vérité

Kenya Arkana, « Le missile est lancé » 7

Mon goût pour la pornographie fut le moteur de mon retour à l'écriture. En écrivant quelques textes autour de cette passion s'est imposée à moi une esthétique de la brutalité. Il ne fallait désormais épargner personne et certainement pas moi-même! J'avais renoncé à évoquer mes désirs en cachette. J'étais bien décidée à les envoyer à la face du monde. Je n'étais plus une jeune fille tendre et sentimentale, celle que M. et Mme Bouquet avaient vu grandir en banlieue. J'étais bien résolue à leur faire peur à eux et à tout le monde! S'il advenait que mes tendres géniteurs découvrent mes textes, évidemment... Je n'allais quand même pas leur mettre sous le nez... Il n'y a toutefois aucune chance que ça arrive, qu'ils apprennent que leur Albertine est une fille indigne : ils ont toujours su s'empêcher de regarder là où il ne fallait pas. À la fin d'une longue lignée de prolétaires craintifs et résignés, il y a moi qui ne laisserai pas les choses se dérouler de la sorte! À la fin d'une longue lignée de femmes qui se sont préservées de tout danger d'être souillées au contact de la viande, il y a moi déterminée à jouir pour dix!

Je verse un verset pour ceux qui attendent leur tour
Et ceux qui ne rigoleront plus
On baissera pas les bras
On n'est pas né pour ça
Même vaincu, on se jettera dans la bataille
Pour l'honneur, comme un samouraï

Who are you today?

someone to remember



Production

Rédactrice en chef no 15

Paule Mackrous

Coordination

Chantal Dumas

Comité de rédaction :

Marianne Cloutier
Chantal Dumas
Émilie Houssa
Sophie Le-Phat Ho
Paule Mackrous
Léna Massiani
Amélie Paquet
Tania Perlini
Myriam Yates

Articles

Margherita Balzerani
Albertine Bouquet
Fanny Georges

Chroniques

Jeanne Landry-Belleau
Tania Perlini
Paule Mackrous

Traduction :

Ellen Warkentin
Tania Perlini

Relecture

Marianne Cloutier
Tania Perlini
Sophie Le Phat-Ho
Amélie Paquet
Émilie Houssa
Léna Massiani

Bannière

Sarah Brown, 2009

Documentation et montage vidéo

Allison Moore

Webmestre

Stéphanie Lagueux

Design Web

Stéphanie Lagueux

Avec l'aide du :



Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts

Shurik'n, « Samourai » **8**

Fallait m'annoncer : j'ai rédigé un manifeste **9**. Il n'était pas assez belliqueux mais à l'époque je n'y pensais pas, ça ne me dérangeait pas. J'y évoquais un « nous » qui n'existait pas. J'étais seule mais ça ne me gênait pas. Les alliés viendraient. Et s'ils ne venaient pas, tant pis. Ça s'intitulait « Manifeste pour une pornographie intellectuelle ». J'y dévoilais ma poésie, sous l'influence de la découverte de ma brutalité et sous l'effet de mes dégoûts littéraires, de la littérature érotique en particulier. Je ne faisais pas pour autant cavalier seul, j'y évoquais de grands maîtres : Sade, George Bataille, Jean Genet, Hervé Guibert et Louis-Ferdinand Céline. J'ai mis à exécution ce programme et dépeint l'entrechoquement des corps, le contact stérile avec des corps touchés dans un passé proche ou lointain, avec des corps recomposés, amalgames de plusieurs individus. Faut pas s'imaginer que mes textes étaient sinistres! J'avais relégué ma mélancolie ainsi que toute trace d'attendrissement aux oubliettes. J'écrivais en rigolant, retraçais avec indifférence les épisodes qui me conduisaient tout droit vers la perte de mon humanité.

Disrespected niggaz don't show no love
 Why you trying to be hardcore, you fucking homo-thug
 And don't be sensitive and angry at the shit that I wrote
 Cuz if you can take a fucking dick, you can take a joke
 I choke your friends in front of you, to prove that you fallen off
 And you won't do shit about it, like the church during the holocaust

Immortal Technique, « Obnoxious » **10**

Parallèlement à ces récits où je mettais tout naturellement en application les codes de mon manifeste, je me suis lancée un jour dans l'élaboration d'un feuilleton, *L'Avarie des viandes*, où je donnais libre cours à mes obsessions. Mon unique projet était de ressasser et vitupérer, ce à quoi je parvenais sans peine. Pourtant, au fil du temps, une véritable communauté s'est formée, communauté que je me suis créée avec des gens bien réels mais à qui je ne parlais jamais: Julien Marchand, Philippe Séguin, Édith Faure, Réjean Lambert et l'empoisonneuse. Faut dire que je ne parle pas beaucoup et que je suis peu fréquentable. Je me plais à décourager d'emblée toute tentative de rapprochement. J'ai donc entrepris d'inventer des échanges fictifs avec des interlocuteurs métamorphosés, avatars malgré eux. L'intimité avec mes amantes et amants était, pour sa part, bien réelle, quoique ceux-ci étaient toutes et tous disparus, quoique ceux-ci disparaissaient toutes et tous au fur et à mesure, mais il m'a fallu inventer les contacts intellectuels. Ma solitude demeurerait intangible malgré moi. Soudainement, grâce à ces avatars, une brèche s'est ouverte au creux de celle-ci.

Mécontent des schémas qu'on nous propose, je cultive maintenant
 les roses dans mon microcosme.
 Mesure les dégâts minimes que mon micro cause.
 Ça ne peut qu'aller mieux alors j'attends la fin de leur monde

Akhenaton, « La fin de leur monde » **11**

Aux suites d'une aventure torride amorcée au célèbre bar Davidson de la rue Ontario — là où les femmes sont plus que bienvenues, est-il précisé en grosses lettres sur la vitrine, là, aussi, où les écrans diffusent en simultané matchs sportifs et films *hardcore* —, le récit que j'en ai fait a introduit un acteur inédit jusque-là dans mon blogue : Hochelaga-Maisonneuve. Progressivement, la description de ce cher quartier où j'habite depuis plusieurs années a gagné en importance et sorti mon blogue du thème sexuel dans lequel je l'avais jusque-là presque entièrement confiné. Celui-ci était dès lors prêt à s'inscrire dans le monde. La sexualité m'avait lancée, j'étais maintenant prête à tout affronter. Parmi d'occasionnels récits pornographiques, où la sexualité continuait à tenir lieu d'événement, je me suis tournée vers ce à quoi elle m'avait toujours paru s'opposer : le quotidien, le mien et celui du monde, ce qu'on nomme « l'actualité ». Les moments culminants ont cessé d'être mon unique centre d'intérêt. C'est ainsi que mes écrits ont commencé à intégrer plus directement le monde en leur sein et à construire une galerie de personnages.

I fire rockets at generic topics
 Your lyrics don't hold weight
 Like two-dimensional objects

Immortal Technique, « Hollywood Drive-by » **12**

Les thèmes avaient peut-être changé, à mon ancien sujet de prédilection avaient beau s'en être ajoutés plusieurs, le ton était resté le même : brutal. D'entrée de jeu, j'avais annoncé mes couleurs en déclarant dans mon manifeste : « Le texte pornographique refuse d'admettre des expressions aussi consacrées qu'insensées que "faire l'amour" ». Le pornographe intellectuel, revenu de tout, sait

distinguer sexe et sentiments; il ne désire pas leurrer qui que ce soit à ce sujet. Les personnages baisent, fourrent, copulent, fornicquent, se mettent, etc. » Je n'avais certainement pas changé d'idée. Quand on est revenu de tout, on ne revient pas en arrière. Au nom de la recherche de la vérité, de la mise à mal des faux-semblants, je persistais à dépeindre les relations humaines d'une manière cynique. Et comique. Je n'étais pas tellement gênée par la déchéance que j'observais et racontais, convaincue que j'étais que la seule chose qu'il restait à faire de ce monde sinistre était d'en rire. Non plus l'interpréter, non plus le transformer, seulement en rire. Pour sauver ma peau. Et puis pour en faire quoi? À quoi bon sauver sa peau dans un monde détruit?

Réveillez-vous, ils nous ont déclaré la guerre,
Réveillez-vous, peuple du monde et enfant de la terre,
Réveillez-vous avant le point de non-retour,
On aura besoin de tout le monde tout le monde !
Réveillez-vous, car demain sera pire encore

Keny Arkana, « Réveillez-vous » **13**

Sans que je ne m'en rende trop compte, au cours des derniers mois, j'ai peu à peu cessé d'écrire. Mes billets se sont raréfiés. Je ne savais pas pourquoi, je ne me le demandais pas non plus. Je succombais de plus en plus souvent au silence et puis c'est tout. J'avais quantité de récits en tête mais je ne les mettais jamais en forme. La position confortable dans laquelle je m'étais définitivement installée avait commencé à m'ennuyer. Puis à l'ennui avait succédé le dégoût. Des dizaines de textes n'ont ainsi jamais atteint la surface. Et j'aurais pu continuer longtemps ainsi. N'eût été de cette promesse d'article à .dpi qui m'a suivie pendant des mois, sans trop savoir jusqu'à la pénultième minute, jusqu'à risquer une nouvelle disparition ce que j'en ferais et qui m'a finalement contrainte à me confronter à mon silence. Je me suis retrouvée devant cette terrifiante question : à quoi bon écrire dans un monde détruit?

Mais bien sûr si je pense que la pensée moderne est dans son essence cynique, cela ne m'empêche pas de détester les intellectuels et particulièrement ceux que je vois au Québec. D'une part, il est vrai, je ne supporte pas les cyniques. Je les exècre. Je les connais, j'ai fait mes études avec eux, je travaille avec eux. Je n'ai pas à les fréquenter. Je parle ici des cyniques qui s'ignorent, parce que personne n'accepterait d'avouer son cynisme. Nous sommes tous si engagés dans notre travail, nos activités, nos écrits, notre participation à la littérature et à la science littéraire ! Le cynisme pour moi n'appartient pas à ceux qui se réclament de lui. C'est là la perversion cynique. Elle n'occupe jamais la place qu'on lui assigne.

Catherine Mavrikakis **14**

Je rêve d'une milice de femmes et d'hommes furieux, bouleversés par le désastre et capables de juger, qui défendraient une pensée de la vie juste, d'une milice qui rendrait vivante la théorie et à la littérature. Il s'agit dorénavant du seul événement qui m'apparaît désirable. Longtemps, j'ai perdu mon temps à regretter l'événement qui n'avait pas eu lieu. Puis j'ai cessé de le faire, et j'ai commencé à mépriser l'inaccompli. Désormais, l'événement qui n'a pas eu lieu ne m'intéresse plus, l'événement qui n'a pas eu lieu m'apparaît méprisable. Le ressassement autour de l'événement prétendument raté est pathétique et lamentable. N'a d'intérêt que l'événement à venir, l'événement orchestré autour de ces questions : pourquoi écrire dans un monde détruit? Et quoi écrire? L'apologie des petits bonheurs au quotidien, sous le signe de laquelle est placée une si grande partie de la littérature contemporaine, ne constitue pas une réponse au cynisme, comme elle l'affirme parfois de façon éhontée, elle n'est pas son envers. Elle est son achèvement mensonger et fatal qui consent à la catastrophe en détournant son regard afin que le bonheur puisse se perpétuer dans l'intimité. Mais ce n'est pas comme s'il s'agissait d'une avenue qu'il m'eût été possible d'envisager... Il n'y a pas de doute, il me faudra écrire autrement. Plutôt me taire que de rire, complice résignée de l'horreur. Plutôt me taire que d'observer froidement la catastrophe, d'être « sur Lisbonne fumante Kant froidement penché » (Beckett **15**). Je dois y laisser ma peau, c'est certain.

Notre avenir, c'est la minute d'après le but, anticiper,
Prévenir avant de se faire clouer.

IAM, « Demain c'est loin » **16**

CHAIR À CANON

LES AVENTURES D'ALBERTINE BOUQUET

L'AUTRE JOUR, J'AI EU L'IDÉE D'UN SCÉNARIO DE FILM. ÇA S'APPELLERAIT : LA VOLEUSE DE BOBETTE.

À HOCHELAGA-MAISONNEUVE EN PÉRIODE DE CRISE ÉCONOMIQUE, UNE JEUNE PROLÉTAIRE PERD SON EMPLOI DE BUREAU ALIÉNANT. LE CHÔMAGE FAIT RAGE DANS TOUT LE QUÉBEC. ELLE N'A AUCUN ESPOIR DE TROUVER UN AUTRE POSTE DE BUREAU BIENTÔT.

ON VERRAIT DES GRANDS PLANS DE CHÔMEURS DÉSOEUVRÉS À LA RECHERCHE D'UN EMPLOI.

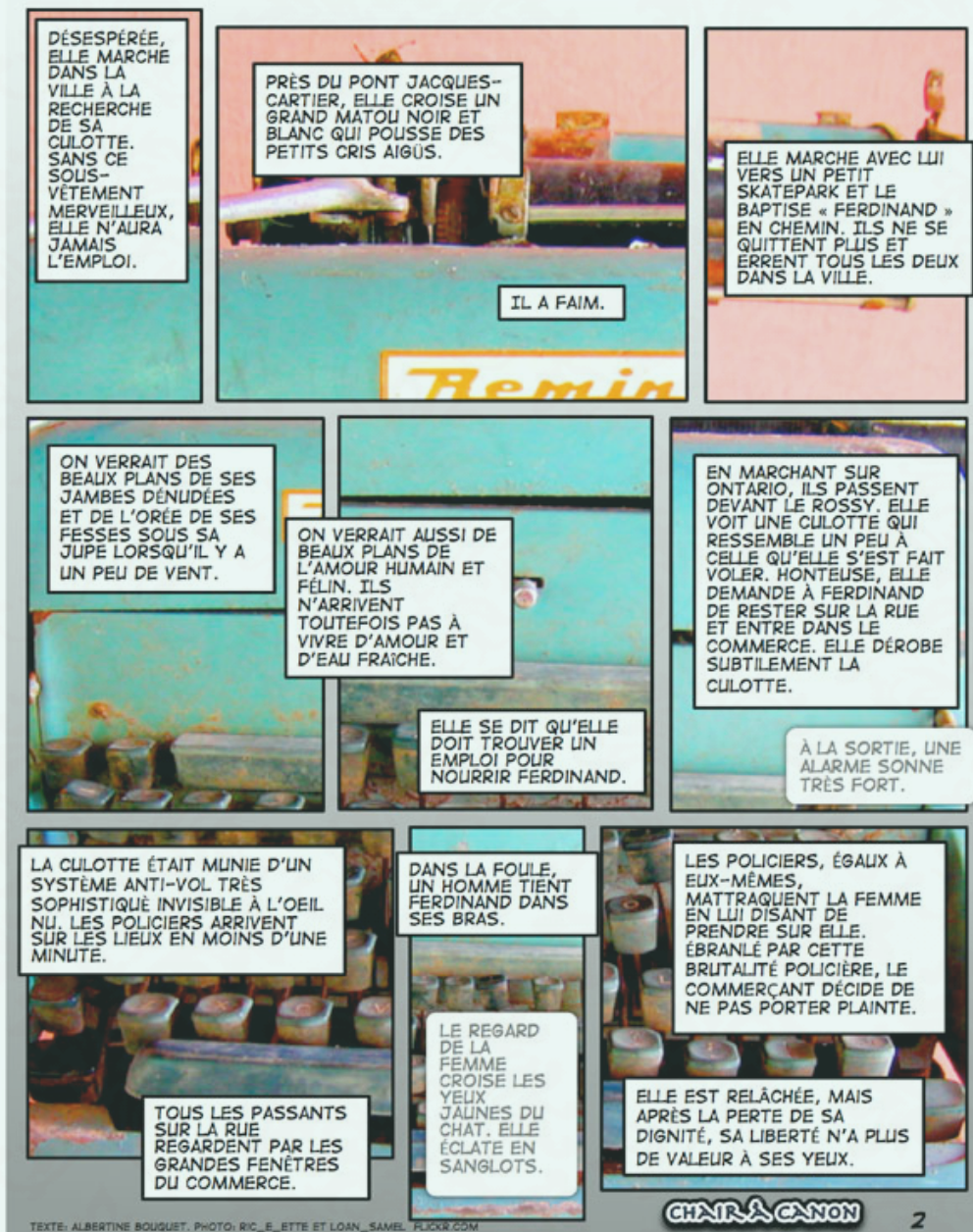
UNE AMIE L'INFORME DES POSSIBILITÉS DE TRAVAILLER DANS LE MILIEU DE LA PROSTITUTION. ELLE CHERCHE CHEZ ELLE DANS SES MAIGRES OBJETS ACCUMULÉS AU COURS DE SES QUELQUES ANNÉES SUR LE MARCHÉ DU TRAVAIL ET DÉNICHE UNE MAGNIFIQUE CULOTTE, D'UNE COULEUR EXQUISE ET D'UNE DENTELLE TRÈS FINE. ELLE L'ESSAIE LONGUEMENT DANS LE MIROIR.

ON VERRAIT SON SOURIRE TRISTE DANS SON REFLET.

RÉSIGNÉE À SE CONSACRER À LA PROSTITUTION, ELLE GLISSE SA BELLE CULOTTE DANS UN PETIT SAC EN PAPIER BRUN ET PART EN QUÊTE D'UN CLIENT POUR SA NOUVELLE VOCATION.

EN CHEMIN, ELLE TROUVE UNE FEMME INCONSCIENTE SUR LE SOL. ELLE DÉPOSE SON PETIT SAC EN PAPIER BRUN SUR LE TROTTOIR ET TENTE DE RETOURNER LA FEMME POUR VÉRIFIER SON ÉTAT. ELLE COURT ENSUITE VERS LE DÉPANNEUR « CHEZ ROGER » TENU PAR UN IMMIGRANT ASIATIQUE ET LUI DEMANDE D'APPELER UNE AMBULANCE.

LORSQU'ELLE RESSORT DU DÉPANNEUR, LA FEMME N'EST PLUS LÀ ET SON SAC AVEC LA BELLE CULOTTE NON PLUS.



1 IAM, « Demain c'est loin » in *L'école du micro d'argent*, Virgin, 1997.

2 <http://livejournal.com>

3 Keny Arkana, « Dur d'être optimiste », in *L'esquisse*, Street-Album [2005] réédité sous l'étiquette Because Music, 2007.

4 Theodor W. Adorno, *Minima Moralia*, Paris, Payot, 2001, p. 93.

5 IAM, « L'empire du côté obscur » in *L'école du micro d'argent*, Virgin, 1997.

6 2pac, « Soldier like me (Return of the Soulja) », in *Loyal to the Game*, Amaru, 2004 (album posthume).

7 Keny Arkana, « Le missile est lancé », in *L'esquisse*, Street-Album [2005] réédité sous l'étiquette Because Music, 2007.

8 Shurik'n, « Samouraï », in *Là où je vis*, Virgin, 1998.

9 Albertine Bouquet, « Manifeste pour une pornographie intellectuelle », <http://desir-obscur.livejournal.com/9070.html>

Immortal Technique, « Obnoxious », in *Revolutionary vol. 2*, Viper Records, 2003.

10 Akhenaton, « La fin de leur monde », in *Soldats de fortune*, Virgin, 2006.

11 Immortal Technique, « Hollywood Drive-by », in *The 3rd World*, Vipers Records, 2008.

12 Keny Arkana, « Réveillez-vous », in *Désobéissance*, Because Music, 2008.

13 Mathieu Arsenault, « Colère et tragique vs pensée cynique. Catherine Mavrikakis, Médée et Diogène », *OVNI Magazine*, hiver 2009, numéro 2, p. 16.

14 Samuel Beckett, *Poèmes* suivi de *mirlitonnades*, Paris, Minuit, 1999, p. 14.

15 IAM, « Demain c'est loin » in *L'école du micro d'argent*, Virgin, 1997.

Biographie

Née dans une quelconque banlieue québécoise, c'est-à-dire tout juste à côté de chez vous, le 2 septembre 1980, Albertine Bouquet est une nymphomane notoire, une intellectuelle lubrique et également une écrivaine. Elle partage sa vie avec une femme, un homme et trois chats. Elle a lancé en 2002 un blogue littéraire, auquel elle a donné un véritable corps à partir de 2006 : <http://albertine-retrouvee.net>. Après un obscur quoique trop long passage dans le milieu universitaire, Albertine Bouquet se consacre tout entière à la littérature, qu'elle étudie désormais à sa façon.



.dpi est un média alternatif et un espace de création engagé, favorisant les échanges au sujet des femmes et des technologies

[Contact](#)
[Contribuer à .dpi](#)
[Objectifs](#)
[StudioXX](#)

Journal intime d'un critique d'art à l'ère du web 2.0. Rencontre avec l'artiste :: par Margherita Balzerani

Soumis par admin le 17 juin, 2009 - 17:24 dans les catégories [15](#) [Articles](#)

De l'identité dématérialisée dans les réseaux au méta-wanderer [1](#) dans les métaverses [2](#).

Le 29 octobre 1770, âgé de 21 ans Johann Wolfgang von Goethe part en Italie à la découverte de Vicenza, Verona, Padova, Venezia, Ferrara, Bologna. «*En Italie! En Italie! Paris sera mon école, Rome mon université. Car c'est vraiment une université ; qui l'a vue a tout vu*». [3](#) Le désir de découvrir ailleurs des horizons artistiques nouveaux poussent Goethe jusqu'à Roma où il décide de résider au 18 via del Corso.

Menée par un parcours initiatique similaire, je partais en 2000 à la découverte du web, séduite par l'impatiente envie de contempler de nouveaux paysages, d'appréhender des nouvelles expériences artistiques, de faire des nouvelles rencontres. Je poursuis aujourd'hui mon voyage dans les mondes virtuels, toujours à la découverte de nouveaux territoires d'expression artistique.

Chapitre 1 : Le *Moi/Skin* [4](#) entre utopie et atonie.

