

Anneke SMELIK

UN LABYRINTHE CYBERPUNK :  
LA MÉMOIRE FRAGMENTÉE  
DANS L'ART DIGITAL  
DE LINDA DEMENT<sup>1</sup>

Ces lignes se proposent d'examiner les capacités du CD-Rom à représenter la mémoire du traumatisme engendré par la violence sexuelle. Mon propos est de montrer que le média numérique du CD-Rom se prête particulièrement à une représentation déconstructive de l'activité créatrice qui fait que le souvenir d'un événement « immémorial » du passé ne peut être rien d'autre qu'un bricolage d'images, de textes et de sons fragmentaires. Je prends pour exemple les CD-Roms cyberpunk de l'artiste australienne Linda Dement.

Dans ses CD-Roms cyberpunk *Typhoid Mary*, *Cyberflesh Girlmonster* et *In My Gash*, Linda Dement représente le traumatisme causé par la violence sexuelle par le biais d'images souvent violentes de corps féminins fragmentés. L'innovation réside dans le média numérique, à savoir l'interaction du CD-Rom et de ses capacités en tant que multimédia. Dans son œuvre, Dement réalise un bricolage de textes, d'images et de sons avec lesquels l'utilisateur peut entrer en interaction.

1. Ce texte a été traduit par les étudiants Sanne Bakker, Ellen Dijkstra, Dagmar de Graaf, Élodie Guthmann, Élodie Morlaës, Annelot Huijgen, Femke Meulepas, Stefan Olejniczak, Hendriks Richard, Martin Scherbeijn, Laura Schutgens, Katrijn van Sprundel, sous la dir. de leur professeur Mariska Koopman-Thurlings. Qu'ils en soient vivement remerciés.

Les trois CD-Roms ne sont pas narratifs ; ils se composent de fragments de textes, d'images et de sons indépendants, parmi lesquels l'utilisateur navigue en cliquant sur des éléments à l'écran. L'utilisateur doit être particulièrement actif pour trouver les « hot spots », éléments cachés sur l'écran qui deviennent interactifs au moment où l'on clique dessus.

Puisque la structure narrative fait défaut et que les indications manquent pour guider l'utilisateur lors de la navigation, il est parfois difficile de savoir comment passer d'un élément à un autre du CD-Rom. En outre, l'utilisateur ne sait jamais s'il a tout découvert. En effet, après l'écran de départ, il n'y a pas vraiment de début, de milieu ou de fin aux CD-Roms. Cela fait du jeu une véritable quête, qui peut, de temps à autre, aboutir à une frustration lorsque l'utilisateur revient pour la énième fois à la même case et qu'il ne sait pas comment naviguer vers un autre endroit.

Outre le fait que les CD-Roms ne proposent pas d'histoire centrale, les images ne sont aucunement réalistes. Les images sont des collages à partir de toutes sortes de matériaux, qui sont bricolés pour en faire autant de membres monstrueux. Dans le langage visuel de Dement, ces membres grotesques apparaissent à l'écran de façon fragmentée ; ce sont des morceaux déformés, pas même rattachés à un corps. Malgré la violence omniprésente des CD-Roms, les images sont cependant assez gaies, voire comiques ou absurdes.

*Typhoid Mary*, la première œuvre de Dement datant de 1992, est sans doute la plus textuelle de toutes ses créations. Des histoires fictionnelles et des poèmes alternent avec des citations empruntées à des textes théoriques, traitant pour la plupart de violence, d'Hélène Cixous, de Julia Kristeva ou de Georges Bataille par exemple. Tout cela est entrelardé de faits et de données issus de sources médicales, ou de textes juridiques sur la violence sexuelle. Dans *Cyberflesh Girlmonster*, sorti en 1995, les images du corps humain sont à la fois plus monstrueuses et plus humoristiques. Lors d'un festival des femmes, Linda Dement a demandé à des dizaines de femmes de faire passer une partie de leur corps au scanner ; elle a reçu « plus de chair qu'elle ne pourra en utiliser pendant sa vie ». Ces scannings de parties du corps ont ensuite été assemblés en images monstrueuses et souvent drôles. *In My Gash* (Dans ma

UN LABYRINTHE CYBERPUBK : LA MÉMOIRE FRAGMENTÉE... 91

fente), le dernier CD-Rom de Linda Dement, qui a paru en 1999, est, d'un point de vue technologique, le plus complexe et le plus raffiné. Ce CD-Rom contient moins de textes et plus d'images animées que les deux précédents et a, en outre, pour particularité d'avoir intégré un grand nombre de courts métrages de 8 à 30 secondes. Dans ces pages, je parlerai surtout de *In My Gash*.

