

ETC



## La figure mythique de Mouchette : effet de présence et rituel

Paule Mackrous

Number 79, September–October–November 2007

Rituels  
Rituals

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/35051ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (print)  
1923-3205 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

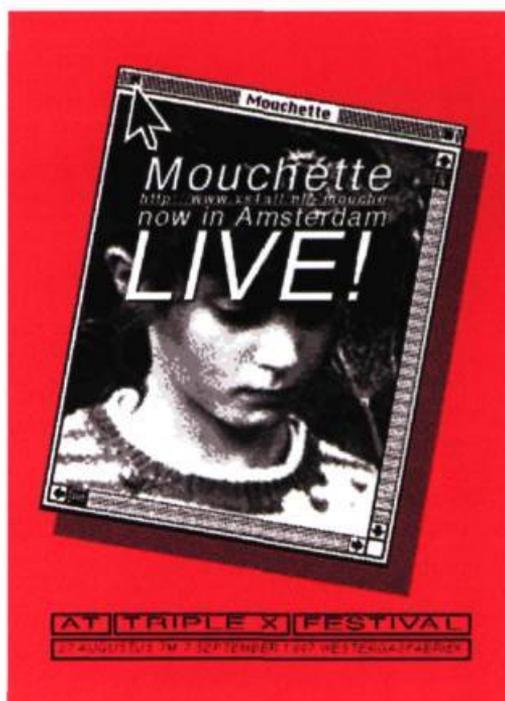
Mackrous, P. (2007). La figure mythique de Mouchette : effet de présence et rituel. *ETC*, (79), 13–15.

## LA FIGURE MYTHIQUE DE MOUCHETTE : EFFET DE PRÉSENCE ET RITUEL

epuis l'avènement et la prolifération des micro-ordinateurs, dans les années 80, l'univers numérique du *World Wide Web* pénètre les routines journalières, et se retrouve au sein d'univers aussi intimes que les foyers. On dira ainsi de l'internaute qu'il est de plus en plus « (...) soumis à une dislocation schizophrénique entre son réel existentiel et son virtuel écranique<sup>1</sup> ». Cette démarcation fragile est une occasion, pour les artistes, d'expérimenter de nouvelles formes fictionnelles. S'alimentant de stratégies immersives et interactives, celles-ci viennent confondre de manière profonde fiction et réalité, et créer ainsi ce que l'on appelle un effet de présence, de réel. Tel est le cas du personnage virtuel Mouchette, qui circule sur le Web, s'infiltrer dans notre imaginaire en nous laissant l'infiltrer, prendre son identité. L'incarnation de Mouchette par l'internaute permet, du même coup, l'effritement complet de la frontière illusoire entre le réel et le virtuel. Par le rituel, une structure qui permet à l'internaute d'investir Mouchette, le personnage fictif s'érige en une figure mythique.

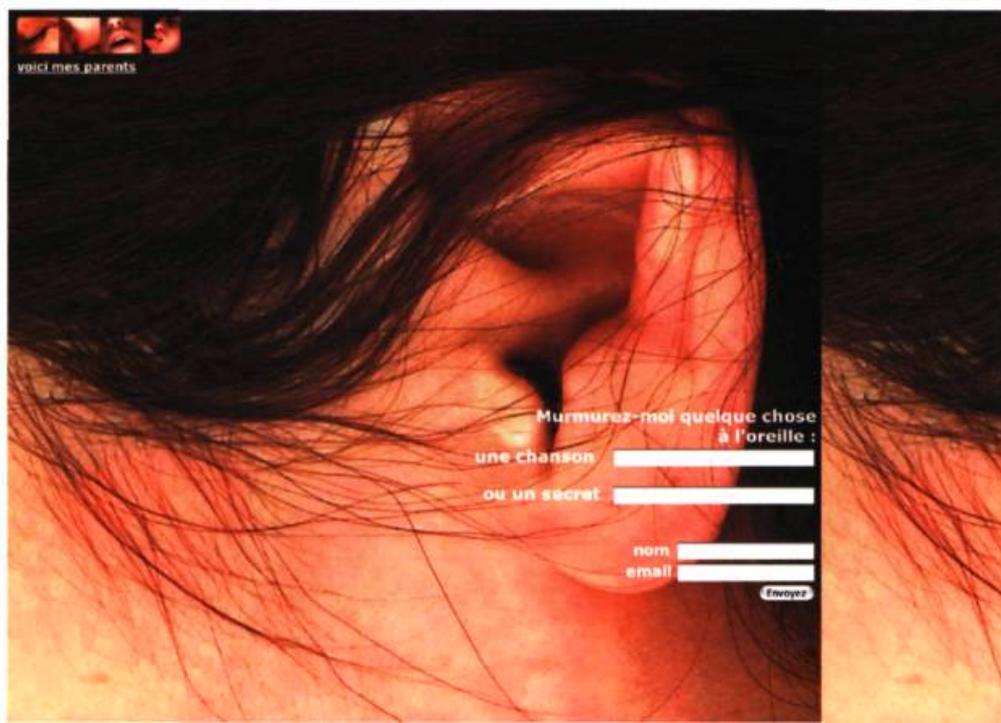
### Effet de présence corporelle

C'est d'abord la sensation d'existence du personnage qui permet d'ouvrir vers une personnification ritualisée de Mouchette. Cette illusion découle en partie de sa référence à un corps, une entité concrète dans le monde tangible. On différencie ici le corps comme concept du corps comme incarnation : (...) « *embodiment is contextual, enmeshed within the specifics of place, time, physiology and culture, which together compose enactment* ». <sup>2</sup> La mise en représentation de ce qui est exposé comme étant Mouchette par le texte, les images et le son engendre plusieurs types d'effets de présence corporelle. Par le truchement de photographies dont le titre en hyperlien crée l'ancrage de Mouchette dans des lieux particuliers, il se crée une présence contextuelle. Sa présence sensorielle est générée par des photographies dont les gros plans des parties du visage de Mouchette viennent solliciter le corps comme sensation : les sens du goût, du toucher, de l'ouïe, de



Mouchette, *Mouchette Live*, 2007.

l'odorat et de la vue. La représentation du corps par la voix, sortes de plaintes sensorielles de Mouchette, plonge quant à elle l'internaute au cœur de son imaginaire, celui d'une caractériologie physique liée au timbre. Une présence événementielle se traduit dans les images et les textes indiquant la participation de Mouchette à un événement social, tel son anniversaire, un festival Triple X, ou encore, au milieu d'une procédure juridique dont témoigne la mise en demeure de la SACD (envoyée personnellement à Mouchette pour avoir utilisé illégalement les images du film de Robert Bresson). Ces événements engendrent d'autant plus la désagrégation d'une démarcation réel/fiction qu'ils débordent le cadre virtuel pour venir s'inscrire dans le monde tangi-





ble. C'est ainsi que l'on cherche qui est derrière l'œuvre, qui émet le message de l'autre côté de l'écran. On oublie peut-être la possibilité d'une construction fictive et le fait que cet être, qui se présente à l'écran, n'existe pas « derrière l'écran ». Son existence se limite au monde numérique et à celui de l'imaginaire d'un artiste. Si cela est rendu confus, c'est que l'internaute est placé non pas devant une fiction, mais avec elle.

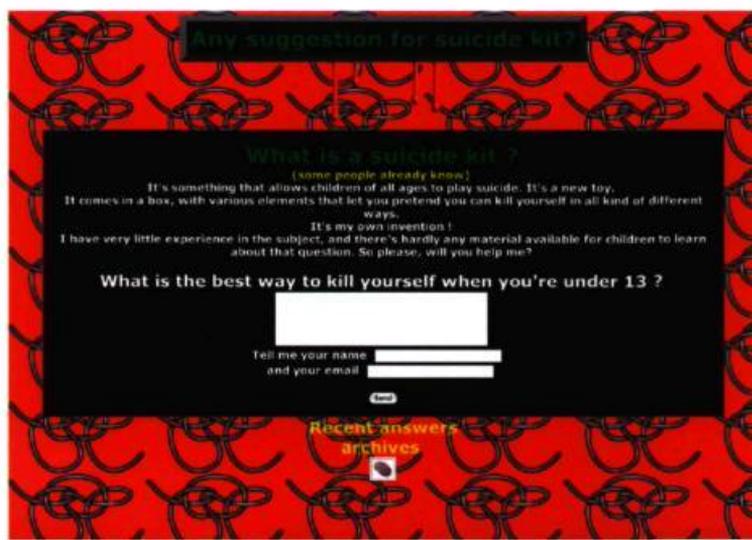
#### L'interactivité comme acte de foi

Comme dans toute œuvre fictive, l'internaute est convoqué à mettre entre parenthèses son incrédulité. Dans l'œuvre hypermédiatique, cela est rendu possible, non par une amorce textuelle du genre « il était une fois », mais par une procédure interactive, un acte de foi qui se traduit plutôt par « j'agis, je m'engage à croire ». Cette procédure est ritualisée chez l'internaute qui possède une connaissance des codes de navigations. L'internaute ayant intégré ce langage s'aventure dans une œuvre qui lui apparaît dans une certaine transparence sémiotique. Ces rituels d'utilisation lui permettent d'entrer dans le mode représentatif, voire de s'y intégrer par son acte. C'est parce que l'internaute poursuit son parcours, revient en arrière, manipule l'ordre des contenus, qu'il peut croire au personnage de Mouchette, lequel annonce sa mort plus d'une fois dans le parcours. L'interactivité permet la construction et la maintenance de l'édifice fictionnel en rendant l'internaute imperméable aux contradictions. L'action qui anime le contenu des modules de l'œuvre hypermédiatique réside davantage dans ce lien qui sera créé par l'internaute afin de rapiécer le personnage éparé. Il se raconte ainsi l'histoire de Mouchette dont il fera inévitablement partie lui-même, comme un des acteurs principaux. Il peut lui envoyer des courriels pour lesquels il recevra une réponse. Puisqu'une interactivi-

te réactive est créée par la séquence « incitation, traitement, réaction (...) »<sup>3</sup>, l'illusion du dialogue entre en jeu. Par cet échange avec le personnage, l'internaute s'engage avec la fiction. Encore une fois, il consolide son « contrat » de crédulité volontaire en l'existence de Mouchette. Si l'effet de présence du personnage se poursuit au-delà de l'expérience esthétique, c'est parce que l'édifice de la fiction se construit non seulement sur des événements réels, mais par des interactions permettant de concrétiser l'existence de Mouchette. Cela engendre, chez l'internaute, une empathie qui franchit la borne virtuelle.

#### L'exutoire symbolique : le rituel instituant

Dans l'œuvre, on propose à l'internaute de devenir Mouchette. Si par la simulation de l'interaction, le personnage pénètre 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 le virtuel qui habite 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 (...) »<sup>4</sup>. 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 ne transforme pas l'œuvre explorée dans *Mouchette.org*, mais en compose une autre, dont l'extension sera, à titre d'exemple, *Mouchette.org/julie*. Elle permet à l'internaute de s'explorer lui-même, s'il le veut bien, dans l'autre et au cœur d'un univers virtuel, fictif. Il peut recréer le contenu des modules déjà proposés par la représentation, construire le masque virtuel qu'il incarnera.





L'œuvre agit ainsi comme un « rituel instituant »<sup>5</sup>, une structure symbolique permettant l'expérience de sentiments inhabituels. Le rituel instituant est une quête de ses propres limites émotives de la part de celui qui s'y plonge. On utilise ainsi la représentation telle qu'elle est donnée, l'œuvre de Mouchette, avec ce qu'elle contient comme charge émotive. 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 irréremédiable perte de maîtrise de soi »<sup>6</sup> sont ici explorés dans un cadre artistique et ludique. Par sa structure et son véhicule, l'œuvre offre une mythographie, « écriture visuelle ou littéraire de la projection fantasmatique d'un sujet permettant de multiplier ses extensions identitaires (...) »<sup>7</sup>, ouverte à l'internaute, une mise en scène pour la mise en représentation de celui-ci. En incarnant le personnage, 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. Cette expérience intime du personnage se fige dans l'image et le texte ajoutés par l'internaute. L'empreinte du moment ritualisé demeure après le rituel et conserve ses effets. L'internaute peut revivre cet investissement du personnage, qui se présente alors dans une effet d'immanence, en retournant sur sa page personnelle et en poursuivant son rôle de Mouchette.

#### Intertextualité : du personnage fictif à la figure mythique

Si l'expérience ritualisante permet de multiples supports corporels pour un seul personnage fictif, c'est que sur l'axe paradigmatique, Mouchette est chargée de références et qu'elle devient un emblème. Elle passerait ainsi du personnage fictif à la figure mythique. 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*, écrit en 1942 et de l'adaptation cinématographique de Robert Bresson en 1964, *Mouchette*, 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 refuge 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 hypermédiatique, 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. »<sup>8</sup>

Chaque médium possède des stratégies d'immersion et de vraisemblance qui lui sont propres. Le cinéma et le récit romanesque, avec leur spécificité, réussissent tous deux à raconter l'histoire de Mouchette dans le registre du pathos, qui vise à émouvoir son spectateur ou son lecteur. L'œuvre *Mouchette.org* retient les éléments essentiels de la trame narrative, qu'elle traite avec ironie, dérision, subtilité et ambiguïté. Tout y est : on y suggère qu'elle n'est pas bien traitée par ses parents, on y trouve des références à une sexualité explicite et on y parle largement de suicide, toutefois tout est à construire, rien n'est donné. Par l'effet de présence et l'interactivité que cela commande, on engage l'internaute à poser des gestes concrets et à réfléchir sur des phénomènes actuels. C'est par cette forme d'investissement que Mouchette devient une figure mythique puisqu'« une figure qui n'est pas investie, qui n'est pas intégrée à un processus d'appropriation, perd cette dimension symbolique qui la caractérise et redevient un simple personnage (...) »<sup>9</sup>. Mouchette a le même âge depuis toujours, elle transcende la temporalité et, comme toute forme mythique, elle est ouverte à son actualisation dans le rituel.

PAULE MACKROUS

#### NOTES

1. Christine Bucu-Glucksmann, *L'art à l'époque du virtuel*, Paris, L'Harmattan, 2003, p. 111.
2. N. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman, Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, Chicago, University of Chicago Press, 1999, p. 156.
3. Louis-Claude Paquin, *Comprendre les nouveaux médias interactifs*, Saint-Hyacinthe, Somme, 2006, p. 205.
4. *Ibid.*, p. 17.
5. Denis Jeffrey, *Jouissance du sacré, religion et postmodernité*, Paris, Armand Colin, 1998.
6. *Ibid.*, p. 154.
7. Joanne Lalonde, « Le sujet tragique : fantômes du double dans le miroir hypermédiatique », *Visio, (Regards sur le corps)*, août 2005.
8. Louis-Claude Paquin, *op.cit.*, p. 207.
9. Bertrand Gervais, *Figures, lectures, logiques de l'imaginaire*, tome 1, Montréal, Le Quartanier, 2007, p. 34.

**Paule Mackrous** étudie présentement au Doctorat en sémiologie de l'UQAM pour lequel elle s'intéresse principalement à l'effet de présence dans les arts hypermédiatiques. Elle participe depuis plusieurs années aux activités du laboratoire NT2 portant sur les arts et littératures hypermédiatiques.