Pourquoi nos corps devraient-ils s'arrêter à la frontière de la peau, ou ne comprendre au mieux que d'autres êtres encapsulés dans cette peau ? On sait, depuis le XVII^e siècle animer des machines – leur donner une âme fantôme qui leur permet de parler, de bouger ou de rendre compte de leur développement régulier et de leurs capacités mentales. On sait aussi mécaniser les organismes, les réduire à un corps considéré seulement comme une ressource pour l'esprit. Ces relations machine/organisme sont obsolètes, inutiles. [5](#)

 Recherche

Langues

[English](#)
[Français](#)

Editions

[01](#) [02](#) [03](#) [04](#) [04](#) [05](#) [06](#) [07](#) [08](#)
[09](#) [10](#) [11](#) [12](#) [13](#) [14](#) [15](#) [16](#)

Dans ce numéro | In this edition

Éditorial

Personnages virtuels : créations artistiques et archives personnelles dans le Web 2.0. :: Par Paule Mackrous

Articles

Spectatrice du désespoir (je peux rien faire) :: Par Albertine Bouquet

Journal intime d'un critique d'art à l'ère du web 2.0. Rencontre avec l'artiste :: par Margherita Balzerani

L'enfer des autres « soi-même » : identité personnelle et archives numériques :: Par Fanny Georges



Ilkie, Portrait de Margherita Balzerani aka Margherita Bertolucci sur Second Life.
© Série Pola-droids 2008 réalisée par Ilkie

LOGIN : *****

Je m'appelle *Margherita Bertolucci*, je suis née le 22 septembre 2007.
Je suis critique d'art.
J'arpente, je perçois, je découvre ces territoires sans géographie aucune.
Non pas simple touriste mais vagabond.
J'existe dans les réseaux. J'habite ma skin **6**.
J'éprouve l'ubiquité. Je suis ici et ailleurs.
Je stocke minutieusement dans mon répertoire mnémonique.
Je formate mes sensations.
Je me dématérialise.
J'existe dans une identité d'empreinte
Dans un territoire irrétrécissable
Dans l'insaisissable désir de dépasser le corps
Je songe devancer les frontières de la peau
J'existe à travers les autres
Je découvre l'interopérabilité des exister
J'éprouve ici ou ailleurs un espace utopie
Je vis maintenant et pour toujours une atopie du temps.

Je m'appelle *Margherita Bertolucci*, je suis née le 22 septembre 2007.
Je suis critique d'art.
Je traverse les réseaux
Je réside dans les mondes virtuels
Me voici, face à ce nouvel archipel, composé ni de terre ni d'eau mais de l'architecture maniériste du code 01.
Je songe à traverser la cartographie de l'hypertexte, parcourir cette arabesque à l'allure complexe, sillonner la trame étendue de la matrice. Un exil choisi, le mien, dans ce territoire du possible si proche " des villes imaginaires " évoquées par Italo Calvino. Je me promène dans ces îles suspendues, qui s'éloignent et se perdent. Je découvre un non-lieu, privé de centre et de périphérie. Une Atopie **7**. Sans contours définis et privé de toute gravité, cet espace ne cesse jamais d'exister.
Je contemple et j'entrevois une trame, qui semble annoncer le web 3.0, celle d'un internet génétique, intelligent ou quantique, et je me demande comment les rapports et la communication évolueront.
Entourée de cette urbanité nouvelle, faite de rapports humains et d'une socialité basée sur des *smart mobs*, je stocke mes émotions dans mon inventaire, je côtoie des artistes, je prends note de toutes ces expériences artistiques qui semblent annoncer un nouvel élan créatif et la possibilité d'une œuvre d'art accessible de partout.

Chroniques

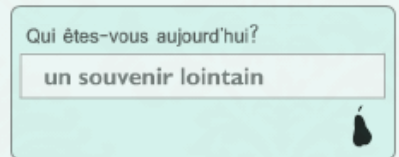
Le partage sur le Web : personnages virtuels et Web 2.0 selon Martine Neddam :: Par Paule Mackrous

La Chrysalide Humaine :: Par Jeanne Landry-Belleau

Chronique « Dans l'atelier » avec Manon De Pauw :: Par Tania Perlini

Appel de textes

Appel de textes 2009-2010 ::
Thématique : résistance



Production

Rédactrice en chef no 15

Paule Mackrous

Coordination

Chantal Dumas

Comité de rédaction :

Marianne Cloutier
Chantal Dumas
Émilie Houssa
Sophie Le-Phat Ho
Paule Mackrous
Léna Massiani
Amélie Paquet
Tania Perlini
Myriam Yates

Articles

Margherita Balzerani
Albertine Bouquet
Fanny Georges

Chroniques

Jeanne Landry-Belleau
Tania Perlini
Paule Mackrous

Traduction :

Ellen Warkentin
Tania Perlini

Relecture

Marianne Cloutier
Tania Perlini
Sophie Le-Phat-Ho
Amélie Paquet
Émilie Houssa
Léna Massiani



Screen shoot de Margherita Bertolucci,



avatar de Margherita Balzerani in Second Life.

Chapitre 2 : L'artiste, de l'identité dématérialisée dans les réseaux, à méta-wanderer dans les métaverses.

«Tu vois, mon pote, on vieillit et les ennuis s'accumulent. Un jour, toi et moi, on sera en train de déambuler dans une ruelle, tous les deux, au coucher du soleil, et de fouiller les poubelles.

- Tu veux dire qu'on finira comme de vieux clochards ?

- Pourquoi pas, mon pote ? Naturellement on y arrivera si on en a le désir, avec tout ce que ça comporte. Il n'y a rien de mal à finir de cette façon. Tu passes toute une vie sans t'occuper de ce que veulent les autres, y compris les politiciens et les richards, et personne ne se soucie de toi et tu te défiles et tu frayes ta propre route." J'approuvai. Il en venait à la résolution taoïste par la voie la plus simple et la plus directe. "Quelle est ta route, mon pote ? C'est la route du saint, la route du fou, la route d'arc-en-ciel, la route idiote, n'importe quelle route. C'est une route de n'importe où pour n'importe qui n'importe comment. Où qui comment ?

" Nous hochâmes la tête sous la pluie.

"Merrrde, et il faut faire gaffe à sa pomme. Ce n'est pas un homme qui ne galope pas, écoute ce que dit le docteur. Je vais te dire, Sal, carrément, peu importe où j'habite, ma valoché dépasse toujours par-dessous le lit, je suis prêt à partir ou à me faire virer. J'ai décidé de laisser tout me filer entre les doigts. Tu m'as vu, toi, m'évertuer et me crever le cul pour réussir et tu sais, toi, que c'est sans importance et que nous avons le sens du temps, la façon de le ralentir et d'arpenter et de savourer et de se contenter des voluptés du nègre antique, et que sont les autres voluptés ? Nous autres, nous savons." On soupirait sous la pluie. Elle tombait d'un bout à l'autre de la vallée de l'Hudson, cette nuit-là. Les grands quais internationaux le long du fleuve vaste comme la mer en étaient inondés, les vieux pontons des vapeurs de Poughkeepsie en étaient inondés, les vieux Lacs des sources de Split Rock en étaient inondés, le mont Vanderwacker en était inondé.

- **C'est ainsi, dit Dean, que je déambule dans l'existence, je la laisse me promener .» 8**

La mobilité et la déambulation dominent depuis toujours l'histoire de l'art.

L'exploration et le déplacement physique, comme «outil artistique spéculatif» ont mené l'artiste à la découverte de terres inconnues, à construire, à imaginer, jusqu'à appréhender l'espace autour de lui.

A travers de nombreuses expériences esthétiques liées au passage du plan du monde à celui du réseau rhétorique de l'infini, l'artiste songe à nous dévoiler l'invisible, à nous livrer l'inattendu.

Après avoir exploré l'espace physique autour de lui, l'avoir mesuré et construit, mené par un désir de dépassement et de découverte de nouveaux territoires, l'artiste s'est dématérialisé dans le web. Ce voyage au sein de l'architecture de l'hypertexte, de ce réseau à l'allure esthétique du code binaire, mènent aujourd'hui l'artiste à traverser, expérimenter, résider dans les métaverses, ou mondes virtuels.

Exile, nomadisme, dérive.

Du web aux mondes virtuels, l'artiste et l'œuvre découvrent une nouvelle existence.

Une véritable dérive identitaire où l'artiste est ému d'être mu par deux désirs primordiaux :

L'ubiquité et l'immortalité.

Non pas simple touriste mais vagabond. L'artiste envisage l'esthétique de la disparition, il éprouve l'errance.

L'artiste est alors un *méta-wanderer*, un vagabond des territoires numériques, un *viandante* 9 des réseaux.

Pour emprunter le concept créé par Yann Leroux, l'artiste ressemble à un *digiborigène* 10 «une personne pour qui l'environnement numérique en ligne est un espace de vie dans lequel il interagit de façon intuitive avec des objets ou d'autres digiborigènes. Pour le digiborigène, il n'y a pas de coupure entre un monde ON qui serait illusoire, virtuel, et un monde OFF qui serait réel : chacun d'eux a son ordre de réalité et ils s'interpénètrent». 11

À travers des pratiques de réappropriation, détournement, de cybersquatting, et d'*hacking* le destin de l'artiste ressemble alors de plus en plus à celui des hobos 12, ces travailleurs itinérants sans domicile fixe se déplaçant de ville en ville le plus souvent en se cachant dans des trains de marchandises et vivant d'expédients.

Si l'image du hobo est inséparable de celle du train, celle du net artiste : est, quant à elle inséparable du réseau web qui voyage à travers les réseaux numériques. «L'artiste peut être davantage un

Bannière

Sarah Brown, 2009

Documentation et montage vidéo

Allison Moore

Webmestre

Stéphanie Lagueux

Design Web

Stéphanie Lagueux

Avec l'aide du :



Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts

explorateur, un nouveau Francis Drake qui découvre des terres inconnues à travers l'art» . 13

Du net art aux mondes virtuels l'œuvre d'art dessine un destin nomade.

Une œuvre qui devient à la fois éphémère et immanente, persistante et entropique, fragile et poétique. Dématérialisée dans les réseaux, elle révèle une formalité poétique.

Dans cet archipel *open source*, l'œuvre se perd et se retrouve, existe ici et ailleurs au même moment et au même instant, est mobile et immobile. Générée par une nouvelle temporalité, l'œuvre d'art persiste, dans une dimension dynamique qui se redéfinit en permanence. L'œuvre ne cesse jamais d'exister.



© Marco Cadioli, série
«Arenae» 2005, Enemy
Territory.



© Marco Cadioli, série
«Arenae» 2005, Counter Strike.



© Marco Manray Cadioli,
Réplica 2008.



© Marco Manray Cadioli, "Let a
hundred flowers bloom", série
Marco Manray in China 2008.

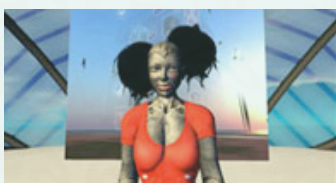
Chapitre 3 : Rencontres avec des identités vagabondes dans les métaverses.

Ma première rencontre avec un méta-wanderer : Marco Cadioli.

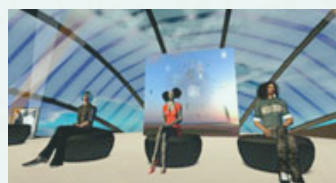
23 Mai 2008.



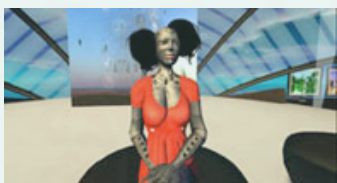
Screen shoot Orange Island
Conference, Margherita
Bertolucci, Marco Manray et
Nick Rodes.



Screen shoot Orange Island
Conference, Margherita
Bertolucci.



Screen shoot Orange Island
Conference.



Screen shoot Orange Island
Conference.



Screen shoot Orange Island
Conference.



Screen shoot Orange Island
Conference.

A la fin de ma conférence sur Orange Island. Je me promène dans la foule d'avatars, chacun brandit un verre à la main, je rigole, je discute, je réponds aux questions. Je suis épuisée par les questions. Le garçon aux cheveux bleu qui était intervenu avec moi dans la conférence m'approche, sur sa tête son nom est bien lisible : Marco Manray, il me dit en italien «Ciao Margherita». Je lui réponds : «Ciao Marco».

Il réplique, «Margherita, j'aimerais bien te montrer mes photos. Tu as le temps ?»

Marco, me téléporta dans son atelier et je découvre son travail.

Marco Cadioli [14](#) aka Manray est un net-reporter. Il documente depuis plusieurs années l'évolution des métavers à travers la photographie. Il commence à réaliser des images dans le Web en 2003, en concevant l'idée de la net-photography avec le manifeste " *Internet Landscape* " [15](#). Son expérience démarre comme photoreporter dans les jeux vidéo de guerre où il réalise " *embedded* " pour AREANAE (2005), un reportage en noir et blanc des guerres en réseaux dans les MMORPG. En 2006 il réalise une vidéo "Interview with the Robot" une interview de 7 minutes avec Lucy, identité douée d'intelligence artificielle. Depuis 2005 Marco Manray est photographe dans Second Life par le biais de l'avatar Marco Manray.

Suite à cette rencontre j'ai décidé de présenter le travail de Marco Cadioli dans le Reality Festival 2008 [16](#) dont j'étais directrice artistique. Nous continuons à collaborer ensemble et à se croiser souvent sur Second Life.

Marco Cadioli aka Manray est exilé depuis l'année dernière sur un autre territoire virtuel, hipipi, un métavers chinois. Il a réalisé un machinima, une série de photos et un carnet de voyage sur moleskine que je présenterai dans la prochaine édition de l'Atopic Festival 2009 [17](#).



Screen shoot Margherita Bertolucci



devant les œuvres de Marco Manray



Eva et Franco Mattes. Les Synthétiques performances, dans Second Life.

4 April 2008

J'ouvre ma boîte mail et je trouve ce message:

"Hi everybody, As part of Exit Festival we are doing three Synthetic Performances live at MAC Creteil, in Paris, and in Second Life. Here are the details:

EVA AND FRANCO MATTES aka 0100101110101101.ORG

Synthetic Performances

9:00 - 10:00 pm

MAC Creteil, Paris

In Second Life at Odyssey - 12 noon (SL time)

<http://slurl.com/secondlife/Odyssey/35/41/24>

We are reenacting live three seminal works of performance history through our avatars in Second Life, including Marina Abramovic and Ulay, Valie Export and Gilbert&George.

See you there, either in Second Life or in Real Life, Nothing is real, everything is possible."

Il s'agissait d'une invitation à une performance qui venait directement de Second Life, j'allais assister pour la première fois à une des Synthetic Performances d'Eva et Franco Mattes.

«Eva et Franco Mattes, internationalement connus sous le nom de <http://0100101110101101.org>, est un couple d'artistes européens audacieux qui utilise des stratégies de communication non conventionnelles pour obtenir une large visibilité avec un effort minimal.» [18](#)

C'est ainsi que démarre l'expérience de ce couple d'artistes italiens qui dissimule son identité derrière l'allure esthétique d'un code binaire. Leur démarche artistique, complètement dévouée à la subversion et au détournement commence à la fin des années '90 par la création d'une nouvelle identité numérique <http://0100101110101101.org> qui ne se contente pas du simple anonymat, mais qui va jusqu'à la création d'une cyber-identité.

C'est à l'intérieur de ce monde *synthétique* et persistant : Second Life qu'Eva et Franco Mattes

décident de transposer en parodie des performances historiques. « *Eva et moi, nous détestons la performance* » [19](#), ils ont choisi de reproduire à l'identique, les performances les plus représentatives des années 60-70. En passant par Chris Burden, Valie Export, Vito Acconci, Marina Abramovic, Joseph Beuys et Gilbert et George, et tout en gardant leurs vraies apparences physiques à travers leurs avatars ils brouillent les principes fondamentaux propres à toute performance :

- unicité
- un espace-temps établi
- improvisation



© Eva and Franco Mattes,
Synthetic Performance Joseph Beuys.



© Eva and Franco Mattes,
Synthetic Performance Valie Export.



© Eva and Franco Mattes,
Synthetic Performance Gilbert and Georges.



© Eva and Franco Mattes,
Synthetic Performance Chris Burden's Shoot.

Dans les *Synthetic Performances* d'Eva et Franco Mattes : pas de place au hasard, pas d'improvisation, tout est dessiné, soigneusement scripté et calculé à l'avance, aucune place à la moindre spontanéité. Et alors en une seule poignée de pixels se dissipe et se dématérialise tout engagement politique, toute revendication féministe, toute violence.

Et quand Eva « *shoote* » Franco dans le bras, en retranscrivant dans le virtuel la performance de Chris Burden [20](#), la violence de l'acte physique est privé de tout impact émotionnel, jusqu'à se transformer en pantomime sans doute plus proche de *Jackass* que de la tradition du spectacle vivant. Et à la question *Avez-vous des émotions ?* Franco Mattes réponds « *On n'a pas d'émotions ; nous avons un Hewlett-Packard* » .

Plus de distinction entre réalité et fiction, entre drame et parodie, authentique et simulé.

Cette guérilla à travers le Net, le réseau, la réalité et la fiction -en spatialisant les choses- est humainement plus proche du public, des masses. Elle vise à déposséder tout phénomène artistique, toute performance, toute œuvre d'art de son unicité ; et laisse néanmoins la porte ouverte à des nombreux questionnements.

Internet et les métaverses peuvent-t-ils aujourd'hui être considérés comme des nouveaux territoires de création, production et diffusion artistique ? La désacralisation de l'acte artistique, la virtualisation de l'artiste, et la disparition de l'œuvre jusqu'à se désagréger dans l'immatérialité, pourraient-elles demain apporter des nouveaux usages, de nouveaux moyens formels, des nouvelles modalités pour le marché de l'art et une nouvelle jouissance de l'œuvre pour le public ? Si en reprenant les mots de Franco Mattes « *Rien n'est vrai, mais tout est possible!* » , le verdict est alors potentiellement déjà là, caché dans l'éther, derrière les flux informatiques, dissimulé dans un pixel et il suffit peut être simplement d'avoir le courage de se téléporter comme Margherita Bertolucci...

« **Je vais naviguer, me noyer comme Ophélie.** »

*Così tra questa
immensità s'annega il pensiero mio:
e il naufragar m'è dolce in questo mare.* [21](#)

WWW

HTML

TAG

URL

HTTP

Erreur 404

Si comme décrit Pierre Levy «Le navigateur peut se faire auteur de façon plus profonde qu'en parcourant un réseau préétabli : en participant à la structuration de l'hypertexte, en créant des nouveaux liens» **22**

J'aime alors me perdre, en m'oubliant dans cette errance, je navigue dans ce non-lieu fantastique, qui est condition même de toute possibilité.

Michel Foucault l'appellerait *hétérotopie*, des espaces autres, des "sortes de contre-emplacements, sortes d'utopies effectivement réalisées dans lesquelles les emplacements réels, tous les autres emplacements réels que l'on peut retrouver à l'intérieur de la culture sont à la fois représentés, contestés et inversés, des sortes de lieux qui sont hors de tous les lieux, bien que pourtant ils soient effectivement localisables". **23**

Si Thomas More avait rêvé *Utopia*, une île de nulle-part, parfaite telle un espace essentiellement irréel, mais possible, aujourd'hui ce noumène se nommerait alors *Atopia*, un non-site qui existe ici et ailleurs, et qui signifie une œuvre d'art qui dépasse toute contrainte physique, matérielle, temporelle.

Je me perds,
Le *moi/skin* me contient,
Je me dissous,
Mon destin comme celui d'Ophélie
Ce naufrage m'est doux
Je me noie lentement dans le VOID,
J'existe dans la noirceur la plus profonde de l'infini informatique

Je m'appelle *Margherita Bertolucci*, je suis née le 22 septembre 2007.

Je suis critique d'art.

Je traverse les réseaux

Je réside dans les mondes virtuels

LOGOUT

Notes

1 *Meta-wanderer* : le vagabond des réseaux

2 Métavers, monde virtuel et persistant.

3 W. Goethe, «*Voyage en Italie*», Editions Bartillat

4 *Moi/Skin*, une idée formulée à partir du concept développé par le D. Didier Anzieu dans l'ouvrage «Le Moi-peau», Editions Dunod, 1995. Si la peau est l'enveloppe du corps, le moi peut être vu comme celle de l'appareil psychique. D. Anzieu, en exposant ici son concept principal, le moi-peau, nous explique les fonctions communes à ces deux enveloppes : la contenance, la limite entre le dedans et le dehors, enfin la communication et les échanges avec l'environnement.

5 Donna Haraway. «Manifeste Cyborg. Science, Technologie et Féminisme à la fin du XXème siècle.» Trad. : Marie Hélène Dumas, Charlotte Gould, Nathalie Magnan. Ecole Nationale Supérieure des Beaux-arts, Paris 2002. Publié en français dans "Connexion, art réseaux, média", Annick Bureau, Nathalie Magnan, édition de l'ensb-a, collection guide de l'étudiant en art, 2002. <http://cyberfeminisme.org/txt/cyborgmanifesto.htm> site consulté le 4 mai 2009.

6 Skin : habillages ou thèmes en français, sont des images ou des données qui permettent de personnaliser un logiciel ou un jeu vidéo.

7 Atopie vient du grec *a-* (*sans*) et *topo-* (*lieu*) : sans lieu.

8 Jack Kerouak, «*Sur la route*» Editions Gallimard, Poche, Paris 1997. P.355.

9 Viandante : vagabond en italien.

10 Version française de *digital native*.

11 ePsychologie, de Yan Leroux <http://yann.leroux.free.fr/?p=104> site consulté le 4 mai 2009.

12 Yann Leroux, psychologue, clinicien, psychothérapeute assimile les hobos aux premiers hackers.

ePsychologie, de Yan Leroux <http://yann.leroux.free.fr/?p=347> site consulté le 4 mai 2009.

13 Margherita Balzerani, *Saadane Afif. Pirates who's who. De la réinterprétation au troc culturel.* Dans *Littérature*, Revue L'Evolution Psychiatrique, avril-juin 2007 Vol 72 n° 2 éditions Elsevier.

14 www.marcomanray.com site de l'artiste Marco Cadioli aka Manray sur Second Life, site consulté le 4 mai 2009.

15 www.internetlandscape.com site de l'artiste Marco Cadioli, site consulté le 4 mai 2009.

16 www.reality-festival.com site officiel du Festival Reality, site consulté le 4 mai 2009.

17 <http://www.atopicfestival.com/>

18 Texte de présentation des artistes présent sur la page d'accueil de site internet : <http://0100101110101101.org>

19 Interview, *Nothis is true, everything is possible*, sur : <http://0100101110101101.org> site consulté le 4 mai 2009.

20 En 1971 à Venice en Californie, Chris Burden demanda à un ami de lui tirer une balle dans le bras gauche, dans une performance intitulée *Shooting Piece*. Tiré à une distance de 4,5 mètres le projectile, qui aurait du seulement lui érafler le bras, emporta un gros morceau de chair.

