

Article

« Intermédialité et interperformativité »

Ouvrage recensé :

Web Last Entry: Bombay, 1st July... A Travel Log through Time, Space and Identity de Andrea Zapp

par Bruno Lessard

Intermédialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques / Intermediality:

History and Theory of the Arts, Literature and Technologies, n° 1, 2003, p. 139-154.

Pour citer cet article, utiliser l'information suivante :

URI: <http://id.erudit.org/iderudit/1005449ar>

DOI: 10.7202/1005449ar

Note : les règles d'écriture des références bibliographiques peuvent varier selon les différents domaines du savoir.

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter à l'URI <http://www.erudit.org/apropos/utilisation.html>

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche. Érudit offre des services d'édition numérique de documents scientifiques depuis 1998.

Pour communiquer avec les responsables d'Érudit : erudit@umontreal.ca

Intermédialité et interperformativité :

A propos du site *Web Last Entry* :
Bombay, 1st July... A Travel Log through Time,
Space and Identity de Andrea Zapp¹

B R U N O L E S S A R D

Comment peut-on parler de naissance, d'origine dans le contexte d'une approche théorique qui a problématisé dès le départ la notion d'origine entre les médias ? En effet, le croisement constant et la fusion perpétuelle des médias entre eux laissent peu de place à la détermination sans équivoque de l'origine matricielle d'un médium artistique. De façon intrigante, la littérature intermédiatique s'est peu intéressée à ces questions de l'art numérique hybride et des œuvres antérieures dont il s'inspire.

Depuis une dizaine d'années environ, l'intermédialité a su revivifier de nombreux débats critiques dont les résultats font l'objet de publications. Toutefois, qu'en est-il des œuvres d'art conçues à partir des nouveaux outils que les technologies numériques mettent à la disposition des créateurs contemporains et, par exemple, des types de transferts d'un poème vers la peinture numérique ou du film vers l'installation multimédia² ? À cet égard, Joachim Paech admet qu'une théorie intermédiatique se basant sur d'autres environnements médiatiques reste à élaborer :

1. Je tiens à remercier Mme Livia Monnet pour les suggestions apportées lors de la première version de ce texte.

2. Pour un exemple de développement naissant d'une esthétique de l'art numérique hybride, voir Denis Bachand, « Hybridation médiatique et métissage sémiotique. L'adaptation multimédiatique », *Cultural Icons / Icônes culturelles*, vol. 9, 2000, p. 511-520, <http://www.chass.utoronto.ca/french/as-sa/ASSA-Nog/DB1.html>, qui analyse un CD-ROM, *Mauve Desert* de Adriene Jenik, basé sur un roman de Nicole Brossard, *Le désert mauve*, Montréal, Éditions de l'Hexagone, 1987.

Il est envisageable de penser à une théorie à venir de l'intermédialité comme procédé transformationnel, semblable aux concepts d'intertextualité (Genette) et liée à la description de configurations intermédiatiques (Hansen-Löve), et de construire un système historique des figures de l'intermédialité (par exemple, pour le film, mais aussi dans d'autres constellations médiatiques³).

Quelques chercheurs se sont bien penchés sur l'image virtuelle ou sur la fiction interactive née dans le cyberspace, mais la question réside plutôt dans la façon dont l'art numérique s'inspirant d'œuvres d'art issues d'autres médias est envisagée. Par exemple, lorsque Lev Manovich, dans *The Language of New Media*, analyse le CD-ROM de Jean-Louis Boissier, *Flora petrinsularis* (1993), qui s'inspire ouvertement des *Confessions* de Rousseau, et que le critique analyse le CD-ROM comme n'ayant de lien qu'avec la technique cinématographique du *loop*, nous pouvons nous demander s'il n'y a pas certains processus intermédiatiques qui sont passés sous silence entre la virtualité et le stockage d'information du CD-ROM et la construction identitaire autobiographique de Rousseau, par exemple, et la rencontre de ces éléments sur support numérique⁴.

Dans le but d'illustrer une approche intermédiatique possible de l'art numérique hybride comme site potentiel de performance entre médias, c'est-à-dire d'*interperformativité*, je me pencherai sur un site *Web*, dirigé par l'artiste allemande Andrea Zapp.

