

Les avatars David Still et Mouchette: de l'effet de réel à la présence

PAULE MACKROUS

Abstract: *The author envisages a definition of presence as an oscillating sensation of alterity to be built by merging the onlooker or the reader into a work of art or a literary piece. The virtual identity the internet provides to its end users is actually an identity made up of fragments undergoing structural and organisational changes. Therefore, presence is perceived as a form of alterity.*

Mots-clés: *présence, David Still et Mouchette de Martine Neddam, altérité, pathos formel, virtualité*

Introduction

La question de la «présence» est importante en histoire de l'art. En effet, nombreux sont les historiens de l'art qui se sont intéressés à cette capacité de l'œuvre à offrir à son spectateur une expérience singulière et animée, que ce soit en la nommant *aura*, *pathos formel* ou *symptôme*. Si la présence est largement étudiée du côté de la représentation picturale et sculpturale, il est essentiel aujourd'hui de voir comment le virtuel, tel qu'il est compris dans le *World Wide Web*, en a transformé les paramètres. On retrouve véritablement, dans les arts hypermédiatiques – *Net Art*, *Web Art*, art électronique – une création de nouvelles formes de présence. J'exposerai comment la présence se construit dans l'expérience interactive de deux œuvres hypermédiatiques de Martine Neddam, *David Still et Mouchette* qui, par une oscillation entre un effet de réel, de fiction et de présence nous font vivre la présence. La rencontre avec l'œuvre transforme à la fois le spectateur qui s'immerge dans le personnage et le personnage lui-même qui se transforme, par cette rencontre, en une figure.

David Still et Mouchette

J'aimerais introduire brièvement les œuvres dont il sera question pour cette présentation. *David Still et Mouchette* sont avant tout des sites Internet s'apparentant à des sites personnels. On y retrouve des photographies et des éléments biographiques sur ces deux personnes. Celles-ci se présentent, à certains égards, comme des identités «prêtes à utiliser», des avatars préconstruits: «Personnage numérique qui représente dans le cyberespace chacune des personnes se rencontrant pour bavarder en direct, de façon interactive, dans une réunion sociale virtuelle» (*Granddictionnaire.com*). David Still offre à l'internaute la possibilité de prendre son identité par le dispositif interactif du courriel. En effet, ayant accès à la boîte courriel du

personnage, il a la possibilité d'envoyer des messages, nouveaux ou déjà composés, sous l'identité de Still, mais aussi de répondre à ceux-ci. Mouchette, quant à elle, entretient un dialogue interactif avec l'internaute par toutes sortes de dispositifs. Un de ces dispositifs permet à l'internaute de devenir Mouchette. Il offre un accès à sa boîte courriel, mais il propose également à l'internaute de créer son propre site Mouchette, avec ses propres photographies et récits. Ces nouvelles pages s'entremêlent avec le site original. Il est important de comprendre que, dans les deux cas, les paramètres identitaires des personnages se redéfinissent sans cesse par les interventions des internautes.

Le virtuel du World Wide Web

La nouvelle forme du virtuel, impliquée par le *World Wide Web*, change non seulement une conception plus ancienne du virtuel, mais alimente, du même coup, notre rapport à la présence. Loin de moi l'idée de rendre compte de l'ensemble des ancrages philosophiques du terme «virtuel». Deux acceptations sont plus courantes. La première, plus ancienne, de la question du virtuel comme puissance en devenir. La deuxième intègre plus concrètement le développement des nouvelles technologies. Dans le premier cas, le virtuel est le passage de l'essence vers le réel. Il représente le potentiel habitant la graine de l'arbre. Les éventualités de ce qu'elle est en mesure de devenir devancent la réalisation de l'arbre. La présence lui est alors antinomique. Dans la deuxième acceptation, qui apparaît avec l'avènement du Web, le virtuel est construit à partir du réel¹. Il y a d'abord l'actuel et ensuite vient le virtuel. La présence y est virtualisée.

Denis Berthier conçoit le virtuel comme pleinement actuel en lui-même: «[...]est virtuel ce qui, sans être réel, est opératoirement équivalent au réel»². A son avis, le virtuel n'est ni un potentiel, ni une virtualisation de l'actuel dans la mesure où il agit réellement. Si je communique à partir de la boîte courriel de l'œuvre David Still, la transaction est bien réelle. Le virtuel y est compris comme une «force de présence». La présence peut donc ici émerger du virtuel lui-même.