21 «Ainsi dans cette immensité, se noie ma pensée : et le naufrage m'est doux dans cette mer.» Giacomo Leopardi, *L'infinito* (1819) Canti, Garzanti, 2002 I Grandi Libri, 422 pp.

22 Pierre Lévy, «Qu'est-ce que le virtuel ?», éditions la Découverte, Paris, 1995, p.43.

23 Michel Foucault, *Des espaces autres*, in Dits et écrits, Editions Gallimard, 1967.

Margherita Balzerani, est curateur et critique d'art.

Après une maîtrise en histoire de l'art à l'Université de Rome La Sapienza, elle a effectué une année d'études à l'Université de Paris IV Sorbonne où elle a commencé à se passionner pour l'étude des relations existantes entre les jeux vidéo et l'art contemporain. Rentrée à Rome elle a obtenu un diplôme de DEA.

Elle a travaillé entre 2002-2007 au sein du Département de l'Action Culturelle du Palais de Tokyo, site de création contemporaine de Paris. Passionnée de jeux vidéo elle est chargée de la préfiguration en 2009 de l'antenne du Palais de Tokyo sur Second Life. Directrice Artistique du Reality Festival 2008, premier festival international d'art spécialement dédié aux réalités virtuelles.

Auteur de nombreux articles sur des artistes contemporains : Maurizio Cattelan, Bruno Peinado, Chen Zhen, Daniel Pflumm, Dominique Gonzalez-Foester, Mathieu Briand, Thomas Hirshhorn, Nari Ward, Kolkos, Martin Le Chevalier, Tobias Bernstrup, Le Cercle Ramo Nash, elle est actuellement rédactrice de la rubrique *INTERARTIF* pour Amusement Magazine. Membre active de l'O.M.N.S.H., *Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines*, elle termine une Thèse de Doctorat en cotutelle entre La Sorbonne et l'Université de Rome La Sapienza, ayant comme titre : «*Les enjeux esthétiques des jeux vidéo et leur influence sur la création artistique contemporaine*». Margherita Balzerani est également Professeur de Sémiotique et d'Histoire de l'art dans l'école de Manga, Eurasiam et de Muséographie à l'ICART de Paris.

Elle vit et travaille à Paris et elle aime se téléporter, habiter et traverser les mondes virtuels.

Margherita Balzerani travaille actuellement sur la programmation de l'ATOPIC Festival 2009, le Festival d'art spécialement dédié aux réalités virtuelles qui aura lieu à Paris entre le 29 octobre et le 4 novembre 2009.



.dpi is an alternative platform for communication, that addresses issues involving women, new media and technological landscapes

[Contact](#) [Contribute](#) [Mission](#) [StudioXX](#)

Diary of an art critic in the Web 2.0 era. Public meeting with the artist. :: By Margherita Balzerani

Submitted by admin on 18 June, 2009 - 10:12. in [15](#) [Features](#)

Of dematerialized identities in the network explorations of a metawanderer in the metaverse.

October 29, 1770. 21-year-old Johann Wolfgang von Goethe leaves for Italy to discover Vicenza, Verona, Padova, Venice, Ferrara, Bologna. "To Italy! To Italy! Paris was my school, Rome will be my university. Because it is a university: he who has seen Rome has seen it all." The desire to discover new artistic horizons pushes Goethe to Rome, where he takes up residence at 18 via des Corso. Carried by a similar itinerant desire, in 2000 I went in search of the Internet, seduced by the impatient desire to see new landscapes, find new artistic experiences, make new acquaintances. I continue my journey today in virtual worlds, still discovering new territories of artistic expression.

Chapitre 1 : Le *Moi/Skin 4* entre utopie et atopie.

Pourquoi nos corps devraient-ils s'arrêter à la frontière de la peau, ou ne comprendre au mieux que d'autres êtres encapsulés dans cette peau ? On sait, depuis le XVIIe siècle animer des machines – leur donner une âme fantôme qui leur permet de parler, de bouger ou de rendre compte de leur développement régulier et de leurs capacités mentales. On sait aussi mécaniser les organismes, les réduire à un corps considéré seulement comme une ressource pour l'esprit. Ces relations machine/organisme sont obsolètes, inutiles. 5

 Search

Languages

[English](#)
[Français](#)

Editions

[01](#) [02](#) [03](#) [04](#) [05](#) [06](#) [07](#) [08](#) [09](#)
[10](#) [11](#) [12](#) [13](#) [14](#) [15](#) [16](#)

Dans ce numéro | In this edition

Editorial

Virtual characters : artistic creations and personal archives on the Web 2.0. :: By Paule Mackrous

Features

Spectator of despair (there's nothing I can do). By Albertine Bouquet

Diary of an art critic in the Web 2.0 era. Public meeting with the artist. :: By Margherita Balzerani

The hell of other "selves:" Personal identity and digital archives :: By Fanny



Ilkie, Portrait de Margherita Balzerani aka Margherita Bertolucci sur Second Life.
© Série Pola-droids 2008 réalisée par Ilkie

LOGIN : *****

Je m'appelle *Margherita Bertolucci* , je suis née le 22 septembre 2007.
Je suis critique d'art.
J'arpente, je perçois, je découvre ces territoires sans géographie aucune.
Non pas simple touriste mais vagabond.
J'existe dans les réseaux. J'habite ma skin **6**.
J'éprouve l'ubiquité. Je suis ici et ailleurs.
Je stocke minutieusement dans mon répertoire mnémonique.
Je formate mes sensations.
Je me dématérialise.
J'existe dans une identité d'empreinte
Dans un territoire irrétrécissable
Dans l'insaisissable désir de dépasser le corps
Je songe devancer les frontières de la peau
J'existe à travers les autres
Je découvre l'interopérabilité des exister
J'éprouve ici ou ailleurs un espace utopie
Je vis maintenant et pour toujours une atopie du temps.

Je m'appelle *Margherita Bertolucci* , je suis née le 22 septembre 2007.
Je suis critique d'art.
Je traverse les réseaux
Je réside dans les mondes virtuels
Me voici, face à ce nouvel archipel, composé ni de terre ni d'eau mais de l'architecture maniériste du code 01.
Je songe à traverser la cartographie de l'hypertexte, parcourir cette arabesque à l'allure complexe, sillonner la trame étendue de la matrice. Un exil choisi, le mien, dans ce territoire du possible si proche " des villes imaginaires" évoquées par Italo Calvino. Je me promène dans ces îles suspendues, qui s'éloignent et se perdent. Je découvre un non-lieu, privé de centre et de périphérie. Une Atopie **7**. Sans contours définis et privé de toute gravité, cet espace ne cesse jamais d'exister.
Je contemple et j'entrevois une trame, qui semble annoncer le web 3.0, celle d'un internet génétique, intelligent ou quantique, et je me demande comment les rapports et la communication évolueront.
Entourée de cette urbanité nouvelle, faite de rapports humains et d'une socialité basée sur des *smart mobs*, je stocke mes émotions dans mon inventaire, je côtoie des artistes, je prends note de toutes ces expériences artistiques qui semblent annoncer un nouvel élan créatif et la possibilité d'une œuvre d'art accessible de partout.

[Georges](#)

Chronicles

[Le partage sur le Web : personnages virtuels et Web 2.0 selon Martine Neddard :: Par Paule Mackrous](#)

[La Chrysalide Humaine :: Par Jeanne Landry-Belleau](#)

[Chronique « Dans l'atelier » avec Manon De Pauw :: Par Tania Perlini](#)

Call for Papers

[Call for paper 2009-2010 :: Theme : Resistance](#)

Who are you today?

someone to remember



Production

Rédactrice en chef no 15

Paule Mackrous

Coordination

Chantal Dumas

Comité de rédaction :

Marianne Cloutier
Chantal Dumas
Émilie Houssa
Sophie Le-Phat Ho
Paule Mackrous
Léna Massiani
Amélie Paquet
Tania Perlini
Myriam Yates

Articles

Margherita Balzerani
Albertine Bouquet
Fanny Georges

Chroniques

Jeanne Landry-Belleau
Tania Perlini
Paule Mackrous

Traduction :

Ellen Warkentin
Tania Perlini

Relecture

Marianne Cloutier
Tania Perlini
Sophie Le-Phat-Ho
Amélie Paquet



Screen shoot de Margherita Bertolucci,



avatar de Margherita Balzerani in Second Life.

Chapitre 2 : L'artiste, de l'identité dématérialisée dans les réseaux, à méta-wanderer dans les métaverses.

«Tu vois, mon pote, on vieillit et les ennuis s'accumulent. Un jour, toi et moi, on sera en train de déambuler dans une ruelle, tous les deux, au coucher du soleil, et de fouiller les poubelles.

- Tu veux dire qu'on finira comme de vieux clochards ?

- Pourquoi pas, mon pote ? Naturellement on y arrivera si on en a le désir, avec tout ce que ça comporte. Il n'y a rien de mal à finir de cette façon. Tu passes toute une vie sans t'occuper de ce que veulent les autres, y compris les politiciens et les richards, et personne ne se soucie de toi et tu te défiles et tu frayes ta propre route." J'approuvai. Il en venait à la résolution taoïste par la voie la plus simple et la plus directe. "Quelle est ta route, mon pote ? C'est la route du saint, la route du fou, la route d'arc-en-ciel, la route idiote, n'importe quelle route. C'est une route de n'importe où pour n'importe qui n'importe comment. Où qui comment ?

" Nous hochâmes la tête sous la pluie.

"Merrrde, et il faut faire gaffe à sa pomme. Ce n'est pas un homme qui ne galope pas, écoute ce que dit le docteur. Je vais te dire, Sal, carrément, peu importe où j'habite, ma valoché dépasse toujours par-dessous le lit, je suis prêt à partir ou à me faire virer. J'ai décidé de laisser tout me filer entre les doigts. Tu m'as vu, toi, m'évertuer et me crever le cul pour réussir et tu sais, toi, que c'est sans importance et que nous avons le sens du temps, la façon de le ralentir et d'arpenter et de savourer et de se contenter des voluptés du nègre antique, et que sont les autres voluptés ? Nous autres, nous savons." On soupirait sous la pluie. Elle tombait d'un bout à l'autre de la vallée de l'Hudson, cette nuit-là. Les grands quais internationaux le long du fleuve vaste comme la mer en étaient inondés, les vieux pontons des vapeurs de Poughkeepsie en étaient inondés, les vieux Lacs des sources de Split Rock en étaient inondés, le mont Vanderwacker en était inondé.

- **C'est ainsi, dit Dean, que je déambule dans l'existence, je la laisse me promener .» 8**

La mobilité et la déambulation dominent depuis toujours l'histoire de l'art.

L'exploration et le déplacement physique, comme «outil artistique spéculatif» ont mené l'artiste à la découverte de terres inconnues, à construire, à imaginer, jusqu'à appréhender l'espace autour de lui.

A travers de nombreuses expériences esthétiques liées au passage du plan du monde à celui du réseau rhétorique de l'infini, l'artiste songe à nous dévoiler l'invisible, à nous livrer l'inattendu.

Après avoir exploré l'espace physique autour de lui, l'avoir mesuré et construit, mené par un désir de dépassement et de découverte de nouveaux territoires, l'artiste s'est dématérialisé dans le web. Ce voyage au sein de l'architecture de l'hypertexte, de ce réseau à l'allure esthétique du code binaire, mènent aujourd'hui l'artiste à traverser, expérimenter, résider dans les métaverses, ou mondes virtuels.

Exile, nomadisme, dérive.

Du web aux mondes virtuels, l'artiste et l'œuvre découvrent une nouvelle existence.

Une véritable dérive identitaire où l'artiste est ému d'être mu par deux désirs primordiaux :

L'ubiquité et l'immortalité.

Non pas simple touriste mais vagabond. L'artiste envisage l'esthétique de la disparition, il éprouve l'errance.

L'artiste est alors un *méta-wanderer*, un vagabond des territoires numériques, un *viandante* 9 des réseaux.

Pour emprunter le concept créé par Yann Leroux, l'artiste ressemble à un *digiborigène* 10 «une personne pour qui l'environnement numérique en ligne est un espace de vie dans lequel il interagit de façon intuitive avec des objets ou d'autres digiborigènes. Pour le digiborigène, il n'y a pas de coupure entre un monde ON qui serait illusoire, virtuel, et un monde OFF qui serait réel : chacun d'eux a son ordre de réalité et ils s'interpénètrent». 11

À travers des pratiques de réappropriation, détournement, de cybersquatting, et d'*hacking* le destin de l'artiste ressemble alors de plus en plus à celui des hobos 12, ces travailleurs itinérants sans domicile fixe se déplaçant de ville en ville le plus souvent en se cachant dans des trains de marchandises et vivant d'expédients.

Si l'image du hobo est inséparable de celle du train, celle du net artiste : est, quant à elle inséparable du réseau web qui voyage à travers les réseaux numériques. «L'artiste peut être davantage un

Émilie Houssa
Léna Massiani

Bannière

Sarah Brown, 2009

Documentation et montage vidéo

Allison Moore

Webmestre

Stéphanie Lagueux

Design Web

Stéphanie Lagueux

Avec l'aide du :



Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts

explorateur, un nouveau Francis Drake qui découvre des terres inconnues à travers l'art» . 13

Du net art aux mondes virtuels l'œuvre d'art dessine un destin nomade.

Une œuvre qui devient à la fois éphémère et immanente, persistante et entropique, fragile et poétique. Dématérialisée dans les réseaux, elle révèle une formalité poétique.

Dans cet archipel *open source*, l'œuvre se perd et se retrouve, existe ici et ailleurs au même moment et au même instant, est mobile et immobile. Générée par une nouvelle temporalité, l'œuvre d'art persiste, dans une dimension dynamique qui se redéfinit en permanence. L'œuvre ne cesse jamais d'exister.



© Marco Cadioli, série
«Arenae» 2005, Enemy
Territory.



© Marco Cadioli, série
«Arenae» 2005, Counter Strike.



© Marco Manray Cadioli,
Réplica 2008.



© Marco Manray Cadioli, "Let a
hundred flowers bloom", série
Marco Manray in China 2008.

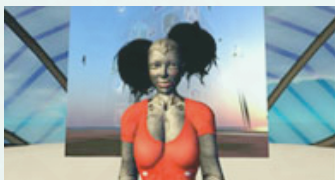
Chapitre 3 : Rencontres avec des identités vagabondes dans les métaverses.

Ma première rencontre avec un méta-wanderer : Marco Cadioli.

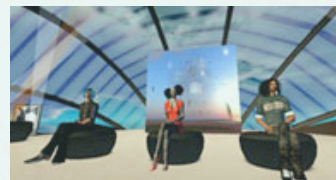
23 Mai 2008.



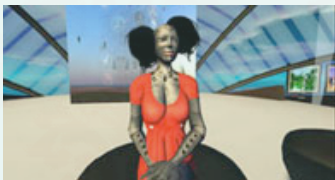
Screen shoot Orange Island
Conference, Margherita
Bertolucci, Marco Manray et
Nick Rodes.



Screen shoot Orange Island
Conference, Margherita
Bertolucci.



Screen shoot Orange Island
Conference.



Screen shoot Orange Island
Conference.



Screen shoot Orange Island
Conference.



Screen shoot Orange Island
Conference.

A la fin de ma conférence sur Orange Island. Je me promène dans la foule d'avatars, chacun brandit un verre à la main, je rigole, je discute, je réponds aux questions. Je suis épuisée par les questions. Le garçon aux cheveux bleu qui était intervenu avec moi dans la conférence m'approche, sur sa tête son nom est bien lisible : Marco Manray, il me dit en italien «Ciao Margherita». Je lui réponds : «Ciao Marco».

Il réplique, «*Margherita, j'aimerais bien te montrer mes photos. Tu as le temps ?*»

Marco, me téléporta dans son atelier et je découvre son travail.

Marco Cadioli **14** aka Manray est un net-reporter. Il documente depuis plusieurs années l'évolution des métavers à travers la photographie. Il commence à réaliser des images dans le Web en 2003, en concevant l'idée de la net-photography avec le manifeste " *Internet Landscape* " **15**. Son expérience démarre comme photoreporter dans les jeux vidéo de guerre où il réalise " *embedded* " pour AREANAE (2005), un reportage en noir et blanc des guerres en réseaux dans les MMORPG. En 2006 il réalise une vidéo "Interview with the Robot" une interview de 7 minutes avec Lucy, identité douée d'intelligence artificielle. Depuis 2005 Marco Manray est photographe dans Second Life par le biais de l'avatar Marco Manray.

Suite à cette rencontre j'ai décidé de présenter le travail de Marco Cadioli dans le Reality Festival 2008 **16** dont j'étais directrice artistique. Nous continuons à collaborer ensemble et à se croiser souvent sur Second Life.

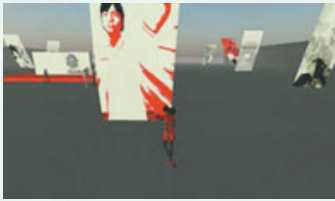
Marco Cadioli aka Manray est exilé depuis l'année dernière sur un autre territoire virtuel, hipipi, un métavers chinois. Il a réalisé un machinima, une série de photos et un carnet de voyage sur moleskine que je présenterai dans la prochaine édition de l'Atopic Festival 2009 **17**.



Screen shoot Margherita Bertolucci



devant les œuvres de Marco Manray



Eva et Franco Mattes. Les Synthétiques performances, dans Second Life.

4 April 2008

J'ouvre ma boîte mail et je trouve ce message:

"Hi everybody, As part of Exit Festival we are doing three Synthetic Performances live at MAC Creteil, in Paris, and in Second Life. Here are the details:

EVA AND FRANCO MATTES aka 0100101110101101.ORG

Synthetic Performances

9:00 - 10:00 pm

MAC Creteil, Paris

In Second Life at Odyssey - 12 noon (SL time)

<http://slurl.com/secondlife/Odyssey/35/41/24>

We are reenacting live three seminal works of performance history through our avatars in Second Life, including Marina Abramovic and Ulay, Valie Export and Gilbert&George.

See you there, either in Second Life or in Real Life, Nothing is real, everything is possible."

Il s'agissait d'une invitation à une performance qui venait directement de Second Life, j'allais assister pour la première fois à une des Synthetic Performances d'Eva et Franco Mattes.

«Eva et Franco Mattes, internationalement connus sous le nom de <http://0100101110101101.org>, est un couple d'artistes européens audacieux qui utilise des stratégies de communication non conventionnelles pour obtenir une large visibilité avec un effort minimal.» **18**

C'est ainsi que démarre l'expérience de ce couple d'artistes italiens qui dissimule son identité derrière l'allure esthétique d'un code binaire. Leur démarche artistique, complètement dévouée à la subversion et au détournement commence à la fin des années '90 par la création d'une nouvelle identité numérique <http://0100101110101101.org> qui ne se contente pas du simple anonymat, mais qui va jusqu'à la création d'une cyber-identité.

C'est à l'intérieur de ce monde *synthétique* et persistant : Second Life qu'Eva et Franco Mattes

décident de transposer en parodie des performances historiques. « *Eva et moi, nous détestons la performance* » [19](#), ils ont choisi de reproduire à l'identique, les performances les plus représentatives des années 60-70. En passant par Chris Burden, Valie Export, Vito Acconci, Marina Abramovic, Joseph Beuys et Gilbert et George, et tout en gardant leurs vraies apparences physiques à travers leurs avatars ils brouillent les principes fondamentaux propres à toute performance :

- unicité
- un espace-temps établi
- improvisation



© Eva and Franco Mattes,
Synthetic Performance Joseph Beuys.



© Eva and Franco Mattes,
Synthetic Performance Valie Export.



© Eva and Franco Mattes,
Synthetic Performance Gilbert and Georges.



© Eva and Franco Mattes,
Synthetic Performance Chris Burden's Shoot.

Dans les *Synthetics Performances* d'Eva et Franco Mattes : pas de place au hasard, pas d'improvisation, tout est dessiné, soigneusement scripté et calculé à l'avance, aucune place à la moindre spontanéité. Et alors en une seule poignée de pixels se dissipe et se dématérialise tout engagement politique, toute revendication féministe, toute violence.

Et quand Eva « *shoote* » Franco dans le bras, en retranscrivant dans le virtuel la performance de Chris Burden [20](#), la violence de l'acte physique est privé de tout impact émotionnel, jusqu'à se transformer en pantomime sans doute plus proche de *Jackass* que de la tradition du spectacle vivant. Et à la question *Avez-vous des émotions ?* Franco Mattes réponds « *On n'a pas d'émotions ; nous avons un Hewlett-Packard* » .

Plus de distinction entre réalité et fiction, entre drame et parodie, authentique et simulé.

Cette guérilla à travers le Net, le réseau, la réalité et la fiction -en spatialisant les choses- est humainement plus proche du public, des masses. Elle vise à déposséder tout phénomène artistique, toute performance, toute œuvre d'art de son unicité ; et laisse néanmoins la porte ouverte à des nombreux questionnements.

Internet et les métaverses peuvent-ils aujourd'hui être considérés comme des nouveaux territoires de création, production et diffusion artistique ? La désacralisation de l'acte artistique, la virtualisation de l'artiste, et la disparition de l'œuvre jusqu'à se désagréger dans l'immatérialité, pourraient-elles demain apporter des nouveaux usages, de nouveaux moyens formels, des nouvelles modalités pour le marché de l'art et une nouvelle jouissance de l'œuvre pour le public ? Si en reprenant les mots de Franco Mattes « *Rien n'est vrai, mais tout est possible!* » , le verdict est alors potentiellement déjà là, caché dans l'éther, derrière les flux informatiques, dissimulé dans un pixel et il suffit peut être simplement d'avoir le courage de se téléporter comme Margherita Bertolucci...

« **Je vais naviguer, me noyer comme Ophélie.** »

*Così tra questa
immensità s'annega il pensiero mio:
e il naufragar m'è dolce in questo mare.* [21](#)

WWW

HTML

TAG

URL

HTTP

Erreur 404

Si comme décrit Pierre Levy «Le navigateur peut se faire auteur de façon plus profonde qu'en parcourant un réseau préétabli : en participant à la structuration de l'hypertexte, en créant des nouveaux liens» **22**

J'aime alors me perdre, en m'oubliant dans cette errance, je navigue dans ce non-lieu fantastique, qui est condition même de toute possibilité.