NAISSANCE ET PERFORMANCE D'UN SUJET GENRÉ VIRTUEL

Basé sur le roman *Orlando* (1928) de Virginia Woolf, le site *Web* dirigé par Andrea Zapp est né de la collaboration d'une vingtaine de créateurs. *Last Entry: Bombay, 1st July...a Travel Log through Time, Space and Identity*⁵ (1996-98) a été en

3. Joachim Paech, « Intermedialität. Mediales Differenzial und transformative Figuren », dans Jörg Helbig (dir.), *Intermedialität: Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebiets*, Berlin, Erich Schmidt Verlag, 1998, p. 27. Je traduis.

4. En fait, Manovich analyse le CD-ROM de Boissier dans deux contextes différents et ne discute pas les implications intermédiatiques du transfert autobiographie/CD-ROM, ni dans le premier texte ni dans le second. Voir Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2001, p. 320-322 et « Spatial Computerisation and Film Language », dans Martin Rieser et Andrea Zapp (dir.), *New Screen Media: Cinema/ Art/Narrative*, London, British Film Institute, 2002, p. 67-69.

5. Andrea Zapp, *Last Entry: Bombay, 1st July... A Travel Log through Time, Space and Identity*, 1996-1998, <http://residence.aec.at/lastentry/travellog.html>.

construction pendant deux ans alors que Zapp était artiste en résidence au Centre Ars Electronica de Linz en Autriche. Ce site *Web* se veut une œuvre interactive nécessitant l'apport d'Internauts dans sa construction. En effet, tout Internaute s'intéressant au projet et sachant manier les outils de construction d'une page Web pouvait ajouter un récit ou des éléments visuels aux aventures déjà existantes d'Orlando conçues par d'autres Internauts. Ces ajouts ont pris la forme de photos numérisées, d'extraits tirés du roman de Woolf, de créations littéraires et d'entrées de journal personnel.

Ce site Internet offrant plus de quinze hyperliens principaux dès la première page d'accès, il est évident qu'une exploration exhaustive du site serait impossible en ces pages, d'autant plus que la combinaison non-linéaire de la sélection des hyperliens fait de ces choix et de leur résumé une tâche de longue haleine. De plus, les nombreux croisements entre médias à l'intérieur du site (photographies, parodie du cinéma muet, textes, aphorismes, images numérisées) font de l'œuvre un point de convergence entre des médias scripturaux, analogiques et numériques. Toutefois, des sections du site *Web* comme « *Dimensions* », « *Games* » et « *Homevideosignals* » semblent représentatives des potentialités que l'utilisateur peut explorer dans le site dirigé par Zapp en questionnant, à l'aide de l'art numérique, la naissance ou l'origine de certains concepts tirés de l'environnement narratif du roman de Woolf, tels la contingence de la matérialité et de la sexualité du « sujet généré » et la malléabilité de la mémoire humaine et de la performance identitaire. Ce sont là des questions qui sont posées par Woolf de façon implicite dans son roman et que les créateurs du site ont reconfigurées à l'aide du médium numérique qu'est le site *Web*.

Le roman de Woolf dont Zapp s'est inspirée pour créer le site *Web* occupe une place particulière au sein de l'œuvre de la romancière anglaise. Contrairement aux héroïnes bien ancrées dans le sol anglais que Woolf met en scène dans ses romans et ses nouvelles, le personnage principal d'*Orlando* parcourt l'Europe occidentale et orientale et le Proche-Orient, chevauchant périodes historiques et littéraires, allant de la Renaissance anglaise aux années 1930. Cette parodie, sous la forme d'une biographie, met de l'avant un héros qui se transformera en héroïne, adoptant un genre sexuel et rejetant l'autre à sa guise.

Ce besoin d'évasion chez Woolf se traduit donc dans le roman et chez le protagoniste par le rejet de conventions littéraires et ensuite sexuelles. En effet, que doit-on penser d'un héros qui change de sexe et de genre constamment? Le roman étant dédié à Vita Sackville-West, amante présumée de Woolf et membre du « Bloomsbury Group » dont faisait partie Leonard Woolf, l'époux de Virginia,

nous pouvons percevoir comment la romancière anglaise fut influencée lors de la rédaction par les idées novatrices et iconoclastes du groupe sur la sexualité normative. La fascination que Woolf ressentait pour le transvestisme et le transsexualisme était en vogue dans les années 1920, quand les premières traductions anglaises de Freud virent le jour en Angleterre et furent ressassées par les écrivains de l'époque.