Sur ce CD-Rom, Linda Dement présente ce qu'il y a de plus intime chez une femme, sous le titre *Lying Ugly Mess Bitch*. L'image prédominante est ici celle du vagin – déjà très présente dans ses CD-Roms précédents. Fidèle à son style cyberpunk, Linda Dement force l'utilisateur à entrer dans les ténèbres d'une fente métallique monstrueuse ou à pénétrer dans un vagin maintenu ouvert par des instruments de torture.

Les images et les sons sur le CD-Rom *In My Gash* tiennent le milieu entre souvenirs, rêves et hallucinations. Bien que, çà et là, du matériel photographique et filmique ait été utilisé, ce type d'images a ensuite été retravaillé de manière numérique et transformé en représentations artistiques. Les nombreux films, très courts et minuscules en ce qui concerne leur format, sont centrés autour des mêmes thèmes que ses autres CD-Roms : l'usage de drogues, le viol, la prostitution. Les images de violence sont le plus souvent absurdes et irréelles. La seule scène réaliste est le viol d'une jeune fille, probablement commis par son père, filmé depuis le point de vue de l'enfant, avec le bruit d'un homme ahanant et celui des ressorts grinçants du lit. C'est le réalisme même de cette scène qui en fait une des scènes les plus déconcertantes de *In My Gash*. Mais il faut dire qu'il n'est pas facile de découvrir ce petit film dans le labyrinthe du CD-Rom ; de sorte qu'il ne s'impose pas inopinément d'emblée au spectateur.

Avec son œuvre, Linda Dement s'inscrit dans deux traditions. D'une part, elle appartient à la tradition féministe d'artistes qui s'occupent intensivement du corps humain. Il s'agit de deux tendances dans l'art féministe, à savoir l'humour et l'abjection, qui tantôt vont ensemble, et tantôt s'opposent. Dans les deux cas, les artistes femmes cherchent à subvertir la représentation conventionnelle du corps féminin dans l'art occidental. D'autre part, Linda Dement s'inscrit dans la tradition du cyberpunk, un sous-genre de

la science-fiction, qui est fortement dominé par des auteurs masculins. Pour des raisons d'espace, je ne traiterai ici que du cyberpunk.

Le rapport entre corps et technologie est au centre du genre cyberpunk. La notion de cyberpunk vient à la mode au début des années 1980, en tant que sous-genre de la littérature de science-fiction. Scott Bukatman prétend, sur un ton légèrement provocateur, que le mouvement, à peine amorcé, était déjà à son retour. Cependant, le cyberpunk a eu une influence énorme sur la culture numérique contemporaine<sup>2</sup>. En général, on fait commencer le cyberpunk avec la parution d'un conte de Bruce Bethke, intitulé *Cyberpunk*, en 1983, et avec le roman *Neuromancer* de William Gibson en 1984<sup>3</sup>, roman de science-fiction dans lequel il utilise le mot « cyberspace ».

D'une part, la littérature cyberpunk s'inscrit dans la tradition de la science-fiction « dure », à tendance quelque peu philosophique, qui prête attention à la technologie et à ses conséquences sociales. D'autre part, le cyberpunk provient d'une tradition expérimentale d'écrivains des années 1960, où la science-fiction se mêlait à la culture pop et aux expériences de drogues hallucinogènes.

Le cyborg, ou la fusion entre l'homme et la machine, est une thématique centrale du cyberpunk. Dans son *Cyborg Manifest*<sup>4</sup>, l'épistémologue Donna Haraway a présenté le cyborg comme une figuration politique et théorique pour les femmes. Le cyborg hybride fait office de nouvelle image pour la subjectivité fragmentée et hétérogène de l'époque postmoderne. Le cyberpunk offre une image sombre, noire, du monde qui ne ressemble que vaguement à la vision utopique de Donna Haraway. Pourtant, le cyberféminisme a été directement inspiré par l'essai visionnaire de Haraway. Le cyborg, en tant qu'hybride entre homme et machine, est une

2. S. BUKATMAN, *Terminal Identity. The Virtual Subject in Postmodern Sciencefiction*, Durham-Londres, Duke University Press, 1993, p. 137.

3. W. GIBSON, *Neuromancer*, New York, Ace, 1984.

4. D. HARAWAY, « A manifesto for cyborgs : science, technology, and socialist feminism in the 1980 s », 1985, réimp. dans HARAWAY, *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature*. Londres, Free Association Books, 1991, p. 149-181.

image qui inspire des artistes comme Linda Dement, dans la mesure où elle sape le sujet traditionnel. La figuration du cyborg est un défi aux conceptions conventionnelles de la subjectivité en tant qu'entité autonome et cohérente. On pourrait alléguer que le cyborg hybride confronte le sujet en question à une crise d'identité. À ce propos, Bukatman parle d'« identité terminale » du genre de cyberpunk<sup>5</sup>. Par la notion d'« identité terminale », il entend principalement la fin de la subjectivité humaine comme douée de raison et de cohérence autonome. Aussi la notion de « post-human » (littéralement : posthumain) renvoie-t-elle à deux éléments. Premièrement, à la fusion entre l'homme et la machine ; dans le cyberpunk, le sujet posthumain est même plus machine qu'homme. Deuxièmement, il renvoie à la conception post-humaniste de la subjectivité humaine ; cela signifie que le sujet est compris comme ambigu, fragmentaire, flexible et hétérogène, en un mot, comme un « bricolage ».

Les deux éléments sont reconnaissables dans l'œuvre de Linda Dement. Le grotesque des corps féminins tient en partie au mélange monstrueux de chair et de métal, de corps et de technologie. De plus, les figurations de type cyborg de Linda Dement ne sont aucunement caractérisées par la raison ou par la cohérence. Les corps et les histoires sont bien trop fragmentés pour cela. Si tant est que l'on puisse parler de subjectivité féminine dans des récits aussi fragmentés, il ne s'agit pas d'un sujet à l'identité univoque. Ce sujet ne se caractérise pas non plus par une conscience rationnelle ou une connaissance supérieure de soi. Les CD-Roms de Linda Dement témoignent d'une quête quasi désespérée d'identité, fondée sur des expériences qui ont laissé des traces sur le corps.

Bien que l'œuvre de Linda Dement s'intègre parfaitement au courant cyberpunk, elle se positionne en tant que féministe dans ce genre dominé par des auteurs masculins. Le point de vue féministe est essentiellement visible dans les représentations critiques du corps et de la mémoire.

L'œuvre de Linda Dement exhibe le corps de façon obsessionnelle et récurrente. L'expérience de la violence sexuelle se trouve au centre de sa création. Et je veux insis-

5. S. BUKATMAN, p. 141.

ter sur la notion d'« expérience », qui est primordiale ici. En effet, l'expérience est un processus lors duquel se forme la subjectivité. Selon Teresa de Lauretis, l'expérience est le processus central de la naissance du sujet, dans la mesure où elle établit la relation entre le moi et autrui. Une expérience sexuelle donnée constitue le sujet féminin à travers une relation particulière avec la réalité sociale : l'expérience sexuelle « engendre » le « sujet féminin<sup>6</sup> ». Linda Dement examine comment une expérience de violence sexuelle amène le sujet féminin en marge de la société : drogues, prostitution, porno violent, suicide. Les personnages que crée Linda Dement sur ses CD-Roms – si tant est que l'on puisse parler de personnages en relation avec ces images fragmentées et ces textes sans structure narrative – ne peuvent se défaire des données de leur mémoire, parce que celles-ci sont liées à des expériences physiques. En effet, c'est leur corps même qui a subi la violence. Leur douleur, autant physique que psychique est, ce que Simone de Beauvoir appellerait, une « réalité vécue ».

En insérant explicitement, dans *Typhoid Mary* et *Cyberflesh Girlmonster*, les récits fictionnels sur la vie marginale dans des discours intellectuels du corps et de l'identité, Linda Dement a réussi à détacher, du domaine personnel, l'expérience de la violence sexuelle qui est, par définition, strictement individuelle et vécue la plupart du temps dans le plus grand secret. L'histoire fragmentée obtient ainsi une dimension politique, permettant à l'utilisateur de comprendre le phénomène de la violence sexuelle, compréhension qui semble manquer aux personnages tourmentés.

L'exploration des marges sinistres avec ses représentations usuelles de la douleur, de la misère et du corps rompu, est caractéristique de la tradition du cyberpunk. La tendance, manifestée par Linda Dement à revenir de façon obsessionnelle au corps, est en vif contraste avec la tendance générale du cyberpunk à aller au-delà du corps humain. Pour Linda Dement, le corps est une source d'expérience et de réalité vécue, tandis que, dans le cyberpunk, on essaie en général de transcender la réalité corporelle. Le corps est vu comme une

6. T. DE LAURETIS, *Alice doesn't. Feminism, Semiotics, Cinema*, Bloomington, Indiana University Press, 1984, p. 182.