Michel Foucault l'appellerait *hétérotopie*, des espaces autres, des "sortes de contre-emplacements, sortes d'utopies effectivement réalisées dans lesquelles les emplacements réels, tous les autres emplacements réels que l'on peut retrouver à l'intérieur de la culture sont à la fois représentés, contestés et inversés, des sortes de lieux qui sont hors de tous les lieux, bien que pourtant ils soient effectivement localisables". **23**

Si Thomas More avait rêvé *Utopia*, une île de nulle-part, parfaite telle un espace essentiellement irréel, mais possible, aujourd'hui ce noumène se nommerait alors *Atopia*, un non-site qui existe ici et ailleurs, et qui signifie une œuvre d'art qui dépasse toute contrainte physique, matérielle, temporelle.

Je me perds,
Le *moi/skin* me contient,
Je me dissous,
Mon destin comme celui d'Ophélie
Ce naufrage m'est doux
Je me noie lentement dans le VOID,
J'existe dans la noirceur la plus profonde de l'infini informatique

Je m'appelle *Margherita Bertolucci*, je suis née le 22 septembre 2007.

Je suis critique d'art.

Je traverse les réseaux

Je réside dans les mondes virtuels

LOGOUT

Notes

1 *Meta-wanderer* : le vagabond des réseaux

2 Métavers, monde virtuel et persistant.

3 W. Goethe, «*Voyage en Italie*», Editions Bartillat

4 *Moi/Skin*, une idée formulée à partir du concept développé par le D. Didier Anzieu dans l'ouvrage «Le Moi-peau», Editions Dunod, 1995. Si la peau est l'enveloppe du corps, le moi peut être vu comme celle de l'appareil psychique. D. Anzieu, en exposant ici son concept principal, le moi-peau, nous explique les fonctions communes à ces deux enveloppes : la contenance, la limite entre le dedans et le dehors, enfin la communication et les échanges avec l'environnement.

5 Donna Haraway. «Manifeste Cyborg. Science, Technologie et Féminisme à la fin du XXème siècle.» Trad. : Marie Hélène Dumas, Charlotte Gould, Nathalie Magnan. Ecole Nationale Supérieure des Beaux-arts, Paris 2002. Publié en français dans "Connexion, art réseaux, média", Annick Bureau, Nathalie Magnan, édition de l'ensb-a, collection guide de l'étudiant en art, 2002. <http://cyberfeminisme.org/txt/cyborgmanifesto.htm> site consulté le 4 mai 2009.

6 Skin : habillages ou thèmes en français, sont des images ou des données qui permettent de personnaliser un logiciel ou un jeu vidéo.

7 Atopie vient du grec *a-* (*sans*) et *topo-* (*lieu*) : sans lieu.

8 Jack Kerouak, «*Sur la route*» Editions Gallimard, Poche, Paris 1997. P.355.

9 Viandante : vagabond en italien.

10 Version française de *digital native*.

11 ePsychologie, de Yan Leroux <http://yann.leroux.free.fr/?p=104> site consulté le 4 mai 2009.

12 Yann Leroux, psychologue, clinicien, psychothérapeute assimile les hobos aux premiers hackers.

ePsychologie, de Yan Leroux <http://yann.leroux.free.fr/?p=347> site consulté le 4 mai 2009.

13 Margherita Balzerani, *Saadane Afif. Pirates who's who. De la réinterprétation au troc culturel.* Dans *Littérature*, Revue L'Evolution Psychiatrique, avril-juin 2007 Vol 72 n° 2 éditions Elsevier.

14 www.marcomanray.com site de l'artiste Marco Cadioli aka Manray sur Second Life, site consulté le 4 mai 2009.

15 www.internetlandscape.com site de l'artiste Marco Cadioli, site consulté le 4 mai 2009.

16 www.reality-festival.com site officiel du Festival Reality, site consulté le 4 mai 2009.

17 <http://www.atopicfestival.com/>

18 Texte de présentation des artistes présent sur la page d'accueil de site internet : <http://0100101110101101.org>

19 Interview, *Nothis is true, everything is possible*, sur : <http://0100101110101101.org> site consulté le 4 mai 2009.

20 En 1971 à Venice en Californie, Chris Burden demanda à un ami de lui tirer une balle dans le bras gauche, dans une performance intitulée *Shooting Piece*. Tiré à une distance de 4,5 mètres le projectile, qui aurait du seulement lui érafler le bras, emporta un gros morceau de chair.

21 «Ainsi dans cette immensité, se noie ma pensée : et le naufrage m'est doux dans cette mer.» Giacomo Leopardi, *L'infinito* (1819) Canti, Garzanti, 2002 I Grandi Libri, 422 pp.

22 Pierre Lévy, «Qu'est-ce que le virtuel ?», éditions la Découverte, Paris, 1995, p.43.

23 Michel Foucault, *Des espaces autres*, in Dits et écrits, Editions Gallimard, 1967.

Margherita Balzerani, est curateur et critique d'art.

Après une maîtrise en histoire de l'art à l'Université de Rome La Sapienza, elle a effectué une année d'études à l'Université de Paris IV Sorbonne où elle a commencé à se passionner pour l'étude des relations existantes entre les jeux vidéo et l'art contemporain. Rentrée à Rome elle a obtenu un diplôme de DEA.

Elle a travaillé entre 2002-2007 au sein du Département de l'Action Culturelle du Palais de Tokyo, site de création contemporaine de Paris. Passionnée de jeux vidéo elle est chargée de la préfiguration en 2009 de l'antenne du Palais de Tokyo sur Second Life. Directrice Artistique du Reality Festival 2008, premier festival international d'art spécialement dédié aux réalités virtuelles.

Auteur de nombreux articles sur des artistes contemporains : Maurizio Cattelan, Bruno Peinado, Chen Zhen, Daniel Pflumm, Dominique Gonzalez-Foester, Mathieu Briand, Thomas Hirshhorn, Nari Ward, Kolkos, Martin Le Chevalier, Tobias Bernstrup, Le Cercle Ramo Nash, elle est actuellement rédactrice de la rubrique *INTERARTIF* pour Amusement Magazine. Membre active de l'O.M.N.S.H., *Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines*, elle termine une Thèse de Doctorat en cotutelle entre La Sorbonne et l'Université de Rome La Sapienza, ayant comme titre : «*Les enjeux esthétiques des jeux vidéo et leur influence sur la création artistique contemporaine*». Margherita Balzerani est également Professeur de Sémiotique et d'Histoire de l'art dans l'école de Manga, Eurasiam et de Muséographie à l'ICART de Paris.

Elle vit et travaille à Paris et elle aime se téléporter, habiter et traverser les mondes virtuels.

Margherita Balzerani travaille actuellement sur la programmation de l'ATOPIC Festival 2009, le Festival d'art spécialement dédié aux réalités virtuelles qui aura lieu à Paris entre le 29 octobre et le 4 novembre 2009.



.dpi est un média alternatif et un espace de création engagé, favorisant les échanges au sujet des femmes et des technologies

[Contact](#)
[Contribuer à .dpi](#)
[Objectifs](#)
[StudioXX](#)

L'enfer des autres « soi-même » : identité personnelle et archives numériques :: Par Fanny Georges

Soumis par admin le 17 juin, 2009 - 19:11 dans les catégories [15](#) [Articles](#)

Résumé :

Dans cet article, nous questionnerons l'impact des logiciels du web 2.0 sur la représentation de l'identité et l'action humaine, et présenterons une réflexion théorique sur le changement de paradigme identitaire observé, en nous appuyant sur la philosophie de l'identité et sur des études sociologiques et sémiotiques (sémiotique sociocognitive) des usages du web 2.0. Quelles sont les conséquences humaines de l'exacerbation technique de l'activité et de la quantification de l'identité ? Comment concevoir son existence, ainsi balisée de lourds fardeaux d'archives en ligne ? Le paradigme de l'identité change en présentant à l'être humain un miroir vivant de la mémoire de son plaisir, qui pourrait bien devenir un enfer de soi-même.

Dans un monde où l'identité réelle est partiellement médiée par le virtuel, dialoguer en temps réel, envoyer des messages électroniques, publier, utiliser des applications, télécharger des photographies, partager, publier des billets collectifs sont la finalité des applications mais aussi la condition *sine qua non* de la présence. Pour exister, il faut agir et se manifester. Aux individus, devenus des documents, se greffent ainsi au fur et à mesure des traces qui s'agrègent par le truchement des moteurs de recherche, une somme d'archives personnelles où nom réel et pseudonyme se mêlent pour dessiner des vies que le sujet n'a pas réellement vécues, semblables à des patchworks dont les pièces seraient les profils utilisateurs et les liens des noms de passage, et qui pour tous les autres et pour lui-même, lorsqu'il se regarde dans le miroir de Google, *composent le vaste système de représentation technique de lui-même*.

Les interfaces de *Communication Médiée par Ordinateur* (CMO) proposent une structuration identitaire qui est révélatrice des problématiques ontologiques et sociales de l'individu, d'autant plus qu'elles les dédoublent et les rendent visibles par une représentation technique. Les archives de soi, en libre consultation sur le web, posent la question cruciale de l'avenir de ces pratiques de l'immédiateté et de la nouveauté. L'identité personnelle dans les archives numériques peut être interprétée dans la continuité d'une évolution de l'individu en quête incessante de soi [1](#). Le fractionnement identitaire [2](#), produit de l'éclatement des normes sociales et du relâchement des dispositifs d'intégration et des rôles sociaux, se doublerait en ligne d'un fractionnement identitaire opéré par la multiplication des représentations de soi. L'utilisateur communique conjointement par l'intermédiaire de plusieurs représentations de lui-même : courriel, blog, page personnelle, réseaux sociaux professionnels et amicaux, logiciels de partage de médias. Ces dispositifs présentent des structures différentes de l'identité et sont conçues par l'utilisateur en vue de destinataires différents (amis, famille, collègues, anciens camarades, etc.), à des moments différents de son existence. Or cette multiplicité d'images de soi est consultable par tout destinataire qui le souhaiterait, par une recherche rapide dans un moteur de recherche comme Google ou *123people*. L'individu se trouve caractérisé par un ensemble de représentations de lui-même qui s'adressent à des destinataires différents, ou qui sont des traces de son passé, celles de son premier soi-même en ligne, qu'il ne maîtrisait pas. Ainsi, la traçabilité des représentations de l'identité sur internet rend l'effort continu d'organisation des identités fractionnées

 Recherche

Langues

[English](#)
[Français](#)

Editions

[01](#) [02](#) [03](#) [04](#) [04](#) [05](#) [06](#) [07](#) [08](#)
[09](#) [10](#) [11](#) [12](#) [13](#) [14](#) [15](#) [16](#)

Dans ce numéro | In this edition

Éditorial

Personnages virtuels : créations artistiques et archives personnelles dans le Web 2.0. :: Par Paule Mackrous

Articles

Spectatrice du désespoir (je peux rien faire) :: Par Albertine Bouquet

Journal intime d'un critique d'art à l'ère du web 2.0. Rencontre avec l'artiste :: par Margherita Balzerani

L'enfer des autres « soi-même » : identité personnelle et archives numériques :: Par Fanny Georges

Chroniques

Le partage sur le Web : personnages virtuels et Web 2.0 selon Martine Neddam :: Par Paule Mackrous

La Chrysalide Humaine :: Par Jeanne Landry-Belleau

Chronique « Dans l'atelier » avec Manon De Pauw :: Par Tania Perlini

Appel de textes

Appel de textes 2009-2010 :: Thématique : résistance

plus difficile encore à soutenir.

Quelles sont les conséquences humaines de l'exacerbation technique de l'activité et de la quantification de l'identité ? Comment concevoir son existence, ainsi balisée de lourds fardeaux d'archives en ligne ? Quels enjeux pour son identité, déchirée entre les différentes images de soi que lui retourne le web, fantômes du passé ou irruptions d'une altérité en réseau non pressentie ? Somme-nous à l'aube d'un monde où l'enfer serait composé de ces autres « soi-même » ?

De la création à la normalisation de la structuration technique de la personne : un archivage d'actions fébriles

Pour mieux comprendre le phénomène identitaire de l'écran, il est intéressant d'approfondir l'observation du processus communicationnel qui commence hors de l'écran, dans le monde « virtuel » de la pensée de la personne ³. Dans la vie quotidienne, le sujet recourt fréquemment à une image en pensée de lui-même: se demandant quelle impression il donne lors d'un entretien, quelle décision prendre ou quelle stratégie adopter pour son avenir. Le produit de cette abstraction de soi n'a pas de forme matérielle : elle reste une image en pensée, à moins que l'individu ne la mette en mots sous la forme d'un journal ou de notes personnelles. À l'écran, cette représentation en pensée prend forme dans la page de profil. L'utilisateur, face au formulaire de sa page de profil en ligne, se pose la question suivante : « *si je devais me résumer en quelques mots ou symboles, quels seraient-ils ?* » Le processus intellectuel réflexif visant l'inscription de soi dans un service communautaire, un blog ou tout autre dispositif de communication, conduit à une structuration de l'image de l'utilisateur, réduction de lui-même en un ensemble fini et déterminé par le contexte d'usage dans les champs proposés par le logiciel. A ce titre, les médias interactifs, en tant que fournisseurs de ces modèles de structuration identitaire, participent du processus de façonnage d'une image de soi en introduisant dans la boucle réflexive d'autoreprésentation un support visuel, sonore et textuel par lequel le sujet interagit avec les autres.

L'entrée dans cette seconde peau est progressive : initialement étrangère, au fil de son usage, son expérience resserre les liens qui les unissent pour former une identité commune, par le truchement de l'interactivité et de l'interaction sociale. L'utilisateur agit par cette structuration, il est perçu par elle.

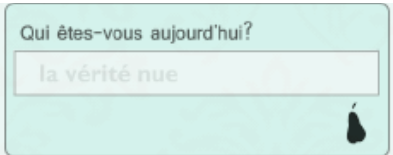
Des jeux massivement multijoueurs aux sites de réseaux sociaux, en passant par les sites de rencontre, la structuration technique de l'identité s'est progressivement normée en un système de signes *attendu* ⁴ dont les écarts ou déviations, d'un logiciel à l'autre, sont signifiants en regard de la finalité du service de communication (exemples : rencontrer quelqu'un, se faire des amis, des contacts professionnels, s'amuser etc.).

La problématique nodale de l'inscription de soi sur internet est la gestion de l'identité-mêmeté et de l'identité-différence : comment rendre la spécificité d'un individu lorsque la plupart des utilisateurs ont les mêmes centres d'intérêt ? Les applications du web 2.0 fournissent des outils pour spécifier la représentation de soi de sorte que chaque profil puisse présenter des signes distinctifs tout en générant des réseaux de relations qui introduisent les points communs nécessaires à la mise en relation communautaire ⁵. Une négociation entre identité et différence s'est ainsi façonnée, au cours du temps, à partir du mélange subtil des contraintes des moteurs de recherche et de l'identification.

Dans un article précédent, nous avons montré, en développant une approche quantitative de l'identité numérique ⁶, que le web 2.0 privilégiait une forme agissante et calculée de l'identité, en regard des propos volontairement énoncés par le sujet pour se représenter, comme c'était le cas dans le « premier » web. Du web 1.0 au web 2.0, la structuration de l'identité composée par l'utilisateur se double de plusieurs surcouches informationnelles qui ne sont plus saisies directement par le sujet pour se représenter, mais qui rendent visibles et valorisent certaines activités.

Certains éléments de l'identité sont quantifiés : ce qui était abstrait devient quantifiable. Le fait de privilégier la quantification de l'identité n'est pas insignifiant quant à la représentation que les utilisateurs se construisent intuitivement de leur profil social, influencés par le retour en image que leur donne le logiciel. Les amis, tout comme les vidéos préférées ou les liens web, deviennent un patrimoine, une collection. Les chiffres augmentent comme dans un jeu vidéo : plus le temps de pratique est long, plus ces chiffres sont importants. Ils manifestent l'aura sociale de la personne dans la communauté. Mais aussi, au-delà, car contrairement au jeu « circonscrit dans un espace et un temps limité ⁷ », Facebook s'étend à d'autres strates par le biais des moteurs de recherche comme Google. Les individus deviennent des documents.

Les activités sont captées dans une anté-chronologie. Hautement éphémères, les activités de téléchargement d'applications, d'envoi de messages, d'acceptation d'amis, qui défilent dans l'historique des activités de Facebook, se pérennisent en laissant des traces durables. Ce qui est le plus récent est le plus visible, ce qui est ancien s'éloigne ; pour exister et rendre actif son profil utilisateur, il faut le mettre à jour continuellement. Les notifications des activités sont envoyées en



Production

Rédactrice en chef no 15

Paule Mackrous

Coordination

Chantal Dumas

Comité de rédaction :

Marianne Cloutier
Chantal Dumas
Émilie Houssa
Sophie Le-Phat Ho
Paule Mackrous
Léna Massiani
Amélie Paquet
Tania Perlini
Myriam Yates

Articles

Margherita Balzerani
Albertine Bouquet
Fanny Georges

Chroniques

Jeanne Landry-Belleau
Tania Perlini
Paule Mackrous

Traduction :

Ellen Warkentin
Tania Perlini

Relecture

Marianne Cloutier
Tania Perlini
Sophie Le-Phat Ho
Amélie Paquet
Émilie Houssa
Léna Massiani

Bannière

Sarah Brown, 2009

Documentation et montage vidéo

Allison Moore

Webmestre

Stéphanie Lagueux

Design Web

Stéphanie Lagueux

Avec l'aide du :



Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts

temps réel à l'ensemble des « amis » de l'utilisateur ; ils peuvent choisir de recevoir plus ou moins d'informations de telle ou telle personne. Les tags opérés par un tiers sur les photos de soirée que l'on ne présenterait certainement pas à son supérieur hiérarchique ou lors d'un entretien avec ses futurs recruteurs, sont offertes à la consultation générale. Les « amis Facebook » sont prévenus : « on a bien vu, pendant ton arrêt maladie, que tu étais parti en vacances ». Les publics de la présentation de soi spontanée ne sont pas toujours ceux que l'on visait, mais le logiciel informe tous sans distinction. Une action une fois produite laisse une empreinte profonde dans le feuilleté communicationnel qui enveloppe la personne d'une aura *angélique* (au sens étymologique de « messagère » !). Les messages se propagent, informant des centaines d'« amis » que l'utilisateur a fait le test « Pour quelle ville es-tu fait ? », « Quel poète maudit es-tu ? ». Des applications personnalisées permettent de savoir « ce que les autres pensent de vous » : à l'ouverture de l'application, un message apparaît : « pensez-vous que votre ami x est capable de faire caca la porte ouverte alors que son ami(e) est juste à côté ? » : le sujet répond : « non ». L'application notifie : « y pense que x n'est pas capable de faire caca la porte ouverte... ». Les mots se mélangent. « Mais qui a osé dire de moi quelque chose d'aussi trivial ? »

Les expériences de vie en réseau « Facebook » regorgent d'anecdotes relevant de cette sorte en apparence très ingénue et ludique de petites mesquineries entre amis. De la régression à la dépression, le sujet traîne derrière lui à son insu les empreintes des transactions opérées par d'autres dans les applications de mise aux enchères d'amis, de notation, elle se diffuse sur les « murs », dans des centaines de boîte aux lettres, quotidiennement, laissant prise à l'interprétation dans son ambivalence culturelle.

Dans l'hypostase des activités immédiates, effacer les traces du passé ?

Consultant dans un moteur de recherche les occurrences d'un nom, l'utilisateur a accès à un réseau d'informations qui révèle l'évolution de la personne. Au-delà de ces traces, il existe des cimetières de profils utilisateurs. Les sites personnels sont archivés par des services spécifiques (web archives). Il est ainsi possible de suivre l'évolution d'un site personnel sur plusieurs années, au rythme de ses mises à jour. Ces sites conservent une mémoire des pages html, c'est-à-dire de la couche ancienne de l'identité. Cette mémoire présente des trous, des failles : les vidéos, animations flash, ne sont pas conservés. Les traces de soi dans les archives de la bibliothèque nationale, les traces des livres épuisés dans chapitre.com, les pages personnelles, les mentions du nom dans des listes en ligne : cet ensemble de traces forment un *agrégat* ou une *hypostase* des activités passées.

« Est-il possible de gérer ce flux incessant et déformant qui massivement me manifeste ? »

Les utilisateurs de Facebook rapportent leurs premières expériences de l'historique des activités : insouciance puis surprise, sont suivies de réticence de l'information. « Maintenant, je ne fais plus rien dans Facebook », après avoir sans succès tenté parfois d'effacer les traces de menus délits relationnels. Toutefois, une fois atténué le choc de la confrontation à soi-même, l'attention se relâche dans le flot des désinhibitions observées de la figure de l'Autre, et le sujet finit par accepter de se livrer à l'« extimité » ambiante, somme toute, par conformisme.

Le sujet pourrait tenter d'effacer ses traces, mais ce n'est pas toujours possible : oubli du nom d'utilisateur, du mot de passe, du courriel permettant de retrouver ces informations, ou simple impossibilité d'effacer des traces produites par un tiers. Les défaillances de la mémoire enracinent durablement les résidus des identités de passage.

Dépassez l'angoisse dans l'abandon au plaisir de la monstration

Dans une autre vie, qui me semble aujourd'hui bien lointaine, j'étais Ginger Bombyx, un être totalement différent de moi. En donnant forme concrète à mon idée, j'ai créé une sorte de réseau identitaire, composé d'un site personnel à partir duquel s'articulaient plusieurs sites périphériques. Ginger Bombyx est ainsi devenue une entité perceptible et socialisée. C'est en lisant les messages, en poursuivant la construction de son réseau identitaire afin que ce système représentationnel soit perçu que j'ai pu lui donner vie. De 2001 à 2003, pendant la période de son existence, j'ai pu observer que son identité se confondait progressivement et irrésistiblement à la mienne, dans le flux de sa mise à jour et de son animation. Aujourd'hui, en place de ses sites personnels, il ne reste plus qu'une stèle funéraire, en latin, qui porte son nom. Ses sites personnels ne sont plus disponibles que sous forme d'archives, en lien depuis cette page comme un souvenir. Au cours des années, les archives-mêmes s'effacent. Les animations, puis les images, les liens, disparaissent progressivement. Comme si même dans les archives, la mémoire se perdait.