Un des traits de l'écriture de Woolf qui la rend si contemporaine à nos yeux est qu'à cette même époque ses écrits semblaient poindre vers la distinction articulée récemment entre sexe et genre. En effet, Woolf, une fois son protagoniste « homme » devenu « femme », prend soin de souligner que ce changement de sexe n'a rien à voir avec des attributs psychologiques : « Orlando had become a woman — there is no denying it. But in every other respect, Orlando remained precisely as he had been. The change of sex, though it altered their future, did nothing whatever to alter their identity⁶ ». L'écrivaine suggérait ainsi que les rôles sexuels définis par la norme sociale hétérosexuelle freinent la transcendance des genres sexuels chez des sujets comme Orlando.

La transformation conceptuelle réciproque des médias, à laquelle une approche critique comme l'intermédialité nous a habitué, peut-elle s'étendre aux thèmes explorés par Woolf dans son roman et retravaillés par Zapp et ses collaborateurs ? Il semblerait que oui, mais il serait faux de penser que les œuvres numériques s'inspirant d'œuvres littéraires ne vont pas plus loin dans leurs interrogations des œuvres dont elles s'inspirent. En effet, comme se demande Zapp dans un essai récent, « Is it possible to establish a performative, content-responsible role for the viewer in the new media space? Can the virtual be treated as a stage for user narrative⁷? » Selon la directrice, l'art numérique passerait par un questionnement sur ce qu'en anglais l'on nomme *agency*, sur la façon dont le sujet navigue entre les forces extérieures qui tendent à vouloir le modeler et ses choix conscients pour se façonner une identité propre en faisant valoir ses intérêts. Cette position éthique et performative de la part de la directrice implique une translation du roman de Woolf dans la contemporanéité de l'Internaute qui,

6. Virginia Woolf, *Orlando*, New York, Penguin Books, 1993 [1928], p. 98. Les références ultérieures à cette édition du roman seront données dans le corps du texte précédées du sigle « ORL ».

7. Andrea Zapp, « net.drama://myth/mimesis/mind_mapping/ », dans Martin Rieser et Andrea Zapp (dir.), *New Screen Media: Cinema/Art/Narrative*, London, British Film Institute, 2002, p. 78.

lui, se trouve au cœur de préoccupations vers lesquelles *Orlando* ne faisait que pointer à l'époque.

Ainsi, la notion de performance serait au cœur de l'interrogation sur l'art numérique en général et de l'interprétation d'un site *Web*. Comme l'indique un théoricien des nouveaux médias, Peter Lunenfeld : « Web sites should be critiqued along the lines of live performances⁸ ». Il s'agirait plutôt d'une théorie de la performance en temps réel de la part de l'utilisateur et non de la part de l'artiste, ce dernier mettant à la disposition de l'Internaute les dispositifs propres à une certaine performance par le biais de l'interface. Ceci aura des répercussions sur la notion d'interactivité, concept sur lequel je reviendrai à la fin de cet essai.

Il s'agirait maintenant d'établir la nature de la performance qu'un site *Web* permet, de cerner les moments performatifs dans l'utilisation que l'utilisateur peut faire du site de Zapp et de s'interroger sur les aspects performatifs du médium lui-même. La participation et surtout l'identification de l'Internaute aux aventures d'Orlando étant cruciales pour Zapp et ses collaborateurs, le monde virtuel au sein duquel Orlando évolue est créé dans le but de construire un (cyber)espace dans lequel la projection et la recension de rôles sociaux et genrés seront visionnées par l'utilisateur. Ainsi, les transformations identitaires d'Orlando dans le roman sont pour ainsi dire traduites sur l'écran d'ordinateur par l'extension du narratif vers le performatif visuel.

L'accès au site *Web* dirigé par Zapp est très simple. La page d'ouverture présente un dé tournant qui laisse percevoir sur ses faces le visage d'un homme et celui d'une femme qui se croisent à haute vitesse. Ce procédé numérique de



© *Last Entry: Bombay*, 1^{re} July, 1996-1998 (gracieuseté d'Andrea Zapp).

8. Peter Lunenfeld, *Snap to Grid. A User's Guide to Digital Arts, Media, and Cultures*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2000, p. 82.

fusion permet à Zapp de brouiller le point d'origine de la quête identitaire d'Orlando. L'effet de contingence qui est lié au résultat du lancé de dé métaphorise l'assignation aléatoire du « sexe » et par conséquent du genre de l'individu qui est le personnage principal du site *Web*. Zapp souligne :

While [...] the turning cube refers as a trailer to the issue of the split identities and morphing characters, the main navigation page, the head formed by faces, expresses the multileveled imagination and vision based on the different users/personalities to be discovered behind these empty appearances⁹.