Le *World Wide Web* se constitue d'«objets virtuels» et donc actuels parce que l'on peut les manipuler en temps réel. Parmi ceux-ci on retrouve les œuvres d'art hypermédiatiques. Elles ont la particularité de se présenter sur deux modes, celui du miroir et celui de la fenêtre: «Every digital artifact oscillates between being transparent and reflective»³. Parfois, l'interface renvoie l'internaute à son univers tangible et à sa propre présence corporelle devant l'ordinateur. D'autres fois, la transparence sémiotique immerge l'internaute dans l'œuvre. Dans le premier cas, on dira que c'est le miroir qui entre en jeu. Le cadre se manifeste et devient une entrave à l'immersion. Je m'intéresse ici à un internaute qui connaît l'ensemble de codes pour naviguer sur le *web*. Bien que la distinction ne soit pas toujours évidente, j'envisage l'effet miroir comme une construction de l'artiste dans son œuvre et non comme un problème de navigation de la part de l'internaute. Je distingue aussi l'effet direct de celui-ci, de celui du résultat de la projection identitaire du participant dans l'œuvre. Dans ce cas précis, l'effet réflexif est une métaphore décrivant l'identification de l'internaute à David Still ou à Mouchette. Ce type de reflet nécessite préalablement la transparence que l'on retrouve dans l'idée de la

fenêtre. Ces apparitions ou disparitions du cadre font donc osciller David Still et Mouchette entre différents états: celui de la personne réelle, du personnage fictif et de la figure.

Oscillations

L'effet de réel (la personne réelle)

La présence, dans le virtuel, a d'abord pour origine un effet de réel qui doit ici être compris comme un «effet de tangible». David Still et Mouchette apparaissent d'abord comme des trompe-l'œil qui s'étendent jusqu'à leur existence. S'ils paraissent comme existant dans le monde, c'est en grande partie parce que le support corporel visuel qu'offrent les photographies en permet leur incarnation. La photographie, par sa double fonction sémiotique, indiciaire et iconique, agit à titre de preuve d'existence de ce qui s'y est imprégné. L'œuvre se joue ainsi dans une dynamique d'ancrage entre deux systèmes, le texte et l'image: l'un dit que c'est David Still ou Mouchette, l'autre confirme leur existence. Avec Mouchette, il y a, de plus, une simulation de l'interaction engendrée par certains dispositifs. Mouchette répond au spectateur. On peut aussi noter tous les événements auxquels les avatars sont rattachés: fêtes, expositions, ateliers qui sont, encore une fois, documentés par des photographies. Lorsque l'internaute plonge au cœur des récits de David Still ou de Mouchette sur leur enfance, leurs amis, il approfondit sa connaissance de ces êtres et en consolide l'existence. Plus important encore, il en construit la singularité. J'entends singularité comme l'irréductibilité de l'Autre à soi-même. Cette singularité est nécessaire à la sensation de présence et se construit par un effet de réel.

Dans ce type de rapport, où la transparence est presque parfaite, l'internaute peut quand même se demander, étant donnés certains aspects loufoques dans les œuvres, s'il s'agit d'un gag ou d'une d'imposture, mais David Still et Mouchette demeurent les seuls derrière l'écran. L'enjeu est ici que «les modalités selon lesquelles une activité s'inscrit dans le cours du monde sont, paradoxalement, de même nature que celles pour lesquelles on fabrique une imposture»⁴. L'internaute entre dans l'œuvre et en oublie la construction préalable. Son procédé interactif engendre un effet d'entraînement instinctif. Un contact rapide et superficiel est enclin à faire croire en l'éventualité que le réel a simplement subi un processus de virtualisation et qu'il y a bel et bien des singularités.

L'effet de fiction (le personnage)

Cet effet d'existence s'effrite, sans toutefois disparaître, lorsque le doute entre en jeu. Les effets miroir qui tranquillement sèment l'incertitude dans l'esprit de l'internaute lui font alors subir une rupture de cadre, c'est «[...] la nature même de nos croyances et de nos engagements qui, subitement, se trouve bouleversée»⁵. Dans l'univers numérique du Web, qui se compose de sites d'informations, de rencontres ou de compagnies, les effets réflexifs sont nécessaires pour faire reconnaître la nature fictive d'une production si rien ne l'indique déjà précisément à son introduction. Ce sont les traces de l'énonciation, les pistes volontairement laissées par l'artiste, qui dévoilent peu à peu la construction fictive. En expérimentant le site de manière

un peu plus attentionnée, l'internaute constate que David Still et Mouchette prennent leur origine non pas dans le monde tangible, mais dans l'imaginaire de quelqu'un. L'entraînement machinal de l'interactivité se transforme ainsi en une suspension volontaire de l'incredulité. Soit on s'accorde le pacte fictionnel et on entre dans la fenêtre, soit il y a une sensation d'être berné et on quitte l'œuvre.

Certains éléments instaurent le doute quant à l'existence réelle de David Still et Mouchette. Il n'est pas possible de les énumérer tous, mais j'en montrerai quelques-uns. David Still habite le quartier «réalité». Réalité réfère généralement à un état de fait, alors qu'ici, il devient le nom propre de l'endroit où habite David Still. Le jeu sur le champ lexical crée un trouble. S'il était réel, aurions-nous besoin de dire qu'il vit dans la réalité? D'autres éléments comme son métier («specializes in communication systems») renvoyant au réseau dans lequel il prend forme et sa maison étant la tour de navigation, rappelant aussi les métaphores utilisées pour parler du déplacement dans le Web. On s'aperçoit que les FAQ (*Frequently Ask Questions*) sont en fait des FAAQ (*Frequently Ask and Answer Questions*). Par ailleurs, le fait que l'enfance de David Still soit marquée par un «ami imaginaire» et la présentation de son autoportrait ne représentant qu'une ombre sont des éléments qui renvoient à sa propre condition d'être intangible. Le nom du personnage devient ainsi lui-même plutôt évocateur: «Still» signifiant «qui ne bouge pas», qui est fixe. Mouchette comporte aussi les traces de sa construction. La page *m.o.r.g.u.e* présentant les jambes d'une femme sur un lit de morgue, une étiquette enroulée autour de l'orteil sur laquelle est inscrite l'adresse du site www.mouchette.org, renvoie à sa condition de personnage *Web*. Il en est de même pour l'affiche du festival *Triple X* contenant la photographie de Mouchette qui reprend le langage iconique d'une interface graphique (fenêtre, pointeur).

A cet instant, on se demande qui a créé David Still ou Mouchette. On cherche des personnages dans un imaginaire plutôt que des personnes réelles dans le tangible. A cet instant, plus rassurant, on croit percevoir le début et la fin de l'histoire, voire ses limites, car une fiction comporte des limites.

La présence (la figure)

Ces frontières sont illusoires. Lorsque l'internaute participe et investit David Still ou Mouchette, il s'aperçoit que les paramètres identitaires des personnages fictifs sont sans cesse à redéfinir. Tout le monde peut répondre aux courriels de David Still, tout le monde peut répondre aux traditionnelles FAQ (*Frequently Ask Questions*) réservées habituellement à l'auteur du site et plus encore, tout le monde peut être David Still. Son histoire, l'internaute se l'approprie, la sienne, il lui en donne des parcelles. Sans véritables clôtures, toute tentative de cerner définitivement le personnage devient une absurdité. Les récits qui de prime abord étaient vus comme réels puis fictifs sont offerts à l'internaute comme s'il s'agissait des chapitres de sa propre vie, il se fait raconter ses propres mémoires. Il ne s'agit pas d'une œuvre du style roman dont vous êtes le héros, puisque David Still tisse des liens avec le réel. Il opère réellement, donc il étend la réalité plutôt que de la représenter. Le personnage incarné fait son effet fenêtre dans la boîte courriel des amis de l'internaute qui, à leur tour, entrent dans la phase de l'effet

de réel de David Still pour peut-être toujours y rester. Il se met ainsi à exister, à se répandre, et à poursuivre ses oscillations, car aussi faut qu'il puisse être dans le monde tangible, c'est quand même dans celui-ci qu'il existe, ses effets sont bien réels.

Dans l'œuvre *Mouchette.org*, on propose à l'internaute de devenir Mouchette. Si, par la simulation de l'interaction, le personnage pénétrait déjà l'univers intime de l'internaute, l'expérience d'incarner soi-même Mouchette devient une expérience tout à fait immersive. Celle-ci est générée, non par un casque et des senseurs qui plongent le spectateur dans un environnement virtuel, mais par cette interconnexion profonde entre le réel et la fiction habitant alors l'internaute. L'effet d'immersion donne l'impression à l'internaute qu'il «[...] se trouve momentanément coupé du monde réel qui l'entoure pour être plongé dans un autre monde [...]»⁶. En devenant Mouchette, par une procédure initiatique comme on en trouve beaucoup sur Internet (inscription, mot de passe), l'internaute peut répondre aux courriels de celle-ci, poser sa photographie sur l'interface qu'il verra apparaître à la place de celle de Mouchette et recréer l'œuvre à sa manière. Cela transforme l'œuvre explorée dans *Mouchette.org* en composant une nouvelle page dont l'extension sera, à titre d'exemple, *Mouchette.org/julie*. Cette page, s'infiltrant à même l'œuvre, modifie les paramètres identitaires du personnage tout en transformant, par son investissement, ceux du spectateur lui-même. L'œuvre permet ainsi à l'internaute de s'explorer dans l'Autre et au cœur d'un univers virtuel, fictif.

Les œuvres agissent ainsi comme des «rituels instituants»⁷, des structures symboliques permettant l'expérience de sentiments inhabituels. Le rituel instituant est une quête des propres limites émotives de celui qui s'y plonge. Dans le cas de Mouchette, on utilise ainsi la représentation telle qu'elle est donnée, l'œuvre de Mouchette, avec ce qu'elle contient comme charge émotive. Mouchette porte sur des sujets profonds et existentiels reliés aux problématiques de l'enfance: la sexualité et le suicide. Les sentiments qui normalement «exposent à une irrémédiable perte de maîtrise de soi»⁸ sont ici actualisés, rendus présents, par une participation dans un cadre artistique et ludique.

Par leur structure et leur véhicule, les œuvres offrent des mythographies, «écriture visuelle ou littéraire de la projection fantasmatique d'un sujet permettant de multiplier ses extensions identitaires [...]»⁹, ouvertes à l'internaute, une mise en scène pour la mise en représentation de celui-ci. En incarnant les personnages, il se redécouvre, autrement, *via* le reflet de la virtualité. Cette mise en représentation de soi se déroule dans un espace-temps qui suspend la réalité et permet ainsi des actions symboliques, parce qu'elles sont effectuées dans le cadre représentatif. Le rituel instituant devient ainsi un exutoire symbolique, lieu de défoulement et d'exploration. L'empreinte du moment ritualisé demeure après le rituel et conserve ses effets, ses traces mnésiques. L'internaute peut revivre cet investissement dans les personnages, qui se présentent alors dans un effet d'immanence, en poursuivant son rôle de Mouchette ou de David Still.

Ainsi, une fois Mouchette et David Still investis, nous ne pouvons plus parler de personnages littéraires, ni de personnes réelles, puisqu'il ne s'agit plus d'un effet de réel ou de fiction, mais d'un effet de présence. Nous nous retrouvons véritablement non pas devant, mais avec des figures. Si l'expérience ritualisante permet de multiples supports corporels pour un seul personnage, c'est que sur l'axe paradigmique, les figures de David Still et de

Mouchette sont chargées de références et deviennent ainsi des emblèmes. Pour la question de la figure, j'ai choisi ici de m'attarder à la figure mythique de Mouchette, puisque contrairement à David Still, elle est un personnage déjà connu du monde littéraire et cinématographique. La figure de David Still est plus aléatoire.

Le nom de Mouchette porte avec lui un passé littéraire et cinématographique qui fait partie des compétences encyclopédiques nécessaires à la compréhension de l'œuvre dans sa perspective symbolique. La célèbre protagoniste du roman de Bernanos, *La nouvelle histoire de Mouchette* écrite en 1942 et de l'adaptation cinématographique de Robert Bresson, *Mouchette* de 1964, pourront surgir à la mémoire de l'internaute. Dans le livre de Bernanos, c'est le monde trop adulte pour un enfant que le lecteur découvre à travers les yeux de la jeune Mouchette. Maltraitée par son père, violée par un homme du village, méprisée par les gens, délaissée par sa mère qui se meurt, Mouchette ne trouve d'autres refuges que dans le suicide. Dans le film de Bresson, on retrouve la même histoire, mais on a restitué la trame narrative dans l'ordre temporel de la diégèse, plutôt que dans l'ordre où Mouchette vit les événements. L'œuvre hypermédiaïtique, par toutes les spécificités évoquées plus tôt, fait éclater le récit en une structure complexe et interactive, un espace ritualisé: «Le récit, conçu jusque-là comme une suite d'actions qu'accomplissent les personnages, se trouve transmuté en un espace, un monde de représentation livré à l'exploration de l'interacteur»¹⁰.

On engage l'internaute à actualiser un personnage. C'est par cette forme d'investissement que Mouchette devient une figure mythique puisque «Une figure qui n'est pas investie, qui n'est pas intégrée à un processus d'appropriation, perd cette dimension symbolique qui la caractérise et redevient un simple personnage [...]»¹¹. Mouchette tout comme David Still ont le même âge depuis toujours, ils transcendent la temporalité et, comme toute forme mythique, ils sont ouverts à une actualisation dans le rituel qui les rend pleinement présents.

Conclusion

Dans son expérience de l'oeuvre, le spectateur assiste à la transformation de David Still et Mouchette et à sa propre transformation. L'internaute s'aperçoit que bien qu'ils sont ni réels, ni fictifs, David Still et Mouchette sont pourtant pleinement présents. L'effet d'immanence des personnages alors investis leur confère leur effet de présence. La présence, c'est cet instant où le vécu et le commun, le réel et la fiction, ne sont plus sujet à distinction. C'est la sensation d'une altérité en soi qui ne peut se construire sans un effet de réel qui en construit la singularité, c'est-à-dire, l'irréductibilité de l'autre à soi-même. C'est la transparence du cadre, mais c'est aussi la sensation de sortir du cadre. Cette sensation émerge donc d'une zone trouble et s'entretient au cœur même de celle-ci, par divertissement et parfois par obsession. Les œuvres sont de véritables exutoires symboliques qui possèdent leur propre réalité et leur propre temporalité, bien qu'elles soient virtuelles. Elles sont «virtualisation d'une présence» puisque les gens photographiés existent dans le monde tangible. Elles sont présences actuelles, leur dimension performative les transformant sans cesse. Mais elles correspondent aussi à la question du virtuel comme puissance en devenir, puisque par leur interactivité, la possibilité d'investir les avatars, elles sont «présences en devenir», leur potentiel d'actualisations est infini.

NOTES

- ¹ Gilles Benham , «Aspects et enjeux philosophiques du virtuel», in *Le virtuel, la présence de l'absent*, EDK, Paris, 2003, p. 23-39.
- ² Denis Berthier, *Méditations sur le réel et le virtuel*, Paris, Harmattan, 2004, p. 74.
- ³ Jay David Bolter et Diane Gromala, *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*, Massachusetts, MIT Press, 2003, p. 6.
- ⁴ Erving Goffman, *Les cadres de l'expérience*, Paris, Minuit, 1991 p. 245.
- ⁵ *Ibidem*, p. 370.
- ⁶ *Ibidem*, p. 17.
- ⁷ Jeffrey, Denis, *Jouissance du sacré, religion et postmodernité*, Paris, Armand Colin, 1998.
- ⁸ *Ibidem*, p. 154.
- ⁹ Joanne Lalonde, «Mythographies web: les identités fabriquées», *Archée*, section cyberculture. <http://archee.qc.ca/>, décembre 2003.
- ¹⁰ Louis-Claude, Paquin, *Comprendre les médias interactifs*, Montréal, Isabelle Quentin, 2006, p. 207.
- ¹¹ Bertrand Gervais, *Figures, lectures, logiques de l'imaginaire Tome 1*, Montréal, Le Quartanier, 2007, p. 34.

BIBLIOGRAPHIE SELECTIVE

- Benham, Gilles, «Aspects et enjeux philosophiques du virtuel», in *Le virtuel, la présence de l'absent*, EDK, Paris, 2003.
- Berthier, Denis, *Méditations sur le réel et le virtuel*, Paris, Harmattan, 2004.
- Bolter, Jay David et Diane Gromala, *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*, Massachusetts, MIT Press, 2003.
- Gervais, Bertrand, «L'effet de présence. De l'immédiateté de la représentation dans le cyberspace», *Archée*, Printemps, 2007.
- Gervais, Bertrand, *Figures, lectures, logiques de l'imaginaire Tome 1*, Montréal, Le Quartanier, 2007.
- Goffman, Erving, *Les cadres de l'expérience*, Paris, Minuit, 1991.
- Grand dictionnaire terminologique: Granddictionnaire.com*.
- Jeffrey, Denis, *Jouissance du sacré, religion et postmodernité*, Paris, Armand Colin, 1998.
- Lalonde, Joanne. «Mythographies web: les identités fabriquées», *Archée*, section cyberculture. <http://archee.qc.ca/>, décembre 2003.
- Mackrous, Paule, «La figure mythique de Mouchette: effet de présence et rituel», *Revue ETC.*, revue de l'art actuel, no 79, Septembre 2007.
- Paquin, Louis-Claude, *Comprendre les médias interactifs*, Montréal, Isabelle Quentin, 2006.

Université de Québec