Certains peuvent se complaire dans l'agrégation de traces : les êtres libres de leur image, ou ayant partiellement pour fonction sociale l'exhibition de leur vie privée, tels certains artistes ou personnalités médiatisées, par exemple. Internet devient pour eux le lieu d'une complaisance dans les traces de soi, laissées de-ci de-là et alimentant les traînées sulfureuses de leur passage, conditionnée même d'un hédonisme médiat triomphant de cette langoureuse spéculativité **8** - toutefois, tant qu'ils ne

décident pas de changer de rôle social.

Un outil de réflexion sur soi dans l'enfer de soi-même

Dans le web 2.0, la structuration de l'identité évolue en démultipliant des traces durables d'actions fébriles et des indices de quantification de valeurs affectives et personnelles. Les traces s'amoncellent. Ce qui était spontané devient calculé. Ce qui était pulsionnel fait soudainement l'objet d'une réflexion. Le paradigme de l'identité change en présentant à l'être humain un miroir vivant de la mémoire de son plaisir, qui pourrait bien devenir un enfer de soi-même.

La question qui est posée en profondeur par l'étalement des traces est la confrontation entre les différents rôles sociaux joués par les individus. La tension de l'« individu incertain » s'accroît de son dédoublement en ligne, par les archives personnelles. La « fatigue d'être soi » s'accroît de la sollicitation permanente du sujet par la nécessité d'actualiser sa représentation pour exister dans son réseau social. Son démembrement se démultiplie de tous les autres soi-même errant dans les cimetières de profils utilisateur régurgités par Google. L'homme connecté se trouve confronté incessamment à une autre image d'un autre soi, passé ou construit dans d'autres circonstances.

Qu'il est dur à la fois, angoissant et tenaillant comme un aiguillon, et à la fois doux comme une guimauve, cet enfer de soi-même... cette incessante hypostase de l'individu engoncé dans le flux rss de son intimité en partage et qui lui colle à la peau de telle façon qu'il ne parvient plus à s'en défaire, tant elle semble un vêtement adéquat et sans la pleine nudité duquel il craindrait d'apparaître décharné, perdu et triste.

Notes

1 Pour le sociologue Alain Touraine, nos sociétés ont basculé vers une nouvelle période, depuis les années 80, celle de la culture du sujet individuel : le sujet est en quête de soi, entre passivité et mise en fiction. Cf. A. Touraine et F. Khosrokhavar, *La recherche de soi. Dialogue sur le Sujet*, Paris, Fayard, 2000.

2 Les travaux de Bernard Lahire ou de François Dubet resituent l'individu dans son contexte d'éclatement des normes sociales contemporaines. L'individu contemporain, face au relâchement des dispositifs d'intégration et des rôles sociaux, se trouve dans une situation d'incertitude. Tentant d'agencer une cohérence au-delà de la diversité des costumes sociaux qu'il est conduit à emprunter pour trouver sa propre voie, il est en situation constante d'analyser réflexivement ses propres conduites et ses choix. Cf. B. Lahire, *La culture des individus. Dissonances culturelles et distinction de soi*, La Découverte, 2004.

3 L'approche appliquée de l'identité permet une analyse fine de la dimension technique du médium en tant qu'il structure l'identité (Cf. Georges, F., *Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs*, Thèse, Paris, Université Paris 1, 2007). Elle permet un ancrage en profondeur de la réflexion théorique, dans la ligne de la méthodologie issue de l'école de Chicago : la Grounded theory. Cf. A. Strauss, *Grounded Theory in Practice*, Sage, 1997.

4 Nous avons étudié la structure de cette normalisation et avons mis au point un modèle de la représentation de soi (Georges, 2007 : ref. citée). L'identité se compose d'un premier ensemble de signes qui sont destinés à représenter l'utilisateur aux yeux d'un tiers (son avatar, sa photographie ainsi que son nom), et d'un second ensemble de signes qui sont comme une feuille de personnage et contiennent des informations sur sa personnalité, son métier, ses amis.

5 Si les signes qui représentent les individus sont trop distinctifs, il n'existe plus de critères de mise en relation dans les moteurs de recherche pour « apparier les individus » (Cardon, 2008 : p. 107). Cf. Georges, F. « Représentation de soi et identité numérique: analyse sémiotique et quantitative de l'emprise culturelle du web 2.0 ». In *Réseaux : Usages du Web 2.0*, Vol. 27 154. Paris : La découverte, 2009.

6 Les Homepages où régnait l'identité « déclarative », saisie directement par le sujet pour se représenter (pseudonyme, biographie, ville), ont laissé place à des espaces de présentation de soi qui captent les activités des utilisateurs (« identité agissante » : « x et y sont désormais amis » « x a téléchargé l'application z ») et ourlent leur quotidien d'une surcouche numérique de chiffres qui quantifient l'affect (« identité calculée » : nombre d'amis, nombre de photo partagées...). » Cf. Georges, 2009 : réf. Citée.

7 Caillois, R. *Les jeux et les hommes*. Gallimard, Paris, 1958

8 Cf. Georges, F. « L'hédonisme médiat de la spécularité ». Multimédia et information (MEI), n°20 : *Sexe et communication*. P. Froissart (direction). Paris : L'Harmattan, novembre 2004. 127-135. -162p. ISBN : 2-7475-7209-9.

9 Cf. A. Ehrenberg, *La fatigue d'être soi*, Odile Jacob, 1998.

Biographie:

Fanny Georges est docteur en Etudes culturelles. Ses recherches portent sur une approche communicationnelle de la représentation de soi dans les médias interactifs. Elle est actuellement chercheure postdoctorante au Centre National de la Recherche Scientifique à Montpellier (France) et chargée d'enseignements en médiation culturelle interactive à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne.

Site personnel : <http://fannygeorges.free.fr>

© 2004-2009 StudioXX | ISSN 1712-9486 | Contenu mis à jour par la [webmestre du StudioXX](#) | [Ouvrir une session](#)


[Contact](#) [Contribute](#) [Mission](#) [StudioXX](#)

The hell of other "selves:" Personal identity and digital archives :: By Fanny Georges

Submitted by admin on 18 June, 2009 - 10:14. in [15](#) [Features](#)

In this article, we question the impact of Web 2.0 tools on human identity and action. We present a theoretical reflection on identity's observed paradigm shift, focusing on identity philosophy and sociological and semiotic (sociocognitive) studies of Web 2.0 usage. What are the human consequences of the technical exacerbation of action, and of identity's quantification? How can we conceive of existence, when our existence is so precisely followed and clearly documented in online archives? The paradigm of identity is shifting, presenting human beings with a living mirror: an archive of their actions, which may well become a hell of the self.

Dans un monde où l'identité réelle est partiellement médiée par le virtuel, dialoguer en temps réel, envoyer des messages électroniques, publier, utiliser des applications, télécharger des photographies, partager, publier des billets collectifs sont la finalité des applications mais aussi la condition *sine qua non* de la présence. Pour exister, il faut agir et se manifester. Aux individus, devenus des documents, se greffent ainsi au fur et à mesure des traces qui s'agrègent par le truchement des moteurs de recherche, une somme d'archives personnelles où nom réel et pseudonyme se mêlent pour dessiner des vies que le sujet n'a pas réellement vécues, semblables à des patchworks dont les pièces seraient les profils utilisateurs et les liens des noms de passage, et qui pour tous les autres et pour lui-même, lorsqu'il se regarde dans le miroir de Google, *composent le vaste système de représentation technique de lui-même*.

Les interfaces de *Communication Médinée par Ordinateur* (CMO) proposent une structuration identitaire qui est révélatrice des problématiques ontologiques et sociales de l'individu, d'autant plus qu'elles les dédoublent et les rendent visibles par une représentation technique. Les archives de soi, en libre consultation sur le web, posent la question cruciale de l'avenir de ces pratiques de l'immédiateté et de la nouveauté. L'identité personnelle dans les archives numériques peut être interprétée dans la continuité d'une évolution de l'individu en quête incessante de soi [1](#). Le fractionnement identitaire [2](#), produit de l'éclatement des normes sociales et du relâchement des dispositifs d'intégration et des rôles sociaux, se doublerait en ligne d'un fractionnement identitaire opéré par la multiplication des représentations de soi. L'utilisateur communique conjointement par l'intermédiaire de plusieurs représentations de lui-même : courriel, blog, page personnelle, réseaux sociaux professionnels et amicaux, logiciels de partage de médias. Ces dispositifs présentent des structures différentes de l'identité et sont conçues par l'utilisateur en vue de destinataires différents (amis, famille, collègues, anciens camarades, etc.), à des moments différents de son existence. Or cette multiplicité d'images de soi est consultable par tout destinataire qui le souhaiterait, par une recherche rapide dans un moteur de recherche comme *Google* ou *123people*. L'individu se trouve caractérisé par un ensemble de représentations de lui-même qui s'adressent à des destinataires différents, ou qui sont des traces de son passé, celles de son premier soi-même en ligne, qu'il ne maîtrisait pas. Ainsi, la traçabilité des représentations de l'identité sur internet rend l'effort continu d'organisation des identités fractionnées plus difficile encore à soutenir.

Quelles sont les conséquences humaines de l'exacerbation technique de l'activité et de la

 Search

Languages

[English](#)
[Français](#)

Editions

[01](#) [02](#) [03](#) [04](#) [05](#) [06](#) [07](#) [08](#) [09](#)
[10](#) [11](#) [12](#) [13](#) [14](#) [15](#) [16](#)

Dans ce numéro | In this edition

Editorial

Virtual characters : artistic creations and personal archives on the Web 2.0. :: By Paule Mackrous

Features

Spectator of despair (there's nothing I can do). By Albertine Bouquet

Diary of an art critic in the Web 2.0 era. Public meeting with the artist. :: By Margherita Balzerani

The hell of other "selves:" Personal identity and digital archives :: By Fanny Georges

Chronicles

Le partage sur le Web : personnages virtuels et Web 2.0 selon Martine Neddard :: Par Paule Mackrous

La Chrysalide Humaine :: Par Jeanne Landry-Belleau

Chronique « Dans l'atelier » avec Manon De Pauw :: Par Tania Perlini

Call for Papers

Call for paper 2009-2010 :: Theme : Resistance

quantification de l'identité ? Comment concevoir son existence, ainsi balisée de lourds fardeaux d'archives en ligne ? Quels enjeux pour son identité, déchirée entre les différentes images de soi que lui retourne le web, fantômes du passé ou irruptions d'une altérité en réseau non pressentie ? Somme-nous à l'aube d'un monde où l'enfer serait composé de ces autres « soi-même » ?

De la création à la normalisation de la structuration technique de la personne : un archivage d'actions fébriles

Pour mieux comprendre le phénomène identitaire de l'écran, il est intéressant d'approfondir l'observation du processus communicationnel qui commence hors de l'écran, dans le monde « virtuel » de la pensée de la personne **3**. Dans la vie quotidienne, le sujet recourt fréquemment à une image en pensée de lui-même: se demandant quelle impression il donne lors d'un entretien, quelle décision prendre ou quelle stratégie adopter pour son avenir. Le produit de cette abstraction de soi n'a pas de forme matérielle : elle reste une image en pensée, à moins que l'individu ne la mette en mots sous la forme d'un journal ou de notes personnelles. À l'écran, cette représentation en pensée prend forme dans la page de profil. L'utilisateur, face au formulaire de sa page de profil en ligne, se pose la question suivante : « *si je devais me résumer en quelques mots ou symboles, quels seraient-ils ?* » Le processus intellectuel réflexif visant l'inscription de soi dans un service communautaire, un blog ou tout autre dispositif de communication, conduit à une structuration de l'image de l'utilisateur, réduction de lui-même en un ensemble fini et déterminé par le contexte d'usage dans les champs proposés par le logiciel. A ce titre, les médias interactifs, en tant que fournisseurs de ces modèles de structuration identitaire, participent du processus de façonnage d'une image de soi en introduisant dans la boucle réflexive d'autoreprésentation un support visuel, sonore et textuel par lequel le sujet interagit avec les autres.

L'entrée dans cette seconde peau est progressive : initialement étrangère, au fil de son usage, son expérience resserre les liens qui les unissent pour former une identité commune, par le truchement de l'interactivité et de l'interaction sociale. L'utilisateur agit par cette structuration, il est perçu par elle.

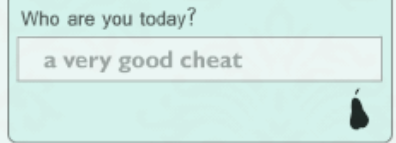
Des jeux massivement multijoueurs aux sites de réseaux sociaux, en passant par les sites de rencontre, la structuration technique de l'identité s'est progressivement normée en un système de signes *attendu* **4** dont les écarts ou déviations, d'un logiciel à l'autre, sont signifiants en regard de la finalité du service de communication (exemples : rencontrer quelqu'un, se faire des amis, des contacts professionnels, s'amuser etc.).

La problématique nodale de l'inscription de soi sur internet est la gestion de l'identité-mêmeté et de l'identité-différence : comment rendre la spécificité d'un individu lorsque la plupart des utilisateurs ont les mêmes centres d'intérêt ? Les applications du web 2.0 fournissent des outils pour spécifier la représentation de soi de sorte que chaque profil puisse présenter des signes distinctifs tout en générant des réseaux de relations qui introduisent les points communs nécessaires à la mise en relation communautaire **5**. Une négociation entre identité et différence s'est ainsi façonnée, au cours du temps, à partir du mélange subtil des contraintes des moteurs de recherche et de l'identification.

Dans un article précédent, nous avons montré, en développant une approche quantitative de l'identité numérique **6**, que le web 2.0 privilégiait une forme agissante et calculée de l'identité, en regard des propos volontairement énoncés par le sujet pour se représenter, comme c'était le cas dans le « premier » web. Du web 1.0 au web 2.0, la structuration de l'identité composée par l'utilisateur se double de plusieurs surcouches informationnelles qui ne sont plus saisies directement par le sujet pour se représenter, mais qui rendent visibles et valorisent certaines activités.

Certains éléments de l'identité sont quantifiés : ce qui était abstrait devient quantifiable. Le fait de privilégier la quantification de l'identité n'est pas insignifiant quant à la représentation que les utilisateurs se construisent intuitivement de leur profil social, influencés par le retour en image que leur donne le logiciel. Les amis, tout comme les vidéos préférées ou les liens web, deviennent un patrimoine, une collection. Les chiffres augmentent comme dans un jeu vidéo : plus le temps de pratique est long, plus ces chiffres sont importants. Ils manifestent l'aura sociale de la personne dans la communauté. Mais aussi, au-delà, car contrairement au jeu « circonscrit dans un espace et un temps limité **7** », Facebook s'étend à d'autres strates par le biais des moteurs de recherche comme Google. Les individus deviennent des documents.

Les activités sont captées dans une anté-chronologie. Hautement éphémères, les activités de téléchargement d'applications, d'envoi de messages, d'acceptation d'amis, qui défilent dans l'historique des activités de Facebook, se pérennisent en laissant des traces durables. Ce qui est le plus récent est le plus visible, ce qui est ancien s'éloigne ; pour exister et rendre actif son profil utilisateur, il faut le mettre à jour continuellement. Les notifications des activités sont envoyées en temps réel à l'ensemble des « amis » de l'utilisateur ; ils peuvent choisir de recevoir plus ou moins d'informations de telle ou telle personne. Les tags opérés par un tiers sur les photos de soirée que l'on ne présenterait certainement pas à son supérieur hiérarchique ou lors d'un entretien avec ses



Production

Rédactrice en chef no 15

Paule Mackrous

Coordination

Chantal Dumas

Comité de rédaction :

Marianne Cloutier
Chantal Dumas
Émilie Houssa
Sophie Le-Phat Ho
Paule Mackrous
Léna Massiani
Amélie Paquet
Tania Perlini
Myriam Yates

Articles

Margherita Balzerani
Albertine Bouquet
Fanny Georges

Chroniques

Jeanne Landry-Belleau
Tania Perlini
Paule Mackrous

Traduction :

Ellen Warkentin
Tania Perlini

Relecture

Marianne Cloutier
Tania Perlini
Sophie Le Phat-Ho
Amélie Paquet
Émilie Houssa
Léna Massiani

Bannière

Sarah Brown, 2009

Documentation et montage vidéo

Allison Moore

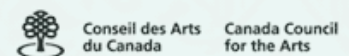
Webmestre

Stéphanie Lagueux

Design Web

Stéphanie Lagueux

Avec l'aide du :



futurs recruteurs, sont offertes à la consultation générale. Les « amis Facebook » sont prévenus : « on a bien vu, pendant ton arrêt maladie, que tu étais parti en vacances ». Les publics de la présentation de soi spontanée ne sont pas toujours ceux que l'on visait, mais le logiciel informe tous sans distinction. Une action une fois produite laisse une empreinte profonde dans le feuilleté communicationnel qui enveloppe la personne d'une aura *angélique* (au sens étymologique de « messagère » !). Les messages se propagent, informant des centaines d' « amis » que l'utilisateur a fait le test « Pour quelle ville es-tu fait ? », « Quel poète maudit es-tu ? ». Des applications personnalisées permettent de savoir « ce que les autres pensent de vous » : à l'ouverture de l'application, un message apparaît : « pensez-vous que votre ami x est capable de faire caca la porte ouverte alors que son ami(e) est juste à côté ? » : le sujet répond : « non ». L'application notifie : « y pense que x n'est pas capable de faire caca la porte ouverte... ». Les mots se mélangent. « Mais qui a osé dire de moi quelque chose d'aussi trivial ? »

Les expériences de vie en réseau « Facebook » regorgent d'anecdotes relevant de cette sorte en apparence très ingénue et ludique de petites mesquineries entre amis. De la régression à la dépression, le sujet traîne derrière lui à son insu les empreintes des transactions opérées par d'autres dans les applications de mise aux enchères d'amis, de notation, elle se diffuse sur les « murs », dans des centaines de boîte aux lettres, quotidiennement, laissant prise à l'interprétation dans son ambivalence culturelle.

Dans l'hypostase des activités immédiates, effacer les traces du passé ?

Consultant dans un moteur de recherche les occurrences d'un nom, l'utilisateur a accès à un réseau d'informations qui révèle l'évolution de la personne. Au-delà de ces traces, il existe des cimetières de profils utilisateurs. Les sites personnels sont archivés par des services spécifiques (web archives). Il est ainsi possible de suivre l'évolution d'un site personnel sur plusieurs années, au rythme de ses mises à jour. Ces sites conservent une mémoire des pages html, c'est-à-dire de la couche ancienne de l'identité. Cette mémoire présente des trous, des failles : les vidéos, animations flash, ne sont pas conservés. Les traces de soi dans les archives de la bibliothèque nationale, les traces des livres épuisés dans chapitre.com, les pages personnelles, les mentions du nom dans des listes en ligne : cet ensemble de traces forment un *agrégat* ou une *hypostase* des activités passées.

« Est-il possible de gérer ce flux incessant et déformant qui massivement me manifeste ? »

Les utilisateurs de Facebook rapportent leurs premières expériences de l'historique des activités : insouciance puis surprise, sont suivies de rétention de l'information. « Maintenant, je ne fais plus rien dans Facebook », après avoir sans succès tenté parfois d'effacer les traces des menus délits relationnels. Toutefois, une fois atténué le choc de la confrontation à soi-même, l'attention se relâche dans le flot des désinhibitions observées de la figure de l'Autre, et le sujet finit par accepter de se livrer à l' « extimité » ambiante, somme toute, par conformisme.

Le sujet pourrait tenter d'effacer ses traces, mais ce n'est pas toujours possible : oubli du nom d'utilisateur, du mot de passe, du courriel permettant de retrouver ces informations, ou simple impossibilité d'effacer des traces produites par un tiers. Les défaillances de la mémoire enracinent durablement les résidus des identités de passage.

Dépasser l'angoisse dans l'abandon au plaisir de la monstration

Dans une autre vie, qui me semble aujourd'hui bien lointaine, j'étais Ginger Bombyx, un être totalement différent de moi. En donnant forme concrète à mon idée, j'ai créé une sorte de réseau identitaire, composé d'un site personnel à partir duquel s'articulaient plusieurs sites périphériques. Ginger Bombyx est ainsi devenue une entité perceptible et socialisée. C'est en lisant les messages, en poursuivant la construction de son réseau identitaire afin que ce système représentationnel soit perçu que j'ai pu lui donner vie. De 2001 à 2003, pendant la période de son existence, j'ai pu observer que son identité se confondait progressivement et irrésistiblement à la mienne, dans le flux de sa mise à jour et de son animation. Aujourd'hui, en place de ses sites personnels, il ne reste plus qu'une stèle funéraire, en latin, qui porte son nom. Ses sites personnels ne sont plus disponibles que sous forme d'archives, en lien depuis cette page comme un souvenir. Au cours des années, les archives-mêmes s'effacent. Les animations, puis les images, les liens, disparaissent progressivement. Comme si même dans les archives, la mémoire se perdait.

Certains peuvent se complaire dans l'agrégation de traces : les êtres libres de leur image, ou ayant partiellement pour fonction sociale l'exhibition de leur vie privée, tels certains artistes ou personnalités médiatisées, par exemple. Internet devient pour eux le lieu d'une complaisance dans les traces de soi, laissées de-ci de-là et alimentant les traînées sulfureuses de leur passage, condition-même d'un hédonisme médiat triomphant de cette langoureuse specularité **8** - toutefois, tant qu'ils ne décident pas de changer de rôle social.

Un outil de réflexion sur soi dans l'enfer de soi-même

Dans le web 2.0, la structuration de l'identité évolue en démultipliant des traces durables d'actions fébriles et des indices de quantification de valeurs affectives et personnelles. Les traces s'amoncellent. Ce qui était spontané devient calculé. Ce qui était pulsionnel fait soudainement l'objet d'une réflexion. Le paradigme de l'identité change en présentant à l'être humain un miroir vivant de la mémoire de son plaisir, qui pourrait bien devenir un enfer de soi-même.

La question qui est posée en profondeur par l'étalage des traces est la confrontation entre les différents rôles sociaux joués par les individus. La tension de l'« individu incertain » s'accroît de son dédoublement en ligne, par les archives personnelles. La « fatigue d'être soi ⁹ » s'accroît de la sollicitation permanente du sujet par la nécessité d'actualiser sa représentation pour exister dans son réseau social. Son démembrement se démultiplie de tous les autres soi-même errant dans les cimetières de profils utilisateur régurgités par Google. L'homme connecté se trouve confronté incessamment à une autre image d'un autre soi, passé ou construit dans d'autres circonstances.