En effet, s'agit-il des changements identitaires d'un homme ou d'une femme que nous allons suivre et, surtout, est-ce que cette question sera encore pertinente en bout de ligne ? Là où Woolf faisait dire au narrateur d'Orlando qu'il était un homme, de façon satirique bien sûr, « He — for there could be no doubt of his sex » (ORL, p. 11), Zapp et ses collaborateurs sèment le doute quant au sexe et au genre du personnage principal dont l'utilisateur devra parcourir l'identité. La contingence de cette naissance et de la naissance du questionnement sur la subjectivité genrée est mise en scène par des procédés numériques qui performant (en faisant ce qu'ils disent qu'ils font) ce qu'avancent les protagonistes du site dirigé par Zapp.

La transformation numérique appelée « *morphing* » qui est utilisée dans la page d'ouverture fait de la naissance du personnage principal une question obsolète à laquelle on ne peut répondre que par une série d'actes de la part d'Orlando et par ricochet de la personne qui navigue dans le site *Web*. Le visage qui reçoit l'utilisateur est celui d'un être au sexe et au genre incertains, une ambiguïté révélée de façon troublante non seulement par le biais du visuel mais par la technique de transformation numérique du « *morphing* ». Cette transformation de codes numériques modifie une image numérisée en une autre sans que le spectateur (ou l'utilisateur dans notre cas) puisse remarquer le moindre laps de temps entre la succession d'images. Le visage de l'homme se fond à toute vitesse dans celui de la femme et vice versa. L'utilisateur essaie donc de rattraper mentalement les changements physiques d'Orlando, mais sans y parvenir. Ce procédé informatique brouille alors les frontières entre la similitude et la différence, rendant le différent assimilable au propre. Comme l'indique Vivian Sobchak à propos du *morphing* : « in the process of the morph, not only “difference” but also “otherness” are effa-

9. Andrea Zapp, « Statement », 1997-1998, <http://residence.aec.at/lastentry/state.html>.

ced at the very moment of their foregrounding¹⁰ ». Ainsi, une simulation artificielle et aléatoire de changement corporel est à l'origine du site *Web* dirigé par Zapp, indiquant la reconstruction performative d'une origine que le roman de Woolf n'aurait pu exemplifier par le biais de la simple description narrative.

En cliquant à tout moment sur le visage « *morphé* » de l'homme et de la femme, l'utilisateur voit apparaître une page présentant une tête formée d'une cinquantaine de visages et de trois séries horizontales de cinq hyperliens. En sélectionnant un de ces quinze hyperliens, une nouvelle page s'ouvre qui mène l'utilisateur à travers de nombreuses péripéties, remémorant ainsi à l'Internaute le lien diégétique qui lie sensiblement l'Orlando woolfien à l'Orlando virtuel. Cette tête « matricielle » sert de seul véritable point d'origine au site *Web*, en ce sens qu'elle est l'endroit où l'utilisateur se retrouve après avoir navigué à l'intérieur d'un hyperlien.

Si l'on clique sur le premier visage à partir de la gauche, on accède à une section du site intitulée « Dimensions ». Cet hyperlien a ceci de particulier qu'il nous amène à l'intérieur d'une salle de cinéma new-yorkaise lors d'une représentation du film *Orlando* réalisé par Sally Potter en 1992. La protagoniste de cette page, lorsque le film présente un des changements de sexe d'Orlando, se voit prise au piège du questionnement identitaire et des apories qu'il implique. Elle se demande : « How did she [Orlando] do it, in one and the same moment from man to woman, from observer to observed ». Au cœur des propos qui sont tenus dans cette section nous trouvons un questionnement ontologique sur la différence sexuelle. Ce qui est particulier est la façon dont la configuration du site *Web* métaphorise et dédouble la configuration genrée de l'être humain. Avec ses nombreuses portes d'entrée et ses diverses possibilités identitaires, le site articule une philosophie du devenir, de la pluralité, alors que le roman de Woolf, par la fixité des changements physiques et la ligne narrative unilatérale qu'il impose, confine le lecteur à suivre et non parcourir la complexité de la construction identitaire humaine.

À cet égard, le site *Web* pourrait également être vu comme le microcosme d'une reconfiguration de la « femme ». Comme le remarque l'héroïne du site dans la section « Letters » : « there was a future version of woman that no language could describe ». Cette nouvelle pluralité ontologique de la femme contem-

10. Vivian Sobchak, « “At the Still Point of the Turning World” : Meta-Morphing and Meta-Stasis », dans Vivian Sobchak (dir.), *Meta-Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2000, p. 139.

poraine est véhiculée par un médium numérique hybride et contaminé par différents discours narratifs et technologiques. Le langage dont parle Orlando permet à une artiste utilisant les nouvelles technologies de créer une version de la femme contemporaine qui est basée sur le personnage principal du roman de Woolf, mais qui est également refaçonnée par le truchement des potentialités que le médium numérique permet. Nous pouvons extrapoler en disant que le langage narratif, une fois celui-ci transcodé dans un site *Web* représentant les potentialités identitaires de la femme contemporaine, actualise le rôle que le lecteur avait auparavant dans la lecture du roman en lui permettant de naviguer et de visualiser ces potentialités revisitées de façon numérique.

146

Toutefois, en ce qui a trait à la performance identitaire, la naissance du genre sexuel dans le site de Zapp n'est pas vécue en temps réel par l'Internaute. En effet, ce dernier ne peut que visionner et à la limite témoigner des changements de genre dans un ordre chronologique que lui-même aura choisi. Toutefois, un des paradoxes ici est la construction subjective que se représente l'Internaute de la matérialité du corps du personnage principal à travers un médium numérique qui est accessible seulement en naviguant sur la mer de données du cyberspace. L'exemplarité du site de Zapp ne résiderait donc pas dans l'infinie variété de combinaisons identitaires qu'Orlando peut adopter mais dans la façon dont le site *Web* met en scène et problématise les frontières matérielles du médium artistique dans l'utilisation d'un *Doppelgänger* virtuel. En effet, que dire d'une œuvre d'art qui essaie de présenter les frontières de la corporéité du sujet genré contemporain dans un geste qui défie les capacités de son propre médium artistique ?

Un site comme celui de Zapp se base sur un roman de Woolf pour ajouter à la dénonciation de l'essentialisme qui règne au sein de la société occidentale en ce qui a trait au sexe et au genre. En partant du fait qu'il n'y a rien de « naturel » dans la construction du genre et de la promotion de l'hétérosexualité et en clamant au contraire que le sexe et le genre font partie d'actes réitérés quotidiennement par des sujets, Zapp et ses collaborateurs font de la construction du sujet genré une performance que métaphorise la matérialité du médium qu'ils utilisent pour rendre ce paradoxe saillant. Le rôle de l'Internaute, par rapport à celui du lecteur, se matérialiserait dans la relation spatiale et physique avec l'interface et ses composantes qui lui présentent ce théâtre virtuel dans une performance différente de celle articulée dans le cadre d'une identité genrée « hors médium numérique ».

« Qui est Orlando ? », peut-on lire dans « *Games* ». Zapp et ses collaborateurs espèrent justement que nous ne pourrions plus répondre facilement à cette question après l'exploration de leur transformation numérique. Là où le roman de

Woolf était ponctué de photographies d'Orlando à travers les âges et ses changements physiques, le site *Web* de Zapp, et particulièrement un hyperlien comme « *Homevideosignals* », nous montre la quête identitaire comme étant dialogique et multi-genrée et non le fruit d'un seul individu. Les diverses photographies dans le roman de Woolf montrant les changements physiques d'Orlando sont remplacées dans « *Homevideosignals* » par des images numérisées d'une beauté stupéfiante, rappelant ainsi l'évanescence du médium artistique et de l'identité genrée du protagoniste. La quête identitaire de deux individus à travers les souvenirs de jours passés rappelle à l'usager la question de départ qui est la possibilité de la naissance et les conditions d'émergence d'un discours sur la naissance dans un environnement virtuel. On peut lire dans « *Homevideosignals* » : « Sur les chemins de la quête, je me transformais et je me souhaitais de retour au point où tout a commencé. À cet endroit, je croyais pouvoir retrouver une partie de moi-même que je pensais perdue¹¹ ». Bien qu'il-elle ne puisse s'empêcher de s'y soumettre, Orlando perçoit déjà la futilité d'une telle démarche symbolique de retour à l'origine.

La construction d'une identité genrée, d'après les travaux de Judith Butler¹² par exemple, est tributaire d'une série d'actes plus ou moins inconscients de l'individu qui se trouve dans l'espace social de la matrice hétérosexuelle dominante. Ce non-lieu (virtuel) prend « corps » lors de la subjectivation genrée issue de la contrainte sociale. Dans le roman de Woolf, Orlando, après une série de changements physiques, médite sur certains actes qu'elle posait auparavant. Elle constate à propos du port de certains vêtements : « Thus, there is much to support the view that it is clothes that wear us and not we them; [...] Clothes are but a symbol of something hid beneath » (ORL, p. 132). Le port de certains vêtements pour distinguer le genre féminin du masculin est le subterfuge qu'Orlando dévoile à soi-même. Le narrateur ajoute : « Different though the sexes are, they intermix. In every human being a vacillation from one sex to the other takes place, and often it is only the clothes that keep the male or female likeness, while underneath the sexes is the very opposite of what it is above » (ORL p. 132-133).

Nous pouvons extrapoler à partir des réflexions d'Orlando en soulignant que l'attribution du genre suppose l'identification du sujet à une supposée origine sexuelle biologique, homme ou femme, et à un genre identitaire symbolique,

11. « Auf Strassen der Suche wandelte ich und wünsche mich zurück an den Punkt, an dem alles begann. Dort glaubte ich, einen verlorenengegangenen Teil von mir selbst wiederfinden zu können ». Je traduis.

12. Voir Judith Butler, *Bodies that Matter*, New York, Routledge Press, 1993, p. 1-23.



148

© Image extraite de la section «Homevideosignals» du site *Web* dirigé par Andrea Zapp, *Last Entry: Bombay, 1st July, 1998-2001* (gracieuseté d'Ogando).

masculin ou féminin. Rachel Bowlby ajoute à propos du roman de Woolf: « This “vacillation” [le changement d’habits] confounds the security of the structure in which the two sexes can be confidently distinguished, by reducing its determinants to a matter of outward appearances, simulating what may or may not be the true identity “underneath”¹³. » Cette « vraie » identité genrée, bien sûr, est tributaire d’une affiliation contingente à la naissance promulguée par la matrice hétérosexuelle normative, ce que le site tente de performer à travers ses différents hyperliens et personnages.

Le site *Web*, comme œuvre d’art, est dématérialisé dans un certain sens par l’absence de statut matériel tangible, mais il s’agit également d’une mise en abyme de la matérialité du sujet à travers la matérialité du médium. Une image numérique étant composée de pixels (qui sont en fait des données mathématiques facilement malléables), la matérialité du sujet se voit alors associée par analogie aux composantes matricielles et virtuelles de l’œuvre elle-même. Ce retour à l’origine ne peut donc s’effectuer par un questionnement qui ferait fi de la corporéité du sujet et de la matérialité de l’œuvre d’art. À propos de l’image numérique et de sa référence hypothétique à un objet réel situé hors de l’œuvre d’art, Edmond Couchot souligne: « L’image originale est transformée en une matrice

13. Rachel Bowlby, *Feminist Destinations and Further Essays on Virginia Woolf*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 1997, p. 49.



© Image extraite de la section «Homevideosignals» du site *Web* dirigé par Andrea Zapp, *Last Entry: Bombay*, 1^{er} July, 1998-2001 (gracieuseté d'Ogando).

mathématique — elle est devenue une image-matrice — dont chacun des éléments constitue un “pixel”¹⁴. » Mais qu’en est-il de la matérialité de cette image-matrice ? Ses composantes virtuelles et modifiables jettent le sujet dans une quête qui ne peut le mener que de pixel en pixel, d’une matrice virtuelle à une autre. Une fois devenus simples données mathématiques, les pixels composant l’œuvre d’art numérique sont facilement transformables par le biais de changements algorithmiques. Ces modifications transforment la configuration de l’œuvre d’art et cette même œuvre est alors transposée en un autre *topos* virtuel.

INTERACTIVITÉ ET PERFORMANCE INTERMÉDIATIQUE

L’approche linéaire que nous avons d’une œuvre littéraire comme *Orlando* ne ressemble en rien à l’approche éclatée et performative que nous pouvons adopter une fois dans un site *Web* comme celui de Zapp. Mais de quelle performance parle-t-on ici ? Est-ce la performance selon John L. Austin¹⁵, la performance d’actes par le seul fait d’articuler un énoncé qui fait ce qu’il dit, ou bien parle-t-on, dans le cas d’un site *Web*, d’une performance en direct comme on le dirait d’une performance théâtrale ou musicale ? En ce qui nous concerne, on se trou-

14. Edmond Couchot, « Un fracassant Big Bang », *Cinémas*, vol. 1, n° 3, 1991, p. 15.

15. John L. Austin, *How to do Things with Words*, Oxford, Clarendon Press, 1962.

verait en (télé)présence d'une double performance : la performance non-linéaire du genre dont est témoin l'Internaute et la performance en direct de l'Internaute dans un rapport avec le médium et ses différentes potentialités. Comme l'indique Zapp au sujet du site *Web* : « The project is not so much part of the net.art movement, with its more self-referential and iconic attributes, but it rather belongs to a net.dramaturgy category¹⁶ ». Ainsi, le sort d'Orlando s'apparenterait à une performance théâtrale et virtuelle. Le port de certains vêtements et la répétition d'un rôle identitaire genré serait alors au cœur de ce que le site désire présenter sur cette scène virtuelle qui ne peut exister sans l'apport du spectateur-Internaute, autant dans sa création que dans sa performance.

À la lumière des réflexions d'Umberto Eco¹⁷ sur l'œuvre ouverte et le rôle du lecteur, la notion d'interactivité pourrait se concevoir d'au moins deux façons : la relation entre l'utilisateur et le médium numérique et la relation entre l'utilisateur et l'artiste qui est (télé)présent par le biais de son œuvre et des potentialités qui attendent d'être actualisées par l'utilisateur. Ce dernier type d'interaction, indique Lev Manovich, est peu probable car « the notion of collaboration assumes some shared understanding and the common goals between the collaborators, but in the case of interactive media these are often absent¹⁸ ». Toutefois, dans le cas du site dirigé par Zapp, un certain type de collaboration n'est pas absent car le désir de donner naissance à un Orlando virtuel était le préalable à toute intervention créatrice de la part des collaborateurs, le roman de Woolf servant de substrat narratif. Les divers apports ont, toutefois, pris une forme individuelle.

Cet aspect interactif du médium numérique est au cœur des recherches sur l'art numérique et ne nous éloigne pas des questions d'*agency* et de subjectivité si importantes pour la construction du genre. Par exemple, là où ceux qui promeuvent l'art numérique clament le haut degré d'interactivité d'un médium artistique comme le site *Web*, d'autres en revanche déplorent l'absence de toute subjectivité et de tout choix interprétatif, car l'artiste numérique ne permet que quelques

16. Andrea Zapp, « Statement », <http://residence.aec.at/lastentry/state.html>.

17. Voir Umberto Eco, *L'œuvre ouverte*, trad. Chantal Roux de Bézieux, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Points », 1965 [1962] et Umberto Eco, *Lector in fabula, le rôle du lecteur ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, trad. Myriem Bouzaher, Paris, Éditions Grasset, coll. « Le livre de Poche. Biblio essais », 1985 [1979].

18. Lev Manovich, « Models of Authorship in New Media (Who is the Author?, Sampling / Remixing / Open Source) », janvier 2002, http://www.manovich.net/DOCS/models_of_authorship.doc.

combinaisons à explorer. Isabelle Raynauld abonde dans le même sens au sujet de l'interactivité au sein des fictions interactives : « La supposée structure en arborescence est, en fait, composée à la fois d'une structure qui est profondément linéaire et qui répond, malgré les apparences, aux impératifs du récit classique¹⁹ ». Bien qu'il soit vrai qu'« interactivité » est un terme galvaudé dans plusieurs publications sur l'art numérique et que, souvent, le choix d'un hyperlien plutôt que d'un autre fasse évoluer la trame narrative d'un site *Web* de façon significative, l'apport du site de Zapp par rapport au roman de Woolf est la reconceptualisation des changements identitaires d'Orlando à l'aide d'une *net.dramaturgy*, d'un théâtre virtuel dont les composantes dématérialisées recoupent de façon intrigante les enjeux au cœur de l'identité genrée des personnages. Cette dramaturgie virtuelle est un site potentiel d'*interperformativité*, les collaborateurs à la construction du site y ayant contribué par des photos, des films, des peintures et des entrées de journaux.

Finalement, qu'en est-il de la performance du genre à l'intérieur de la performance théâtrale et quel est le rôle de l'Internaute dans cette performance à l'intérieur d'une autre performance ? Il va sans dire que l'interactivité ici réside dans les combinaisons de choix des hyperliens que l'utilisateur peut sélectionner et non dans la nature des transformations d'Orlando. Pourtant, le site implique une certaine clôture virtuelle puisque, une fois le parcours identitaire terminé, il faut bien revenir à la page d'ouverture du site, trahissant ainsi le message véhiculé par le médium numérique lui-même. Ainsi, Zapp et ses collaborateurs n'auraient-ils pas permis à Orlando une plus grande liberté en lui permettant de naviguer allégrement et aléatoirement, une possibilité qui aurait encore mieux exemplifié la quête d'une identité genrée dans le cadre de l'art numérique. Mais ce jugement passerait sous silence la nature performative du site *Web* qui demande une redéfinition du concept d'imagination. Söke Dinkla souligne l'aspect performatif de l'imaginaire numérique quand elle dit que : « Imagination is no longer the creative achievement of a privileged individual, but is instead defined as the ability to organize orders sensually. It is the user, not so much the artist, who is required to perform the imaginative act²⁰ ».

19. Isabelle Raynauld, « Du scénario de film aux scénarios multimédias dits interactifs : étude des pratiques d'écriture scénaristique », *Cinémas*, vol. 9, n° 2-3, 1999, p. 153.

20. Söke Dinkla, « The Art of Narrative — Towards the Floating Work of Art », dans Martin Rieser et Andrea Zapp (dir.), *New Screen Media: Cinema/Art/Narrative*, London, British Film Institute, 2002, p. 37.

D'autre part, un discours critique sur l'imaginaire performatif et l'art numérique ne pourrait donc naître sans un questionnement sur l'objet que l'œuvre transforme de façon intermédiaire et sur ses façons propres d'interpeller l'usager dans cette transformation numérique. De façon similaire, une analyse de ce type d'art doit articuler les questions que soulève le médium numérique dans son déploiement de l'œuvre.

Qu'en est-il du discours critique que Zapp et les créateurs du site *Web* tiennent sur leur médium artistique et sur la notion d'interactivité? De prime abord, ce site ne cherche pas à réfléchir sur ce genre de question. Il favoriserait plutôt l'intégration de la philosophie d'une œuvre en passant du narratif au performatif et en utilisant les composantes matérielles et matricielles du médium pour l'exemplifier. Si une façon de juger du succès d'une œuvre interactive est d'interroger ses modes d'interpellation de l'usager, le site est plutôt conventionnel. C'est une raison pour laquelle l'étude d'une œuvre d'art numérique doit se pencher sur le type d'interactivité qu'elle propose.

Il est souhaitable qu'un dialogue entre les chercheurs sur l'intermédialité et les théoriciens de l'art numérique permette la construction d'un appareil méthodologique analysant les rapports d'influences et de refaçonnements entre les composantes matérielles d'un médium numérique et l'organisation de l'information à l'intérieur de ce même médium²¹. Par ailleurs, comme j'ai tenté de le montrer, dans un effort qui rappelle les remarques d'André Gaudreault et de Philippe Marion au sujet de la réécriture intermédiaire, «[...] tout processus d'adaptation devra tenir compte de l'incarnation que ledit corps à corps suppose eu égard à la matérialité du média²²». Le site *Web* de Zapp apparaît comme un lieu de contestation et de refaçonnement du médium scriptural que l'on peut qualifier de performance intermédiaire (évoquant ainsi la corporéité du protagoniste de Woolf et des potentialités performatives offertes par le médium numérique dans la reconfiguration du roman).

21. Lev Manovich dit à ce sujet: «Maybe in a "good" work of data art the mapping used has to somehow relate to the content of data — although I am not sure how this would work in general», «The Anti-Sublime Ideal in Data Art», août 2002, http://www.manovich.net/DOCS/data_art.doc.

22. André Gaudreault et Philippe Marion, «Transécriture et médiatique narrative: L'enjeu de l'intermédialité...», dans André Gaudreault et Thierry Groensteen (dir.), *La transécriture. Pour une théorie de l'adaptation: littérature, cinéma, bande dessinée, théâtre, clip*, Québec, Éditions Nota Bene, 1998, p. 37.

De plus, nous pourrions ajouter aux arts de la scène comme l'opéra, la danse ou le théâtre, la sphère de l'art numérique, qui est une activité artistique de constante « interperformativité ». L'art numérique interactif ne proposerait-il pas une esthétique de la performance entre les médias ? Comme nous le rappelle Edmond Couchot au sujet de l'art numérique : « Il faudrait alors imaginer une autre esthétique où le faire et le voir échangent d'intenses et fécondes relations²³ ».

23. Edmond Couchot, « Au-delà du cinéma. Image et temps numériques », *Cinémas*, vol. 5, n° 1-2, 1994, p. 80.



© Sonogram of Blake O'Gorman, recorded April 08, 2002, courtesy of Blake's parents.