Qu'il est dur à la fois, angoissant et tenaillant comme un aiguillon, et à la fois doux comme une guimauve, cet enfer de soi-même... cette incessante hypostase de l'individu engoncé dans le flux rss de son intimité en partage et qui lui colle à la peau de telle façon qu'il ne parvient plus à s'en défaire, tant elle semble un vêtement adéquat et sans la pleine nudité duquel il craindrait d'apparaître décharné, perdu et triste.

Notes

1 Pour le sociologue Alain Touraine, nos sociétés ont basculé vers une nouvelle période, depuis les années 80, celle de la culture du sujet individuel : le sujet est en quête de soi, entre passivité et mise en fiction. Cf. A. Touraine et F. Khosrokhavar, *La recherche de soi. Dialogue sur le Sujet*, Paris, Fayard, 2000.

2 Les travaux de Bernard Lahire ou de François Dubet resituent l'individu dans son contexte d'éclatement des normes sociales contemporaines. L'individu contemporain, face au relâchement des dispositifs d'intégration et des rôles sociaux, se trouve dans une situation d'incertitude. Tentant d'agencer une cohérence au-delà de la diversité des costumes sociaux qu'il est conduit à emprunter pour trouver sa propre voie, il est en situation constante d'analyser réflexivement ses propres conduites et ses choix. Cf. B. Lahire, *La culture des individus. Dissonances culturelles et distinction de soi*, La Découverte, 2004.

3 L'approche appliquée de l'identité permet une analyse fine de la dimension technique du médium en tant qu'il structure l'identité (Cf. Georges, F., *Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs*, Thèse, Paris, Université Paris 1, 2007). Elle permet un ancrage en profondeur de la réflexion théorique, dans la ligne de la méthodologie issue de l'école de Chicago : la Grounded theory. Cf. A. Strauss, *Grounded Theory in Practice*, Sage, 1997.

4 Nous avons étudié la structure de cette normalisation et avons mis au point un modèle de la représentation de soi (Georges, 2007 : ref. citée). L'identité se compose d'un premier ensemble de signes qui sont destinés à représenter l'utilisateur aux yeux d'un tiers (son avatar, sa photographie ainsi que son nom), et d'un second ensemble de signes qui sont comme une feuille de personnage et contiennent des informations sur sa personnalité, son métier, ses amis.

5 Si les signes qui représentent les individus sont trop distinctifs, il n'existe plus de critères de mise en relation dans les moteurs de recherche pour « apparier les individus » (Cardon, 2008 : p. 107). Cf. Georges, F. « Représentation de soi et identité numérique: analyse sémiotique et quantitative de l'emprise culturelle du web 2.0 ». In *Réseaux : Usages du Web 2.0*, Vol. 27 154. Paris : La découverte, 2009.

6 Les Homepages où régnait l'identité « déclarative », saisie directement par le sujet pour se représenter (pseudonyme, biographie, ville), ont laissé place à des espaces de présentation de soi qui captent les activités des utilisateurs (« identité agissante » : « x et y sont désormais amis » « x a téléchargé l'application z ») et ourlent leur quotidien d'une surcouche numérique de chiffres qui quantifient l'affect (« identité calculée » : nombre d'amis, nombre de photo partagées...). » Cf. Georges, 2009 : réf. Citée.

7 Caillois, R. *Les jeux et les hommes*. Gallimard, Paris, 1958

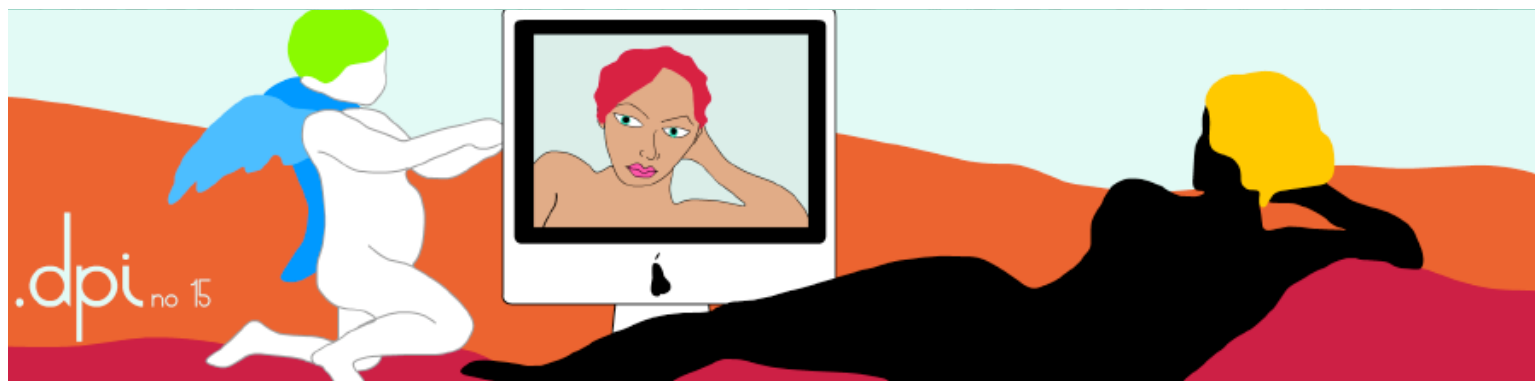
8 Cf. Georges, F. « L'hédonisme médiat de la spécularité ». Multimédia et information (MEI), n°20 : *Sexe et communication*. P. Froissart (direction). Paris : L'Harmattan, novembre 2004. 127-135. -162p. ISBN : 2-7475-7209-9.

9 Cf. A. Ehrenberg, *La fatigue d'être soi*, Odile Jacob, 1998.

Biographie:

Fanny Georges est docteur en Etudes culturelles. Ses recherches portent sur une approche communicationnelle de la représentation de soi dans les médias interactifs. Elle est actuellement chercheure postdoctorante au Centre National de la Recherche Scientifique à Montpellier (France) et chargée d’enseignements en médiation culturelle interactive à l’Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne.
Site personnel : <http://fannygeorges.free.fr>

© 2004-2008 StudioXX | ISSN 1712-9486 | Content updated by [StudioXX's webmistress](#) | [User Login](#)



.dpi est un média alternatif et un espace de création engagé, favorisant les échanges au sujet des femmes et des technologies

[Contact](#)
[Contribuer à .dpi](#)
[Objectifs](#)
[StudioXX](#)

Le partage sur le Web : personnages virtuels et Web 2.0 selon Martine Neddham :: Par Paule Mackrous

Soumis par admin le 17 juin, 2009 - 19:51 dans les catégories [15](#) [Chroniques](#)

Une entrevue Skype avec Martine Neddham

Cette chronique présente une entrevue réalisée *via* le logiciel *Skype* avec l'artiste française vivant aux Pays-Bas, Martine Neddham. Une des pionnières de l'art Web, Martine Neddham est connue, entre autres, pour ses personnages virtuels participatifs *Mouchette* (1997) et *David Still* (2001). Plus récemment, elle a créé la plateforme *www.virtualperson.net*, un outil poétique qui permet aux usagers de créer leur propre personnage virtuel. Dans cette entrevue, Martine Neddham nous entretient sur sa pratique artistique hypermédiatique et ses réflexions sur la mise en forme de l'information et le Web 2.0.

.dpi : La mise en ligne de votre première œuvre interactive, *Mouchette*, remonte à 1997. Cette œuvre proposait une interface à contenus participatifs bien avant la venue de ce qu'on appelle communément le Web 2.0. Que pensez-vous du Web 2.0 en regard de votre travail artistique sur Internet?

Martine Neddham : Il y avait des contenus participatifs avant l'avènement du Web 2.0, comme, par exemple, les formulaires en ligne. L'utilisateur pouvait répondre à des questions par le truchement de ces formulaires qui étaient soit envoyés par courriel ou encore diffusés sur des sites Internet. Lorsque j'ai pris connaissance de ces formulaires, dès 1996, j'ai créé des œuvres en utilisant ce procédé. Quand j'ai commencé à faire ce genre d'interfaces dynamiques, c'était à l'époque où elles n'existaient pas encore en libre-accès. Je les faisais entièrement écrire par un programmeur. Ce qui m'intéressait, dans ce type d'interface, était le dialogue avec le public. Les usagers étaient sollicités pour répondre à des questions sur mon site.

 Recherche

Langues

[English](#)
[Français](#)

Editions

[01](#) [02](#) [03](#) [04](#) [04](#) [05](#) [06](#) [07](#) [08](#)
[09](#) [10](#) [11](#) [12](#) [13](#) [14](#) [15](#) [16](#)

Dans ce numéro | In this edition

Éditorial

Personnages virtuels : créations artistiques et archives personnelles dans le Web 2.0. :: Par Paule Mackrous

Articles

Spectatrice du désespoir (je peux rien faire) :: Par Albertine Bouquet

Journal intime d'un critique d'art à l'ère du web 2.0. Rencontre avec l'artiste :: par Margherita Balzerani

L'enfer des autres « soi-même » : identité personnelle et archives numériques :: Par Fanny Georges

http://www.mouchette.org - Tell Me!

Comment peut-on écrire quand on est mort ?

Votre nom

Votre email

Ensuite, je recevais les réponses par courriel et, dans certains cas, je les mettais en ligne en réécrivant des pages HTML. Peu à peu, j'ai élaboré différentes mises en forme de ces « matériaux » que représentent pour moi les réponses des usagers. Il était important que ce qui se déroulait dans le cadre du site retourne ensuite au site. Dans le cas de l'œuvre *Mouchette*, les commentaires des usagers participent de la narrativité du personnage.

Chroniques

Le partage sur le Web : personnages virtuels et Web 2.0 selon Martine Neddham :: Par Paule Mackrous

[La Chrysalide Humaine :: Par Jeanne Landry-Belleau](#)

[Chronique « Dans l'atelier » avec Manon De Pauw :: Par Tania Perlini](#)

Appel de textes

[Appel de textes 2009-2010 :: Thématique : résistance](#)

Qui êtes-vous aujourd'hui?



Production

Rédactrice en chef no 15

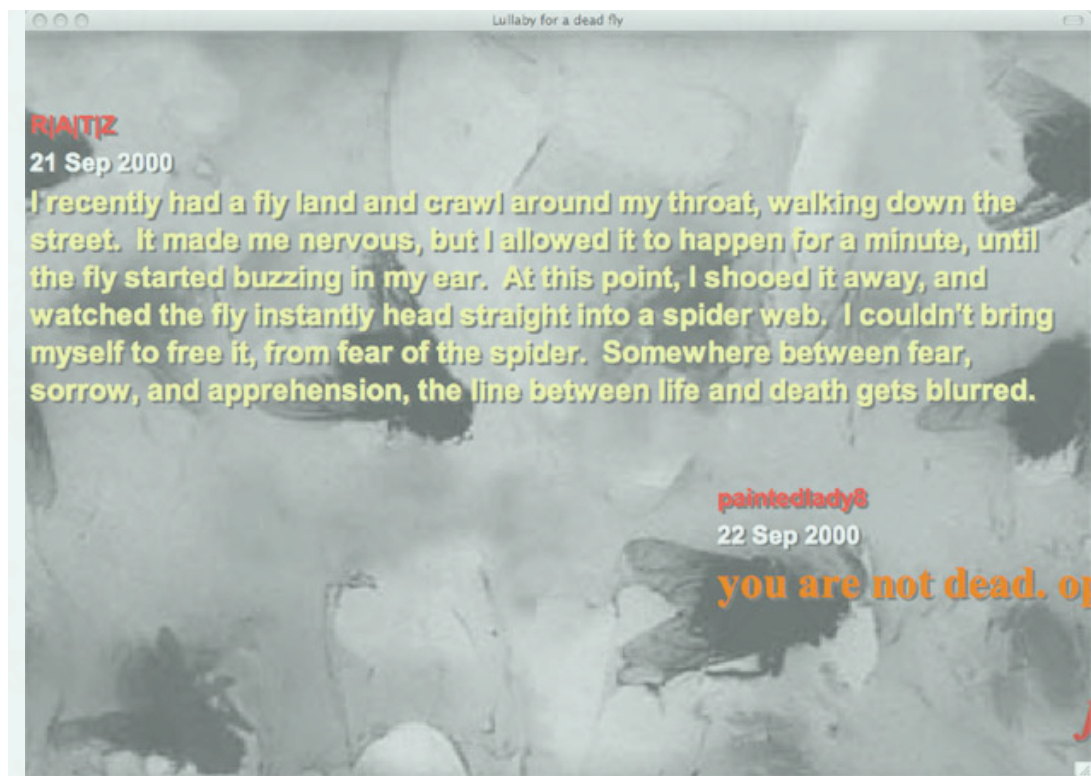
Paule Mackrous

Coordination

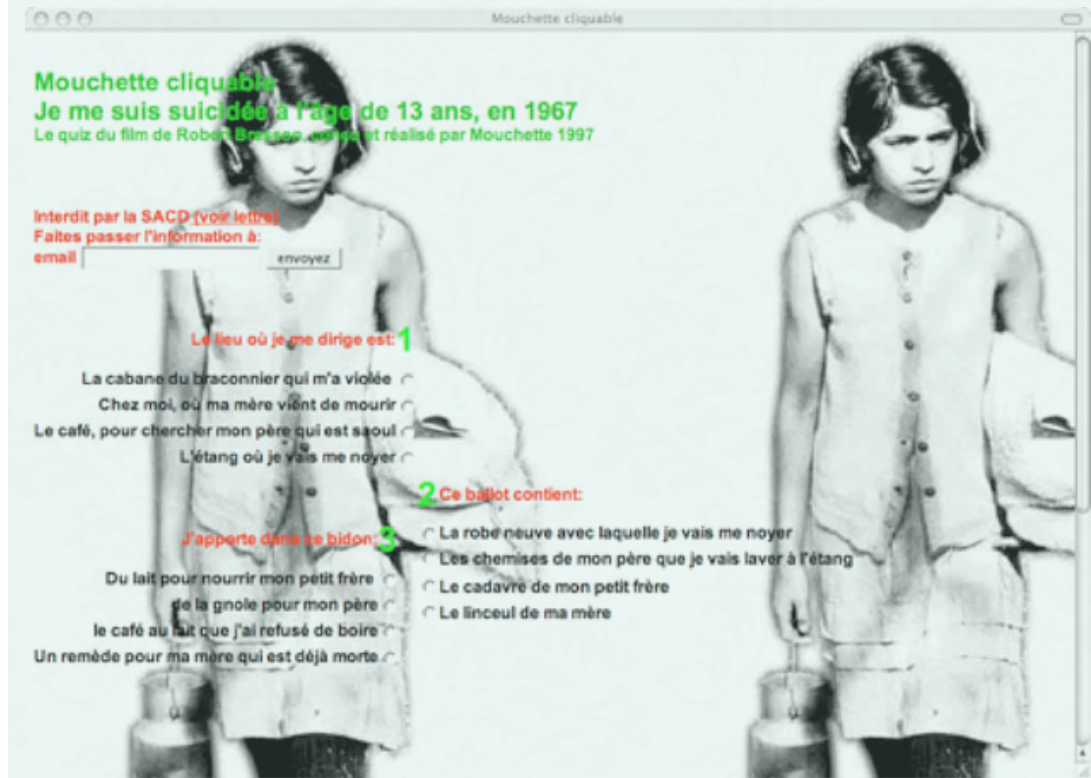
Chantal Dumas

Comité de rédaction :

Marianne Cloutier
Chantal Dumas
Émilie Houssa
Sophie Le-Phat Ho
Paule Mackrous
Léna Massiani
Amélie Paquet
Tania Perlini

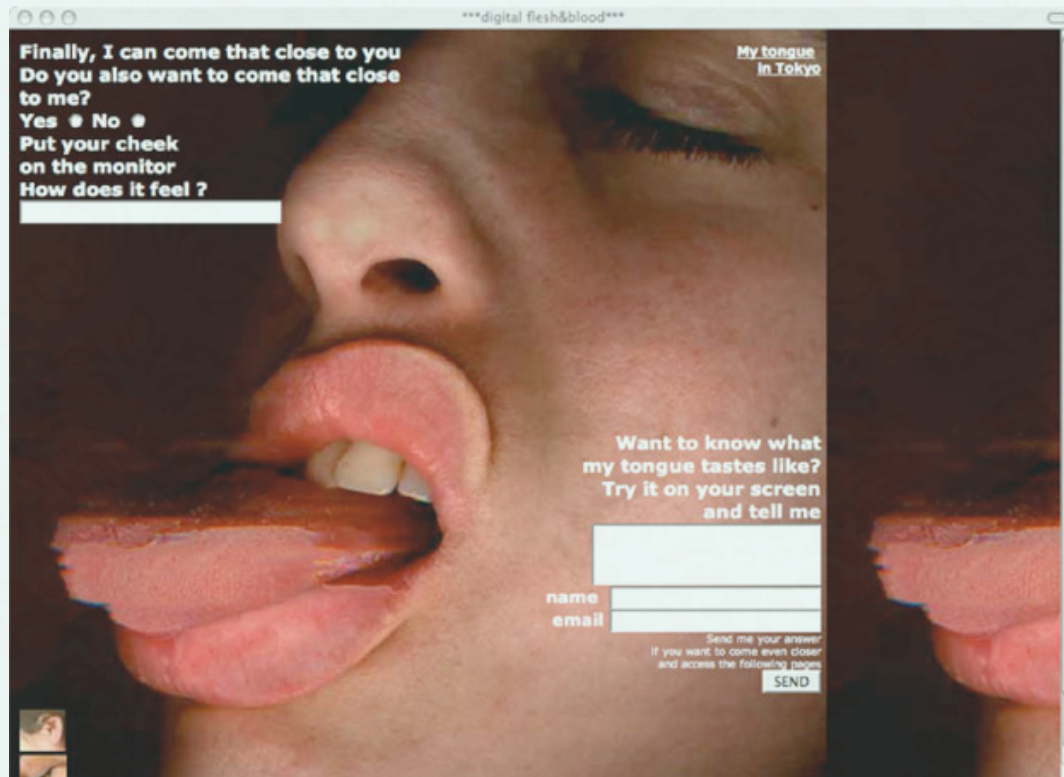


Dans certains cas, je ne diffusais pas les réponses, car ce qui importait était surtout d'impliquer l'utilisateur dans un processus réflexif. La forme interrogative permet d'engendrer un tel processus. J'ai étudié la linguistique et la forme interrogative m'a toujours particulièrement intéressée. Une question contient à la fois une information et un acte de langage. Une question posée, même lorsqu'il n'y a pas de réponse, c'est une manière de mettre en forme les informations et d'impliquer l'utilisateur. Par exemple, j'ai fait un quiz sur le personnage Mouchette du film de Robert Bresson (*Mouchette*, 1967). La forme du quiz permettait de raconter l'histoire du personnage cinématographique d'une manière particulière. L'important n'était pas de répondre aux questions du quiz, ou de deviner les bonnes réponses : le quiz était, pour moi, une manière de raconter le film, de lui rendre hommage.



Myriam Yates
Articles
Margherita Balzerani Albertine Bouquet Fanny Georges
Chroniques
Jeanne Landry-Belleau Tania Perlini Paule Mackrous
Traduction :
Ellen Warkentin Tania Perlini
Relecture
Marianne Cloutier Tania Perlini Sophie le Phat-Ho Amélie Paquet Émilie Houssa Léna Massiani
Bannière
Sarah Brown, 2009
Documentation et montage vidéo
Allison Moore
Webmestre
Stéphanie Lagueux
Design Web
Stéphanie Lagueux
Avec l'aide du :
 Conseil des Arts du Canada Canada Council for the Arts

L'utilisateur qui reçoit une question en naviguant sur mon site se retrouve comme mis en demeure d'avoir une opinion. Par exemple, lorsque je demande, dans le site de *Mouchette*, quel goût peut avoir ma langue en ordonnant à l'internaute de coller sa langue sur l'écran, c'est une manière d'engager l'utilisateur dans une réflexion. Il y a deux choses dans la question : la mise en forme d'un message et le procédé rhétorique qui induit l'implication du receveur du message.



Peu importe qu'on me dise que ça a le goût du poulet ou des fraises, ce qui importe est la suggestion que l'écran ait un goût. Un écran est très près de l'utilisateur. Il est plus près physiquement, voire plus intime qu'un écran de télévision. On y est fortement impliqué corporellement.

Lire est aussi un acte. J'ai toujours lu les messages envoyés par les usagers de mon site : je suis ainsi la lectrice de tous les contenus participatifs que l'on retrouve sur mes sites Internet. À la différence du Web 2.0, qui a rarement un lecteur impliqué dans la diffusion des contenus, rien n'est en ligne qui n'ait été filtré par moi-même. Poser une telle question, lire la réponse et la mettre en forme est, pour moi, un mode d'écriture. Dans l'usage des blogues, par exemple, il n'y a pas nécessairement de lecteur entre la rédaction du commentaire d'un usager et la mise en ligne de ce commentaire. Le Web 2.0 fonctionne sur les principes de mise en ligne automatique. Ce n'est pas du tout ce que je pratique : j'œuvre un Web pour lequel il y a toujours un être humain au centre. C'est le Web dans lequel je crois. Le Web est un réseau composé d'êtres humains qui échangent des informations et non un réseau d'informations qui s'échangent de manière autonome selon des protocoles automatisés. Par ailleurs, quand on ne modère pas, il y a tout de suite des abus : pornographie, *spam*, vandalisme. Tout ce qui est mis en libre usage est aussi soumis à ces abus.

Dans plusieurs œuvres, j'ai travaillé sur la nature de la circulation. Dans l'œuvre *Mouchette*, par exemple, cette circulation est complètement labyrinthique. Dans beaucoup de cas, j'essaie de brouiller les pistes avec, par exemple, des liens invisibles créés à l'aide d'images transparentes. Le lien apparaît seulement quand on passe la souris sur l'interface. Il y a des scripts qui sont cachés. Je mets ainsi le visiteur dans une position d'exploration et de découverte. Il doit chercher sur la page ce qui est à voir. Un site commercial n'a pas intérêt à cacher les choses. Il va raccourcir les étapes et mettre les choses de manière très évidente (par exemple, *Amazon.com* et le *one-click order*). Les interfaces du Web 2.0 cherchent à raccourcir le nombre de clics de souris, le but étant de réduire le temps de recherche le plus possible, afin que l'action ait lieu le plus rapidement possible.

.dpi : Les contenus fournis par l'utilisateur sont donc intégrés à vos œuvres interactives (David Still, *Mouchette*). Les usagers ont la possibilité de répondre aux courriels des personnages ou encore de répondre à des questions posées dans le site (par exemple : « why did you kill my cat? »). Le tout est conservé dans les sites et participe d'une certaine forme d'archive. Pour ce numéro de .dp i, je m'intéresse à la question des archives personnelles et à leur caractère fictif. J'ai donc envie de vous

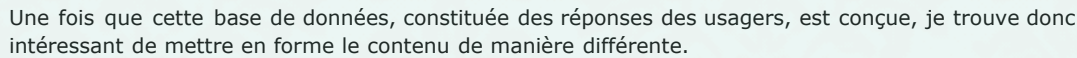
poser la question qui était dans l'appel de textes : *une série d'archives individuelles peut-elle constituer une archive collective ? Comment s'articule la part de la fiction dans la constitution d'une archive personnelle sur le Web ?*

Martine Neddham : À un moment donné, j'étais débordée par les réponses des usagers. Quand j'ai créé la section du site de *Mouchette* qui porte sur le suicide en proposant aux usagers de fournir un « kit de suicide », j'ai eu beaucoup de réponses.



Il y avait beaucoup de gens qui avaient envie de parler du sujet. Ils utilisaient mon œuvre pour parler de choses très émotionnelles et pour chercher des réponses à leurs problèmes. À ce moment, je me suis sentie très impliquée par les réponses. Je ne m'y attendais pas. Le Web était en train de se développer et, soudainement, ce n'était plus uniquement les gens de la sphère artistique qui me répondaient, mais c'était un peu tout le monde qui arrivait sur mon site par les moteurs de recherche, par exemple, avec le mot-clé « suicide ». J'étais fascinée par le phénomène et totalement impliquée émotionnellement. Je peux m'amuser à manipuler l'utilisateur en l'engageant dans mon œuvre avec des questions, mais dans ce cas-ci, c'est moi qui me suis fait prendre en lisant les messages de gens désespérés. Par ailleurs, travailler sur des sujets sensibles, voire subversifs, me confère une grande responsabilité.

Tous les commentaires des usagers constituent une grande base de données qui devient un matériau très précieux. J'ai tout conservé dans mes archives et, maintenant, je fais des œuvres de fiction en puisant à nouveau dans cette base de données. Une fois que j'ai des matériaux, je peux, avec des instruments de recherche comme des mots-clés, par la création de zones de langage, délimiter des corpus de texte. Je crée une remise en forme des textes de la base de données qui contient les réponses des usagers sur le suicide. Dans le cas de l'œuvre publiée dans la revue *Item*, j'ai inscrit les textes dans des phylactères à côté de personnages.



	home	rhizome	favourite	love	hate	self-defence	glad	you told me	sorry	curiosity	dog	allergy	other	home
28 Mar 2009	omer nemi					I didn't :O								
26 Mar 2009						Oh no, don't tell the police!								
12 Mar 2009	n					collateral damage								
12 Mar 2009	nick					i had to see if it worked								
09 Mar 2009	?!?!?!?!?!?!?!?!?!?!?!?!?					Well I was on the school computer and i got bored so i went on this website the cat scared the hell out of me so i quickly presses the tab button two times then pressed enter and there fore killed the cat, Now if you excuse me i have more idiotic things to do.								
07 Feb 2009	wyatt					Because Mr Bigglesworth needs freeing and we need to show force								
11 Jan 2009	Sandro					Because he was shaking my scrollbar, and I didn't like the sound he made Also, he wasn't a cat, but a wolf								
29 Dec 2008	Vincent					It was attacking me. It was fun.>P								
19 Dec 2008	Gareth					Because we had this presentation in school, right? And it was ting called who's line is it anyway? And they said about killing a cat lolololol, i typed it into google and got to this page lololololol								
09 Dec 2008	Leonardo Savage					Kill your cat? I merely clicked on a link. If this resulted in the death of your beloved cat, then my apologies. Though if a simple link can do so much harm, why would you create such a thing and encourage it to be clicked upon. I say encouraged for it was the only link on the page. The page was created to kill the cat. So I am merely the instrument in this murder. Though I gave the blow, the force behind it was the creator of the page. X doesn't kill Y, Y kills Y. This is not an excuse, it is an explanation. I take full responsibility for the death of this innocent creature. I am sorry and if there is ever another cat, whether it is yours or not, I will not kill it, I will simply click the "Back" button.								
16 Oct 2008	ben					its a fukin evil biting bastard! lol								
14 Oct 2008	why do you care?					even though i promised not to kill your cat again, i was under the assumption that it was freakin dead the first time! i guess the rabies mutated after its death to create a zombie cat twice as deadly.... so i'm sorry mouchette, i killed your cat again... but... aren't you glad i ended its suffering? ?								
06 Oct 2008	mrs cat					because the cat wanted to be killed								
04 Oct 2008	bush					i like ti kill and i am mr Bush president of the united states								

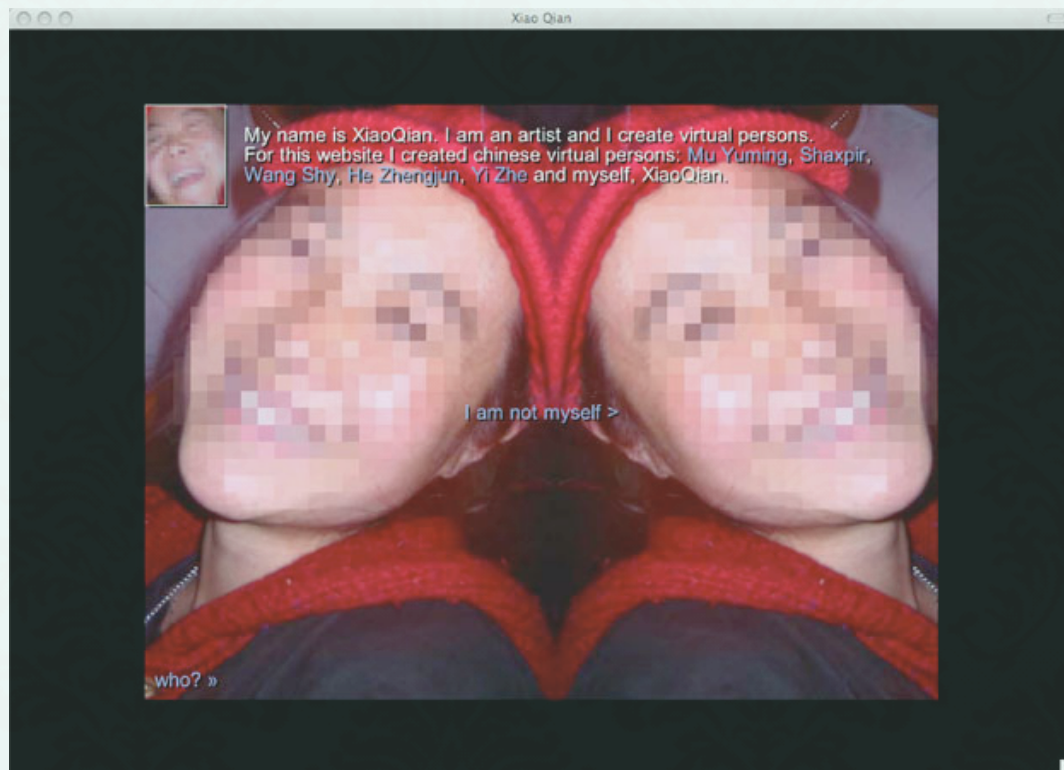
Page 6 of 9

devient une archive collective en ligne dans laquelle on peut chercher avec des mots-clés. C'est une œuvre qui produit un matériau et conserve du matériau en même temps.

.dpi : Le développement des technologies du Web 2.0 engendre l'accessibilité d'une panoplie d'interfaces relativement faciles à utiliser (YouTube, blogs formatés, MySpace, Facebook, Second Life). Ne requérant pas une connaissance de la programmation informatique, ces interfaces permettent à une plus large part de la population de se servir d'Internet comme moyen de diffuser, voire de publier ses propres informations, mais aussi de créer des œuvres d'art. Les gens peuvent facilement se créer une identité à l'aide des différentes interfaces en ligne. Vous proposez une plateforme, Virtualperson.net, qui permet de créer des personnages en ligne, que souhaitiez-vous apporter avec cette plateforme?

Martine Neddham : Ce que je regrette du Web 2.0, ce n'est pas l'aspect participatif, mais plutôt l'aspect commercial. Le fait que, finalement, il n'y ait pas beaucoup de place à la créativité. Les œuvres qui utilisent les outils et interfaces du Web 2.0, c'est souvent en les détournant. Le Web 2.0 ne donne pas des outils de création approfondis. L'utilisateur n'a pas véritablement la main mise sur les outils.

J'ai conçu la plateforme *virtualperson.net* à la manière d'une œuvre que j'ai créée précédemment : *Xiao Qian*.



Pour cette œuvre et pour la plateforme, j'ai utilisé la notion de personnage virtuel comme procédé narratif permettant d'associer le texte et l'image. Ce avec quoi j'ai beaucoup de mal avec les interfaces du Web 2.0, par exemple, est le fait qu'elles ne proposent pas une relation dynamique entre le texte et l'image. Souvent, mes œuvres sont créées de cette manière. Avec le texte et l'image ensemble, ça devient une performance, c'est comme si l'auteur du site se trouvait derrière l'écran. On lui propose une rencontre.

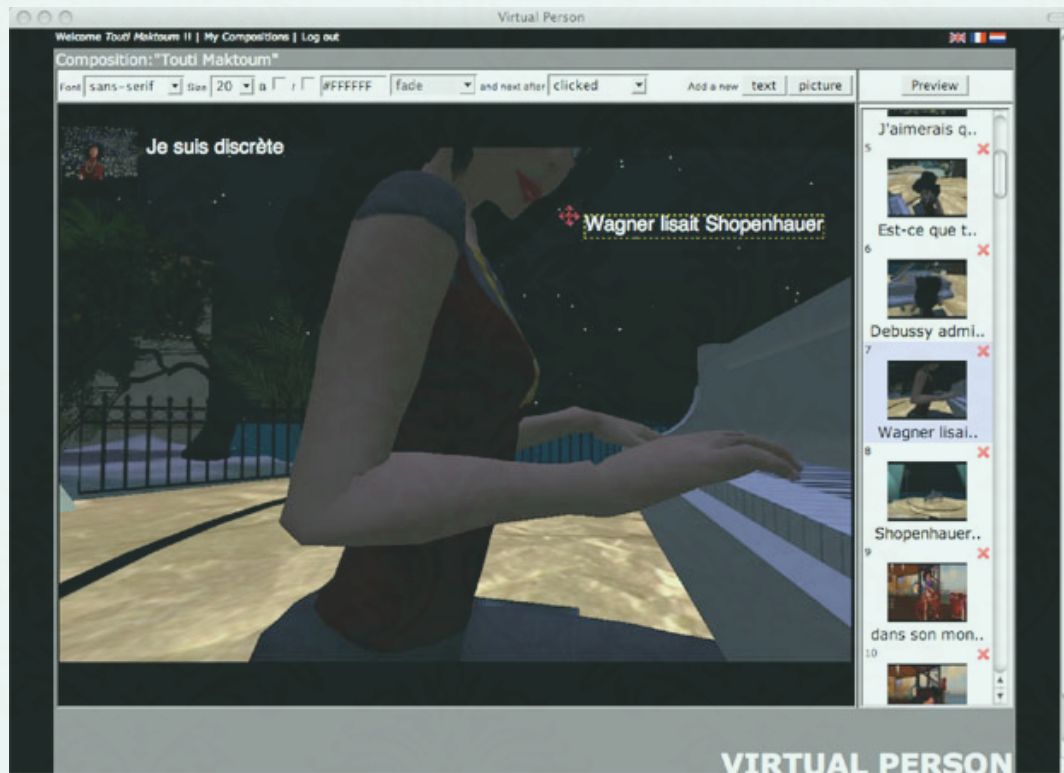
Avec *virtualperson.net*, j'avais envie de créer une interface qui serait à l'usage du public à partir de quelque chose que j'avais déjà exploré moi-même dans ma création. Je propose de combiner le texte et l'image d'une manière à créer de l'interaction. On passe d'une image à l'autre et une fluidité est engendrée par les *fade in* et les *fade out* que j'ai intégrés à cette plateforme. Le fait de passer doucement d'une image à l'autre procure un effet physique, voire tactile. Le lien entre l'utilisateur et ce qui se déroule à l'écran devient très fort.

.dpi : Je trouve personnellement que la plateforme « *virtualperson.net* » stimule beaucoup la créativité et intègre une dimension littéraire intéressante. Enfin, pour ma part, je me surprénais à créer un récit et parfois, le récit s'articulait lui-même par la succession de deux images. Je remarque la forte présence du texte dans vos œuvres de fiction sur le Web et dans la plateforme que vous

proposez. J'aimerais vous entendre au sujet de la fiction de l'information et du rapport texte et image dans votre production artistique sur le Web.

Je tenais beaucoup à ce que le texte apparaisse en couches successives afin que l'on ne sache pas où cela nous mène ou quand l'histoire se termine. J'aime cette idée qu'il y a du texte sous le texte et celle d'écrire des fragments, des bouts de phrases, avec un mot qui sert d'articulation, de lien vers la suite du texte. En voyageant comme ça, d'un bout de texte à l'autre, on entre dans la profondeur du texte. On peut mettre en forme l'action au fur et à la mesure de la curiosité du lecteur.

Ce ne sont pas des choses qui sont proposées dans les interfaces du Web 2.0. Les interfaces de blogue sont plutôt envahissantes et restrictives, elles sont découpées en plusieurs morceaux. On ne donne pas la possibilité à l'utilisateur de mettre en forme son contenu. Dans les interfaces d'édition de blogues, je suis énervée parce qu'il y a beaucoup de choses dont on ne se sert pas et qu'on ne peut enlever. J'aime offrir quelque chose qui est simple à manipuler, qui va à l'essentiel. Cela permet de définir clairement et de désencombrer l'information.



Pour l'instant, je partage la plateforme *virtualperson.net* avec les gens que je connais. Mais pour que cette plateforme devienne un outil vivant, il faut que ça devienne un réseau. Je n'ai pas le temps de le gérer, je suis tellement occupée par les autres personnages virtuels à contenus participatifs. Ainsi, partager un outil ou une œuvre, ce n'est pas de le jeter à l'usage; ça demande beaucoup de travail. Je n'ai pas d'autre intérêt que le plaisir de partager cette plateforme, mais cela prend beaucoup de temps et d'énergie. La remise en ligne des informations est sous ma responsabilité. Je suis la co-auteure de tout ce qui est publié dans la mesure où je lis tout. Je m'engage dans ces textes-là et je suis ainsi porteuse des mots des autres.

Références :

Sites Internet de Martine Neddham

www.mouchette.org
www.mouchette.net
www.ihatemouchette.org
www.davidstill.org
www.virtualperson.net
www.virtualperson.org
www.neddham.info
www.neddham.org
www.bernardosoares.org

Bio de l'artiste :

Martine Neddham est une artiste qui utilise le langage comme matière première. Les actes de langage, les modes d'adresse, la parole dans l'espace public, telles sont les thématiques qui alimentent son oeuvre dès l'origine. À partir de 1988, elle expose des objets porteurs de textes (bannières, plaques gravées, ombres sur le mur) dans des galeries et des musées. Elle a aussi réalisé de nombreuses commandes publiques dans plusieurs pays d'Europe: Pays-Bas, Grande-Bretagne, France.

© 2004-2009 StudioXX | ISSN 1712-9486 | Contenu mis à jour par la [webmestre du StudioXX](#) | [Ouvrir une session](#)



.dpi est un média alternatif et un espace de création engagé, favorisant les échanges au sujet des femmes et des technologies

⌘ Contact ⌘ Contribuer à .dpi ⌘ Objectifs ⌘ StudioXX

La Chrysalide Humaine :: Par Jeanne Landry-Belleau

Soumis par admin le 17 juin, 2009 - 19:24 dans les catégories **15** Chroniques

Dans la chronique précédente " [Les balbutiements du cyborg](#) ", j'amorçais la présentation du projet *Chrysalide humaine*. Il s'agit d'une œuvre Web réalisée en 2008 dans le cadre d'une résidence de production Web à la CHAMBRE BLANCHE (**1**). Avant tout, il faut savoir que le réseau vivant est au cœur de ma pratique artistique et que la question suivante constitue le noyau de cette réalisation : quelles sont les valeurs avec lesquelles nous tissons notre existence? Voici donc un aperçu des principaux motifs orchestrant le site Web *Chrysalide Humaine*.

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

Actuellement, mon approche en art intègre le Web 2.0 (aussi appelé Web participatif). Cette dimension du Web est présente dans le projet *Chrysalide Humaine* et anime ma réflexion autour de l'humanisme (**2**). Auparavant, j'expliquais le Web 2.0 en me référant à une série de plates-formes de diffusion, de création et de partage d'informations telles que : le blogue, Wikipedia, Facebook, Youtube, Flickr, Delicious, Vimeo, Myspace. Maintenant, ma principale source est l'article fondateur écrit en 2005 par Tim O'Reilly, le créateur du Web : "What is Web 2.0? Design Pattern and Business Models for the Next Generation of Software". Cet article regroupe les sept principes qui se trouvent à la base de l'émergence du Web 2.0 :

- "1- Le Web en tant que plate-forme;
- 2- Tirer parti de l'intelligence collective;
- 3- Le pouvoir est dans les données;
- 4- La fin des cycles de mise à jour des logiciels;
- 5- Des modèles légers de programmation;
- 6- Le logiciel se libère de l'ordinateur personnel;
- 7- Enrichir l'expérience et les interfaces des utilisateurs." (**3**)

En second lieu, le concept de chrysalide permet d'introduire un point de vue sur un monde en pleine mutation. En quelques mots, la chrysalide est un organisme vivant enveloppé par une structure (coquille/cocon) fixée dans l'environnement naturel. L'organisme vivant peut alors traverser une période de nymphose où chaque organe se fond aux autres pour générer l'état suivant. Cette liquidité organique constitue l'être vivant dans sa forme la plus abstraite et la plus pure. Cette image de la chrysalide reflète ma vision du " devenir humain " : un processus.

Cela explique pourquoi le projet *Chrysalide Humaine* est devenu un site Web articulé autour de la question des valeurs. Le site est conçu afin de collectionner et d'organiser les valeurs écrites et enregistrées par les participants au fil du temps.

Réaliser ce projet a mené l'exploration de méthodes propres au Web 2.0. Le contexte de résidence à la CHAMBRE BLANCHE a permis d'aborder de front certains aspects de cette culture émergente : le nuage de mots (*tag cloud*), la base de données dynamique, le design, l'esprit de collaboration, le formulaire en ligne, *Google Map*, le fil RSS, etc. Ces éléments offrent la possibilité d'avoir un lien commun avec un groupe d'individus. Je perçois le Web comme le champ unifié de nos idées : cela est

 Recherche

Langues

⌘ English
⌘ Français

Editions

01 02 03 04 05 06 07 08
09 10 11 12 13 14 15 16

Dans ce numéro | In this edition

Éditorial

[Personnages virtuels : créations artistiques et archives personnelles dans le Web 2.0. :: Par Paule Mackrous](#)

Articles

[Spectatrice du désespoir \(je peux rien faire\) :: Par Albertine Bouquet](#)

[Journal intime d'un critique d'art à l'ère du web 2.0. Rencontre avec l'artiste :: par Margherita Balzerani](#)

[L'enfer des autres « soi-même » : identité personnelle et archives numériques :: Par Fanny Georges](#)

Chroniques

[Le partage sur le Web : personnages virtuels et Web 2.0 selon Martine Neddam :: Par Paule Mackrous](#)

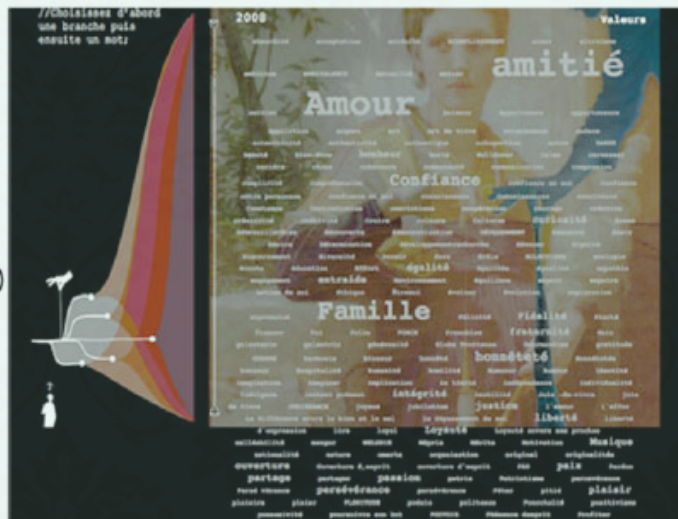
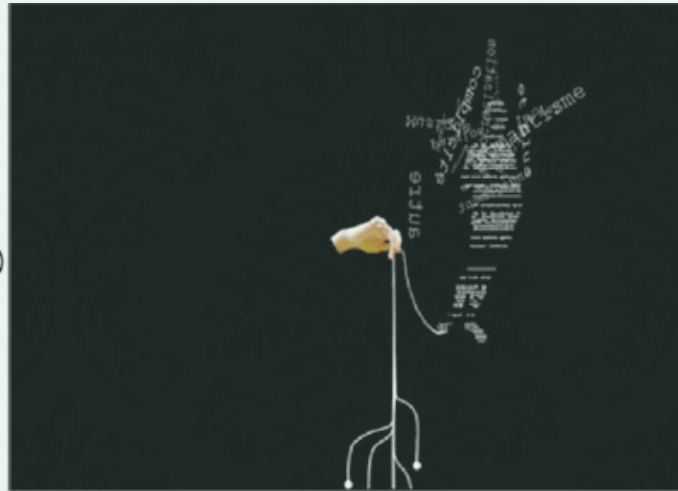
[La Chrysalide Humaine :: Par Jeanne Landry-Belleau](#)

[Chronique « Dans l'atelier » avec Manon De Pauw :: Par Tania Perlini](#)

Appel de textes

[Appel de textes 2009-2010 :: Thématique : résistance](#)

Chrysalide Humaine est un site Web ouvert pour faire une collection de valeurs humaines. Les valeurs enregistrées s'organisent autour des informations suivantes : le temps, le lieu, le prénom, le nom et l'année de naissance. Le volet participatif dépend des personnes qui consultent et qui inscrivent leurs propres valeurs. Les participants sont encouragés à faire leur mise à jour si les circonstances ont changé. Ce site Web est l'accès aux valeurs du réseau social cultivant la *Chrysalide Humaine*.



Qui êtes-vous aujourd'hui?

la vérité nue



Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts

l'interface pour casser les modèles quotidiens. Certaines icônes ont été placées pour indiquer les grandes lignes du site. Ainsi, la petite main à gauche indique l'accès au formulaire. C'est là que l'on peut inscrire ses valeurs dans la base de données qui dynamise le projet.

Ceci n'est pas une étude statistique dans un cadre sociologique, mais bien le partage d'une recherche dans un cadre artistique et naturellement social. Pour y répondre, je me suis engagée à entretenir le fil de ce projet Web aussi longtemps que possible. Rappelons que le projet *Chrysalide Humaine* matérialise un questionnement qui tend à faire la mise à jour des valeurs humaines à travers l'exploration du Web 2.0. Je pourrais indiquer un parcours à suivre, mais cela n'aurait pas de sens. J'invite plutôt les participants à saisir l'occasion de visiter une collection de valeurs, tout en y découvrant la richesse colorée des différents modes de lectures et d'écritures.

Bon voyage au cœur de la *Chrysalide Humaine*.
<http://www.chambreblanche.qc.ca/documents/chrysalide/>

Notes

1. La CHAMBRE BLANCHE est un centre d'artistes destiné à produire un contexte de production, de diffusion et d'expérimentation pour les arts visuels en plein cœur de la ville de Québec.
http://www.chambreblanche.qc.ca/fr/content.asp?page=ChambreBlanche_Prese...

2. L'humanisme, tel que je le conçois existe comme mouvement de correspondance d'idées au-delà des frontières prescrites qui fait l'étude du " devenir humain ". C'est une réforme constante et rigoureuse des valeurs communes partagées par l'ensemble humain.

C'est une philosophie qui existe parce qu'on véhicule et distribue nos visions du monde et nos réalités respectives. C'est une recherche de " l'être ensemble " et une remise en question de l'idée d'humanité. Les bonnes lettres du 15e siècle en Europe sont, selon mon hypothèse, une forme ancienne de l'humanisme aujourd'hui. Ce mouvement humain explore, analyse et doute face à la réalité contemporaine. L'humanisme permet d'imaginer et de cultiver l'idéal de perspective d'avenir dans tous les domaines de la vie.

3. Principes reformulés à partir d'une version française de l'article fondateur "What is Web 2.0? Design Pattern and Business Models for the Next Generation of Software " <http://www.eutech-sii.com/ressources/1> .

Source principale : O'REILLY Tim, "What is Web 2.0? Design Pattern and Business Models for the Next Generation of Software ", 2005.

<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-...>



.dpi est un média alternatif et un espace de création engagé, favorisant les échanges au sujet des femmes et des technologies

[Contact](#)
[Contribuer à .dpi](#)
[Objectifs](#)
[StudioXX](#)

Chronique « Dans l'atelier » avec Manon De Pauw :: Par Tania Perlini

Soumis par admin le 17 juin, 2009 - 19:58 dans les catégories [15](#) [Chroniques](#)

Durant la grève de l'UQAM, nous avons bravement franchi les lignes de piquetages (et oui!) - notre fidèle Allison armée de sa caméra vidéo et moi-même munie d'un simple stylo et de quelques feuilles de papier - pour aller à la rencontre de l'artiste montréalaise Manon De Pauw, temporairement logée à la galerie de l'université, où se tenait une exposition qui lui était entièrement dédiée. En effet, *Intrigues*, dont le commissariat était assuré par Louise Déry, réunissait (du 26 février au 4 avril) une dizaine d'œuvres retraçant le parcours artistique de Manon depuis 1996.

Après une brève, mais *intrigante* visite de l'exposition, nous nous sommes rapidement installées dans la salle principale de la galerie pour débiter l'entretien. Voulant en apprendre davantage sur l'ensemble de son œuvre, nous avons demandé à l'artiste de nous parler de ses lieux de travail, de ses inspirations et ambitions, et de sa relation avec le public. Nous avons également cherché à comprendre le rôle que jouaient les notions de corps et de temps au sein de sa pratique - des thèmes décidément récurrents dans l'intégralité de la production de l'artiste.

Étant préoccupée par la présence définie et stéréotypée du corps dans le cadre social (*Corps pédagogique*, 2001) et par l'accélération du rythme de vie (*Échelle humaine*, 2002), Manon De Pauw vous répondrait qu'elle « tente d'établir de nouveaux rapports au monde ». En abordant d'une part, le corps comme agent de transformation de l'image et en traitant, d'autre part, la pression des mouvements précipités du quotidien comme objet de résistance, l'artiste nous propose donc des moments et des lieux alternatifs de rencontre, de réflexion et de créativité, - des univers poétiques autres.

Ainsi, l'artiste explore, tant par le biais de la vidéo que par celui de la photographie, de l'installation et de la performance, les conditions de possibilités des matériaux, le langage rythmique du corps, le geste de l'artiste, les mises en abîme (de la performance par l'image vidéo), et la rencontre entre le spontané et le chorégraphié. Tous ces éléments sont certainement au rendez-vous lors de ses performances en atelier ouvert dont vous pourrez en visionner des extraits ci-dessous. Telle une *D.J.* dernière sa table de mixage, *Manon en action* crée à l'improviste des associations de couleurs et de formes à l'aide de matériaux simples - feuilles de couleurs, élastiques - qu'elle étale sur une table lumineuse et dont les mouvements et tableaux résultants sont simultanément projetés par image vidéo. Un moment unique de création à ne pas manquer!

J'aimerais remercier Manon De Pauw de nous avoir accueilli si chaleureusement et de bien avoir voulu partager son temps avec *.dpi*, ainsi qu'Allison Moore qui a filmé et monté l'entrevue vidéo. J'invite les lecteurs et lectrices, nos dpistes, à visiter le site Web de l'artiste où vous trouverez les vidéos des œuvres citées ci-haut: <http://www.manondepauw.com/>



Recherche

Langues

[English](#)
[Français](#)

Editions

[01](#) [02](#) [03](#) [04](#) [04](#) [05](#) [06](#) [07](#) [08](#)
[09](#) [10](#) [11](#) [12](#) [13](#) [14](#) [15](#) [16](#)

Dans ce numéro | In this edition

Éditorial

Personnages virtuels : créations artistiques et archives personnelles dans le Web 2.0. :: Par Paule Mackrous

Articles

Spectatrice du désespoir (je peux rien faire) :: Par Albertine Bouquet

Journal intime d'un critique d'art à l'ère du web 2.0. Rencontre avec l'artiste :: par Margherita Balzerani

L'enfer des autres « soi-même » : identité personnelle et archives numériques :: Par Fanny Georges

Chroniques

Le partage sur le Web : personnages virtuels et Web 2.0 selon Martine Neddham :: Par Paule Mackrous

La Chrysalide Humaine :: Par Jeanne Landry-Belleau

Chronique « Dans l'atelier » avec Manon De Pauw :: Par Tania Perlini

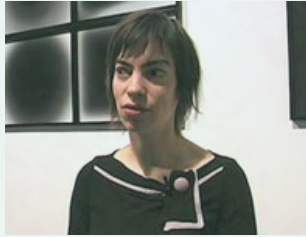
Appel de textes

Appel de textes 2009-2010 ::
Thématique : résistance

Qui êtes-vous aujourd'hui?

la vérité nue

Manon de Pauw, Lieux de travail (1:44 mins, 6,9 Mo)



Manon de Pauw, Notion de temps (3:57 mins, 15,1 Mo)

Manon de Pauw, Pratique artistique (6:08 mins, 22 Mo)



Manon de Pauw, Rôle du public (3:44 mins, 13,1 Mo)

Manon de Pauw, Matériaux (1:33 mins, 5,6 Mo)



Manon de Pauw, Manon en action (2:51 mins, 9,7 Mo)

Documentation et montage vidéo : Allison Moore

Biographie

Manon De Pauw a obtenu son baccalauréat en Studios Arts de l'Université Concordia en 1996. De 1997 à 2001, elle occupa le poste de coordonnatrice artistique au centre d'artistes DARE-DARE. À travers de multiples cours et ateliers, elle poursuit une formation continue en danse, en performance et en mouvement. Son projet de maîtrise en recherche-crédation à l'UQAM, intégrant l'action performative et la vidéo numérique, a pour thème principal le langage corporel. Elle vit et travaille à Montréal. Parmi ses expositions individuelles, mentionnons la galerie Optica, La Chambre Blanche (en collaboration avec Michel Laforest, 2006), le centre d'exposition Expression (2005), la galerie Sylviane Poirier art contemporain (2004) et DARE-DARE (2003). Son travail a été présenté dans de nombreuses expositions collectives, événements et festivals au Canada, en Europe et en Amérique Latine, notamment au Musée d'art contemporain de Montréal (2006), au Centro Nacional de las artes à Mexico (2006), à la galerie g39 à Cardiff en Angleterre (2005) et au Musée national des beaux-arts du Québec (2004). Outre sa pratique artistique, elle enseigne au département de photographie de l'Université Concordia.

Production

Rédactrice en chef no 15

Paule Mackrous

Coordination

Chantal Dumas

Comité de rédaction :

Marianne Cloutier
Chantal Dumas
Émilie Houssa
Sophie Le-Phat Ho
Paule Mackrous
Léna Massiani
Amélie Paquet
Tania Perlini
Myriam Yates

Articles

Margherita Balzerani
Albertine Bouquet
Fanny Georges

Chroniques

Jeanne Landry-Belleau
Tania Perlini
Paule Mackrous

Traduction :

Ellen Warkentin
Tania Perlini

Relecture

Marianne Cloutier
Tania Perlini
Sophie Le Phat-Ho
Amélie Paquet
Émilie Houssa
Léna Massiani

Bannière

Sarah Brown, 2009

Documentation et montage vidéo

Allison Moore

Webmestre

Stéphanie Lagueux

Design Web

Stéphanie Lagueux

Avec l'aide du :



Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts



.dpi est un média alternatif et un espace de création engagé, favorisant les échanges au sujet des femmes et des technologies

[Contact](#)
[Contribuer à .dpi](#)
[Objectifs](#)
[StudioXX](#)

Appel de textes 2009-2010 :: Thématique : résistance

Soumis par admin le 18 juin, 2009 - 12:31 dans les catégories [15](#) [Appel de textes](#)

Nous approchons le thème de la Résistance comme une posture qui trouve écho dans une attitude activiste. Résister, c'est un état d'esprit, une action, un positionnement politique et critique reposant sur un certain idéal qui détermine des actions pour rendre effective la résistance. C'est une posture que l'on peut prendre à tout moment. Elle est quotidienne et repose dans les petits gestes de la vie. Par son mandat même, une revue culturelle résiste. Elle maintient un point de vue qu'elle argumente par les textes qu'elle publie.

Nous encourageons les théoriciennes ou artistes inspirées par ce thème à nous faire parvenir un résumé d'une intention de texte (300 mots) accompagné d'une courte biographie (100 mots).

Tous les types de textes sont bienvenus (essai, critique, entrevue)

Chronique, 500 à 1000 mots : 75\$.

Article, 1500 à 2000 mots : 150\$.

Envoyer vos textes à : programmation@dpi.studioxx.org

Protocole de rédaction

+++++

Appel de textes pour .dpi n°16 : « Résis-temps »

Rédactrice en chef invitée : Émilie Houssa

Date limite des propositions : le 21 septembre 2009.

Date de remise des textes (environ 2000 mots) : le 19 octobre 2009.

Date de parution : Fin octobre

Envoyer vos textes à : programmation@dpi.studioxx.org

Résis-temps, résistant, résistance au temps, à une mémoire imposée, à un oubli forcé, à un flux constant. On résiste contre un système, on résiste pour une idée, un idéal, mais face au temps, comment résiste-t-on ? La résistance en art se décline sous de nombreuses formes, l'art résis-temps peut créer jusqu'à une manière de voir et de concevoir la place de l'art pour et dans la société. Mais aujourd'hui par quels moyens déclinons-nous l'art résis-temps ? Ce numéro propose de retracer un vaste panorama de ce type d'art à travers un grand nombre de médium et de disciplines artistiques. Dans le cinéma expérimental ou documentaire par exemple, certains films vont ainsi chercher à inscrire des images oubliées dans l'inconscient collectif, proposant, par exemple, une « mémoire obstinée » comme les films de Patricio Guzman. L'art résis-temps, c'est alors ne pas laisser passer, ne pas laisser l'oubli s'imposer en mettant des images sur une mémoire interdite. Dans l'art vidéo, certaines œuvres vont, quant à elles, mettre à l'épreuve les spectateurs en effaçant toute référence temporelle, telle que la narration, ou tout repère chronologique pour imposer un temps cyclique d'images et de sons qui se répètent dans l'infini que permet la vidéo. L'art résis-temps c'est alors proposer un temps sans fond, c'est ouvrir la porte à un impossible saisissement. L'art résis-temps devient aussi le moyen ici de sortir du flux comme ce que proposent certaines œuvres hypermédiatiques prônant la lenteur ou le laisser-aller à travers l'espace rhizomique pour mieux accuser le flux constant qui modèle notre consommation du Web, mais aussi, plus généralement, notre manière d'être au monde. Ces exemples ne sont que quelques unes des nombreuses pistes qu'ouvre l'idée d'art résis-temps, n'hésitez pas à nous en proposer d'autres toujours autour de la même alliance qui fait la particularité de .dpi : art, femmes et technologies.

No 17. Résistance – adhérence (février 2010)

Rédactrice en chef invitée : Sophie Le-Phat Ho

 Recherche

Langues

[English](#)
[Français](#)

Editions

[01](#) [02](#) [03](#) [04](#) [04](#) [05](#) [06](#) [07](#) [08](#)
[09](#) [10](#) [11](#) [12](#) [13](#) [14](#) [15](#) [16](#)

Dans ce numéro | In this edition

Éditorial

Personnages virtuels : créations artistiques et archives personnelles dans le Web 2.0. :: Par Paule Mackrous

Articles

Spectatrice du désespoir (je peux rien faire) :: Par Albertine Bouquet

Journal intime d'un critique d'art à l'ère du web 2.0. Rencontre avec l'artiste :: par Margherita Balzerani

L'enfer des autres « soi-même » : identité personnelle et archives numériques :: Par Fanny Georges

Chroniques

Le partage sur le Web : personnages virtuels et Web 2.0 selon Martine Neddard :: Par Paule Mackrous

La Chrysalide Humaine :: Par Jeanne Landry-Belleau

Chronique « Dans l'atelier » avec Manon De Pauw :: Par Tania Perlini

Appel de textes

Appel de textes 2009-2010 ::
Thématique : résistance

Qui êtes-vous aujourd'hui?

la vérité nue

Résister, c'est s'opposer à un système. Résister, c'est proposer un autre système prônant une nouvelle valeur à laquelle on adhère. La résistance propose deux attitudes antagonistes qui déterminent deux types d'action: résister pour une idée, un idéal : l'art devient un moyen de communication/ résister contre un pouvoir (anarchie), un état de fait : l'art devient un moyen de contestation.

La résistance – adhérence joue sur la limite, la frontière. Car résister, c'est d'abord reconnaître le pouvoir en place, lui attribuer une certaine force. L'art et ses possibilités imaginaires proposent à son tour un autre champ de forces.

No 18. Résistance – violence (juin 2010)

Rédactrice en chef invitée : Tania Perlini

Le thème résistance – violence pose un autre type de limite, celle du jeu constant aux frontières de l'insupportable : se faire violence : résister au quotidien, à l'habitude, au confort. Les artistes femmes de la performance artistique ont presque toutes mis leur corps à l'épreuve pour s'opposer à un système en place. Le corps devient le lieu par lequel on éprouve en s'éprouvant soi-même.

La résistance est trop facilement liée à une violence de type terroriste. Où placer et comment juger l'acte résistant terroriste? Jusqu'où aller dans la violence pour faire passer une revendication? La violence égalerait-elle un moyen d'action radicale (nécessairement lié à la résistance?)

Et si, la résistance s'inscrivait à l'opposé dans l'action non-violente, dans le non brutale. Résister par un débordement de douceur et d'apathie, c'est à la fois résister à la violence de ce à quoi nous nous opposons et à celle qui s'y oppose par la violence.

Production

Rédactrice en chef no 15

Paule Mackrous

Coordination

Chantal Dumas

Comité de rédaction :

Marianne Cloutier
Chantal Dumas
Émilie Houssa
Sophie Le-Phat Ho
Paule Mackrous
Léna Massiani
Amélie Paquet
Tania Perlini
Myriam Yates

Articles

Margherita Balzerani
Albertine Bouquet
Fanny Georges

Chroniques

Jeanne Landry-Belleau
Tania Perlini
Paule Mackrous

Traduction :

Ellen Warkentin
Tania Perlini

Relecture

Marianne Cloutier
Tania Perlini
Sophie Le Phat-Ho
Amélie Paquet
Émilie Houssa
Léna Massiani

Bannière

Sarah Brown, 2009

Documentation et montage vidéo

Allison Moore

Webmestre

Stéphanie Lagueux

Design Web

Stéphanie Lagueux

Avec l'aide du :



Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts



.dpi is an alternative platform for communication, that addresses issues involving women, new media and technological landscapes

[Contact](#)
[Contribute](#)
[Mission](#)
[StudioXX](#)

Call for paper 2009-2010 :: Theme : Resistance

Submitted by admin on 18 June, 2009 - 12:45. in [15 Call for Papers](#)

Over the next programming season, we have decided to look at the theme of Resistance. Resistance will be approached as a position that finds its place within an activist sphere. Resistance is a state of mind, a form of action, a political position and a critique that is based on a certain set of ideals. It can be practiced at any moment: it is a part of daily life and relies on small actions.

Please submit an abstract (100 words) with a short biography (100 words).
Your final paper (roughly 2000 words) must be submitted by the date mentioned.
A stipend of \$150 will be given to the authors whose papers will be selected.
Send your submission to : [programmation at dpi.studioxx.org](mailto:programmation@dpi.studioxx.org)

Protocole de rédaction

+++++

Call for paper .dpi n°16 : « Resistance & Time »

Editor-in-Chief : Émilie Houssa

Deadline for submissions: September 21, 2009
Final texts must be submitted (about 2250 words) by: October 19, 2009
Public launch: End of October 2009
Editor-in-Chief: Émilie Houssa

Send your submission to : [programmation at dpi.studioxx.org](mailto:programmation@dpi.studioxx.org)

There's never enough time, or so we're told. However, all we really have is time. The impression that time's a-wastin' comes from our stressful and time-obsessed environments. To resist time is to transcend it. Time can be transcended by an immediate resistance to the structure of society: only then can we understand that our day-to-day lives are only one form of time. Time can be transcended by resisting the spatial, because we know that time and space are two parts of the same force. Artists have always wanted to create the effect of playing with gravity and thereby giving their audience a sense of time that is beyond our perception normally. Time can be transcended in maintaining inertia. By putting the body to the test of patience, we can experience time in another way. Paradoxically, we live at a time where speed and slowness are equally popularized. The ideas expressed in the Resistance & Time issue will also include the principle of Obstinate Memory (film by Patricio Guzman on the Chilean dictatorship), meaning that we can't just let time pass. We must resist those that forbid memory; that force us to forget. To resisting time is to create a collective memory that is resists oblivion.

No 17. Resistance & Adherence (February 2010)

Editor-in-Chief : Sophie Le-Phat Ho

To resist is to create an opposition to an established system. To resist is to suggest another system with another set of values to adhere to. Resistance can be expressing preference for a set of ideals, wherein art becomes a mode of communication, or it can be expressing opposition against a power structure (anarchy), or a state of being, wherein art becomes a mode of dissent.

Resistance & Adherence plays with the limits, the borders. Because to resist is above all to recognize the power system in place, and to give it a certain value. Art and its imaginative possibilities offers up an entirely different way of looking at resistance.

No 18. Resistance & Violence (June 2010)

Languages

[English](#)
[Français](#)

Editions

[01](#) [02](#) [03](#) [04](#) [05](#) [06](#) [07](#) [08](#) [09](#)
[10](#) [11](#) [12](#) [13](#) [14](#) [15](#) [16](#)

Dans ce numéro | In this edition

Editorial

Virtual characters : artistic creations and personal archives on the Web 2.0. :: By Paule Mackrous

Features

Spectator of despair (there's nothing I can do). By Albertine Bouquet

Diary of an art critic in the Web 2.0 era. Public meeting with the artist. :: By Margherita Balzerani

The hell of other "selves:" Personal identity and digital archives :: By Fanny Georges

Chronicles

Le partage sur le Web : personnages virtuels et Web 2.0 selon Martine Neddham :: Par Paule Mackrous

La Chrysalide Humaine :: Par Jeanne Landry-Belleau

Chronique « Dans l'atelier » avec Manon De Pauw :: Par Tania Perlini

Call for Papers

Call for paper 2009-2010 :: Theme : Resistance

Who are you today?

a pale copy of myself

Editor-in-Chief : Tania Perlini

The theme of Resistance & Violence contains a new kind of limit. To do violence is to resist comfort, to resist the ordinary. Almost all women performance artists have used their bodies to create an opposition of an established system. The body becomes the place we use to prove ourselves. Resistance is too easily linked to a type of violence that is referred to as terrorism. But how do we evaluate or judge a terrorist act of resistance? How far can violence go to support a cause? Does violence in itself constitute radical action (irrefutably linked to resistance)? And if resistance is non-violent, is it necessarily less brutal? Is resistance by limpness and apathy resistance of violence itself?

Production

Rédactrice en chef no 15

Paule Mackrous

Coordination

Chantal Dumas

Comité de rédaction :

Marianne Cloutier
Chantal Dumas
Émilie Houssa
Sophie Le-Phat Ho
Paule Mackrous
Léna Massiani
Amélie Paquet
Tania Perlini
Myriam Yates

Articles

Margherita Balzerani
Albertine Bouquet
Fanny Georges

Chroniques

Jeanne Landry-Belleau
Tania Perlini
Paule Mackrous

Traduction :

Ellen Warkentin
Tania Perlini

Relecture

Marianne Cloutier
Tania Perlini
Sophie Le Phat-Ho
Amélie Paquet
Émilie Houssa
Léna Massiani

Bannière

Sarah Brown, 2009

Documentation et montage vidéo

Allison Moore

Webmestre

Stéphanie Lagueux

Design Web

Stéphanie Lagueux

Avec l'aide du :



Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts