HAL
open science

La fiction identitaire de Ginger Bombyx, ou l'hédonisme de la spécularité

Fanny Georges

To cite this version:

Fanny Georges. La fiction identitaire de Ginger Bombyx, ou l'hédonisme de la spécularité. MEI - Médiation et information, 2004, Sexe & communication, 20 (1), pp.127-135. hal-01575205

HAL Id: hal-01575205

https://hal.science/hal-01575205v1

Submitted on 18 Aug 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

La fiction identitaire de Ginger Bombyx, ou l'hédonisme de la spécularité

Fanny Georges *

Université de Paris 1 (« Panthéon-Sorbonne »)
& Centre de recherche « Images et cognitions » (CRIC)

La communication sur Internet nécessite que le sujet crée une représentation de soi pour s'identifier au sein de la communauté. Cette représentation de l'*ipséité* crée une distance entre le sujet et soi-même qui l'incite à jouer un rôle dont il serait à la fois sujet et objet. De son incarnation dans le réel à sa représentation numérique, le sujet se métamorphose et fait expérience de son intériorité mais aussi de l'extériorité. Rêverie numériquement interfacée, l'expérience de l'ipséité par la communication à distance est une dramatisation identitaire dont le sujet est à la fois auteur, metteur en scène et acteur d'un soi étranger qu'il se réapproprie. De l'immersion au retour, ce voyage de l'intériorité ramène le sujet à une réunification de soi dans l'observation médiate du réel. L'analyse de la fiction identitaire de Ginger Bombyx permet de mieux comprendre le plaisir issu de l'expérience médiate du monde substantiel : un appareil photographique, une interface de communication permettent de voir le monde autrement. Cet article est une réflexion sur les enjeux de la représentation de soi dans cet *autrement*.

L'objet de cet article est de questionner le profond changement de la perception du monde réel dû à l'immersion des nouvelles technologies dans la vie quotidienne. Médium de communication et médium de représentation du monde, Internet propose une nouvelle forme de rapport à soi-même par le jeu de l'identification spéculaire.

Pour communiquer sur Internet, que ce soit par courrier électronique, dialogue en temps réel, dans les espaces communautaires en 3D ou les jeux massivement multijoueurs, l'utilisateur s'identifie pour ouvrir une session. L'information-clé est le pseudo ou identifiant dont le mot de passe fait office de certificat de propriété. À l'intérieur de la session, une

* fannygeorges@free.fr

feuille de profil permet d'ajouter image (photographie, dessin, pictogramme, personnage), texte (centres d'intérêt, livre d'or, journal intime, dialogue), son, vidéo… pour compléter l'identité.

L'identification est le procès par lequel l'utilisateur devient membre de la communauté, tandis que l'identité consiste en la manière dont le sujet se singularise par ses manifestations comme individu. Les signes de l'individualité peuvent être mémorisés [1] (feuille de profil, pseudo), ou perceptibles synchroniquement par les protagonistes (déplacement d'un avatar, textes de dialogue). Le logiciel mémorise donc une architecture permanente de l'utilisateur dont les manifestations sont des signes phatiques [2]. En l'absence de ces signes, l'utilisateur n'est pas présent à la communauté. Nous utiliserons dans cet article, pour désigner la conscience de soi telle qu'elle se manifeste à travers la représentation numérique, identité-ipse [3].

Le site personnel est une représentation identitaire indépendante des fonctionnalités proposées par les logiciels de mise en relation. Les informations qu'il délivre sont donc à la fois plus libres et plus nombreuses. Les sites personnels de Ginger Bombyx ont mis en scène jour après jour sa vie quotidienne dont une partie s'est déroulée sur le Web. Ils vont nous permettre de questionner cette intrication du réel au virtuel dans l'expérience de la pensée, et la posture du sujet qui, du morcellement spéculaire à son immersion en soi-même comme un autre, se réunifie à travers l'expérience esthétique et poiétique que fait l'ipséité du monde substantiel.

Représentation de soi et ipséité

La représentation en ligne de Ginger Bombyx s'est développée de 2001 à 2003 via sa page d'identification dans une dizaine de sites communautaires. Sur ses "feuilles de profil" figurait l'adresse de l'un de ses deux sites personnels, le journal intime de Ginger Bombyx [4] et le "journal intime de ma perception" [5] (cf. Figures 1 et 2). Ils forment l'architecture permanente de son identité, et sont disponibles, bien que leur émetteur ne les actualise plus.

---

[1] Sur un serveur distant ou sur le disque dur de l'utilisateur.

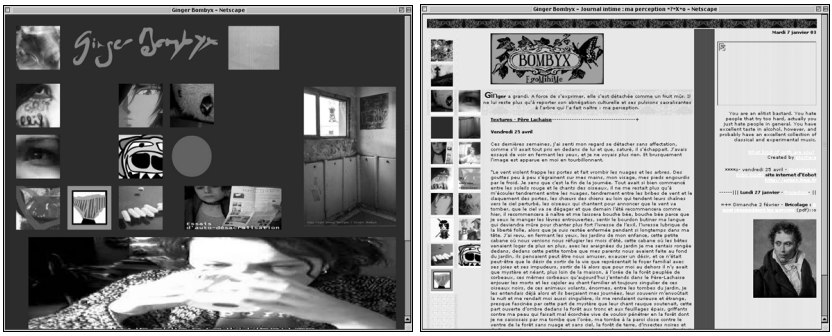
[2] L'identification est un signe phatique.

[3] Cf. P. Ricœur, *Soi-même comme un autre,* Seuil, Paris, 1990, p. 13. *« noyau non changeant de la personnalité (…) quand bien même l'ipséité apporterait des modalités propres d'identité. »*

[4] `http://gingerbombyx.free.fr`

[5] `http://www.bombyx.free.fr`

Figures 1 et 2. Pages d'accueil des deux sites de Ginger Bombyx



Sources : `http://gingerbombyx.free.fr` et `http://www.bombyx.free.fr` (copies d'écran)

Synchronie du procès de production et de réception

Un personnage avec lequel le spectateur ne peut interagir est comparable à un corps immobile et silencieux. Bien que les données qui le constituent restent mémorisées sur le serveur d'hébergement et consultables sans nécessiter la présence simultanée de son émetteur, son existence est en étroite dépendance de leur mise à jour. Ginger Bombyx n'a existé que deux ans, pendant lesquels son créateur l'a animée. Depuis, soit ses comptes "utilisateur" ont été désactivés, soit leur indexation a cessé dans les moteurs de recherche des sites communautaires.

L'identité sociale sur Internet est un noyau fixe à la périphérie duquel gravitent les éléments phatiques qui l'actualisent [1]. Les données que doit délivrer l'utilisateur varient en fonction des objectifs de mise en relation proposés par l'outil logiciel ; cet outil propose à tous ses utilisateurs les mêmes fonctionnalités investies de manière à individualiser le sujet. L'ensemble des représentations ainsi constituées par chaque membre forme une communauté dont les relations intersubjectives sont déterminées par les fonctionnalités logicielles.

Le sujet, être de chair et de pensée, est le support d'une interface logicielle par laquelle il a accès à une réalité numérique, tout aussi concrète et soumise aux mêmes lois de temps que la réalité du corps, mais dont l'espace n'est plus un et régi par la distance, mais multiple et centralisé par des logiciels de mise en relation, dont les entités vivantes ne sont plus

[1] Cette construction de la représentation de soi mime le sentiment de soi tel qu'il est analysée par Damasio, entre le soi-central et le soi autobiographique. Cf. Damasio, *Le sentiment-même de soi,* Odile Jacob, Paris, 1999, notamment p. 219 et suivantes.

des corps mais des réseaux d'information pilotés à distance par chaque utilisateur. C'est à l'intérieur de chacun de ces réseaux que s'inscrit la diégèse communicationnelle ou ludique. Ses acteurs y contribuent par leurs échanges, aussi existence rime avec immersion.

Les thèses lockiennes rattachent l'identité personnelle à la permanence de la conscience [1]. De la permanence d'informations identitaires dans un profil utilisateur à l'identification empathique à cette représentation, il n'y a qu'un pas, d'autant plus que certains usagers créent plusieurs avatars avec des profils différents. Le personnage de jeu vidéo qui devient l'objet d'identification n'a pas de référent mais une fonction référentielle : sa pratique dépend d'un double paramètre d'un jeu de croyances qu'appelle le récit fictif et la participation de soi [2]. La représentation de l'utilisateur de services de communication a pour référent l'utilisateur, mais plus précisément c'est le rôle qu'elle suggère qui est le référent [3]. Le récit fictif est énoncé par la représentation, l'utilisateur en est l'auteur. Ainsi l'existence numérique se confond avec son procès de production. Le procès de réception se déroule au rythme de l'actualisation de l'objet. Production et réception sont des procès synchroniques. Chaque utilisateur produit et reçoit des signes dont l'assemblage final constitue la fiction identitaire et diégétique.

La double spécularité

L'utilisateur met en scène une partie de soi comme un personnage de roman existentialiste que l'on ne pourrait comprendre que par ses manifestations, et non plus par sa pensée. Sa représentation sur l'interface est juxtaposée à celle des autres et non plus à l'intérieur de soi qui est au milieu des autres. Tous les participants sont spectateurs de leur propre mise en scène que l'intersubjectivité unifie. Ils sont attachés à leur représentation, mais peuvent s'identifier à chacun des personnages. Jean-Louis Vuillerme définit ce procès inhérent au système de représentation intersubjectif par le terme de spécularité, : *« La spécularité consiste à se représenter la manière dont les autres se représentent les choses et nous-mêmes »* [4]. C'est par la confrontation de ces diverses lectures intermédiaires que le sujet s'envisage comme un autre.

---

[1] Locke, *An Essay concerning Human Understanding,* Oxford University Press, 1975, II, 27, 10.

[2] C. Dours, *Personne et personnage, les fictions de l'identité personnelle,* Presses universitaires de Rennes, Rennes, 2003, p. 17.

[3] E. Goffman, *La mise en scène de la vie quotidienne, La présentation de soi,* Éditions de minuit, Paris, 1975.

[4] J.-L. Vuillerme, « Généralités sur la constitution cognitive du politique », in *Intellectica,* 1998/1-2, 26-27, p. 83

Appliqué à la représentation de soi, ce procès se divise en deux formes de spécularité. Une spécularité primaire ou ex-spécularité qui consiste à voir sa propre représentation à travers les yeux des autres ce qui produit le sentiment de soi-même comme un autre, et une spécularité secondaire ou in-spécularité qui consiste à se réidentifier à cet autre soi-même, et de faire expérience du monde substantiel. Ces deux procès, où production et réception fusionnent, renvoient au motif du miroir de Dionysos. [1]

Dans le procès primaire, le sujet est à la fois émetteur et récepteur de sa propre représentation. Il se contemple non là où il est et d'où il regarde, mais dans une fausse apparence de lui-même localisée là où il n'est pas en réalité. Il se désapproprie par objectivation [2] de soi. En droite ligne des analyses d'Erving Goffman, l'utilisateur revêt le rôle qui est attendu de lui, c'est-à-dire la fonction qu'il perçoit comme étant celle de l'acteur en semblable position, avec ses manies, ses automatismes [3]. Soi-même devient un autre. Il se fragmente.

Dans le procès secondaire, il perçoit, à travers son corps médiat devenu altérité, l'extérieur. Il s'immerge en la représentation de soi perçue comme fiction d'une altérité, et se détourne de lui-même pour percevoir son interlocuteur, son spectateur silencieux, mais aussi, hors de l'interface numérique, l'autre, celui qui ne le voit pas, ainsi que la matière, autrement dit le monde. La perception de cette extériorité globale réunifie soi à soi-même.

Espécularité I : le morcellement de la forteresse

Lors d'une session de *webcam* de deux semaines sur le site du portail spécialisé Spotlife, intitulée *Je ne suis pas immédiate,* Ginger Bombyx est confrontée aux invitations par *e-mails* des internautes. Insultes, violences visuelles, incitations sexuelles, la foule défile, les visiteurs hèlent certains visages aussitôt disparus, en montrant parfois des scènes masturbatoires.

Dans ce procès, Ginger se voit elle-même dédoublée par la *webcam*, et perçoit simultanément les réactions d'une multitude d'internautes venus chercher sur le portail dédié de la pornographie à bon compte, qui la hachent menu, comme les Titans avaient "haché menu" Dionysos enfant après l'avoir diverti dans un miroir.

---

[1] J.-P. Vernant, « Un, deux, trois : Éros », in *L'individu, la mort, l'amour, soi-même et l'autre en Grèce antique,* Gallimard, 1989, p. 157-158 ; voir également p. 166-168.

[2] H.-P. Jeudy, *Le corps comme objet d'art,* Armand Colin, Paris, 2002.

[3] E. Goffman, *op. cit.*

Espécularité II *: la transcendance du morcellement*

La confrontation au harcèlement quotidien du visiteur paradigmatique de Spotlife devient un défi à la clé duquel elle trouve son devenir femme. Dans *Comment je suis devenue une femme,* elle tient tête aux Titans en consolidant son morcellement : *« J'aime montrer que je suis quelqu'un d'humain en mangeant un sandwich », « vaquer à mes occupations tandis que je reçois vingt mails toutes les dix minutes me priant de bien vouloir faire tomber la serviette ou soulever mon tee-shirt (…). »* Elle trouve le chemin de son individualité par l'affrontement d'un schème interprétatif négatif, et accentue sa segmentation en se séparant nettement de l'univers diégétique du portail de *webcams* par une posture d'indifférence.

Transcendant son morcellement, elle le transforme en une discipline de construction de sa forteresse intérieure, séparant nettement la part de soi qui peut être atteinte (la représentation) de la part de soi solide. L'ouverture à la meurtrissure sépare l'identité de la représentation en creux. Elle crée alors son propre scénario cathartique de cette forteresse faussement ouverte à l'ennemi. Ce dolorisme médiat ne l'incite non pas à séparer le corps de l'esprit, mais la diégèse dans laquelle est enrôlée sa représentation de son être pensant, incorporel.

Inspécularité I : l'unité de soi par le morcellement de l'autre

Après avoir été démultipliée, Ginger s'unifie en fusionnant avec sa représentation dans l'acte de faire communiquer diégèse virtuelle et réalité. Dans *Éphéméride* [1], elle fait le récit de sa rencontre physique d'un internaute qu'elle fréquentait virtuellement depuis deux ans. Elle confie ce *« vertige de l'étrangeté »* qu'elle éprouve lorsqu'elle le voit prendre corps à l'aéroport, et sa certitude que ce corps n'était pas lui.

Elle fait l'expérience de la séparation des deux univers. La représentation de muse n'est pas son corps, et la contexture qu'elle prêtait à sa représentation ne coïncide pas avec la contexture qu'elle prête à sa présentation. Face à ce dédoublement enfin visible de l'autre, elle s'unifie en le morcelant.

Inspécularité II : la transcendance photographique

Dans les intervalles où la présentation de Muse, toujours silencieux, est incorporée au réel, elle le photographie dans l'espoir de saisir l'esprit qu'elle avait perçu tout enclos. Elle y parvient, et lui dédie un assemblage intitulé *Son corps muséal est à moi. « Entre tentation et désœuvrement, son corps est*

[1] Ce document n'est pas publié.

un acte auquel je me livre. Je le crée. Il est à moi. » [1] Le corps muséal est celui de l'objet même du désir. Inspiré par les muses, il porte la marque de l'empreinte du désir sacré, sacré et intouchable comme une œuvre de musée. Cette représentation sublimée et incorporelle, à la différence du corps biologique qui le supporte, est à elle. La photographie lui permet de saisir ce que l'interface de communication lui avait déjà délivré. Sa recréation par la photographie prend acte de ce qui était puissance. Elle se fait passage à l'acte du désir.

Le corps de muse est comme sa pensée. Elle parvient à en saisir l'essence, l'Un, par un médium, photographique ou numérique. Cette transcendance du morcellement de l'autre le réunifie par conscience d'en être le créateur. La frontière entre soi et l'altérité est franchie par la prise de conscience du monde comme subjectivité en puissance, et création poiétique en acte.

L'expérience esthétique et poiétique de l'ipséité : l'hédonisme médiat

Le plaisir éprouvé par le sujet morcelé est distinct du plaisir qui est éprouvé par le sujet réunifié en son objet. Se voir à travers les yeux de cet autre entretenant des rapports d'intimité si ténus [2] est une sorte de mise à mort de soi voire d'immortalisation [3]. La dépossession de soi devient source de plaisir sitôt que les corps se superposent, que *je* et cet autre soi-même fusionnent en un pacte esthétique [4] et poiétique du monde substantiel.

Le pacte esthétique fait correspondre ses sensations au corps de sa représentation réunifiée, et le pacte poiétique en est la mise en forme médiate, par la photographie ou l'écriture. Ce procès qui fait fusionner le sujet à son ipséité, avec la toute conscience d'être soi un et attaché à la réalité et à l'instant présent est comparable à ce que Bachelard analyse dans la poétique de la rêverie.

Le joueur d'un jeu de *survival horror* ressent de la terreur par identification spéculaire au personnage. Ses souffrances deviennent siennes, et c'est ce pacte esthétique spéculaire qui conditionne sa participation active au

---

[1] `http://www.muses.free.fr`

[2] P. Ricœur, *op. cit.* : *« Soi-même comme un autre suggère d'entrée de jeu que l'ipséité du soi-même implique l'altérité à un degré si intime (…) que l'une passe plutôt dans l'autre, comme on dirait en langage hégélien. »*

[3] H.-P. Jeudy, *op. cit.,* p. 15 : *« se représenter le corps comme objet d'art, c'est le tenir pour mort tout en croyant à sa transfiguration. »*

[4] L'expression pacte esthétique fait référence d'une part au pacte autobiographique théorisé par Pierre Lejeune, et à l'expérience esthétique : l'expérience esthétique de soi comme un autre est conditionnée par l'acceptation d'une cohérence interne de la représentation qu'unifie dans un second temps la sensation.

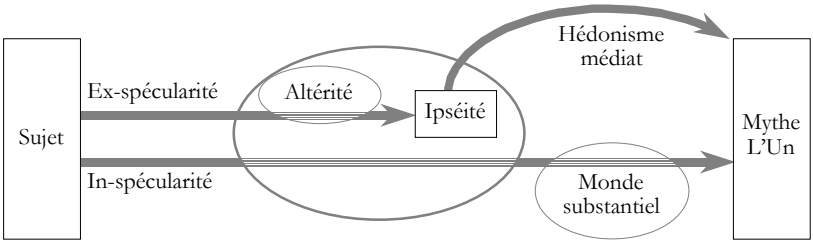
scénario. En cela, le sujet qui se représente est proche du rêveur : à la fois conscient d'agir par sa représentation et confondu en elle, il est *« double conscience de son bien-être et du monde heureux »* [1].

La diégèse communicationnelle est une rêverie qui ne se déroule pas seulement dans la pensée, mais dans la pensée en lien avec l'univers des représentations, en tant qu'elle est synchroniquement production et réception d'elle-même. Le plaisir s'épanche en la rêverie d'être un autre, et en le sentiment puissant de liberté existentielle que conditionne son laisser-aller. Les images s'ouvrent à soi, toujours heureuses parce que le sujet les interprète selon son désir. La sensation relève donc du *je* dont les manifestations de l'ipséité trouvent un écho sensible en soi.

Ginger Bombyx se détourne de l'expérience de soi vers l'expérience du monde substantiel par l'expérience de l'ipséité. Elle s'astreint de se rendre tous les jours au cimetière Père-Lachaise (à Paris), et entreprend un long travail d'inventaire de toutes les figures que crée son esprit dans l'écorce des arbres, les formes de la terre à l'aide d'un appareil photographique muni d'un objectif macro. Elle dégage de ces images inaccessibles à l'œil nu les fragments d'une mythologie qu'elle semble redécouvrir.

L'hédonisme médiat est la recherche du plaisir de la pensée par l'entremise d'une interface de médiation poiétique. Il gît en la tension entre l'ipséité et l'Un de l'univers diégétique (cf. Figure 1).

Figure 1. Schéma synoptique de la relation entre le Sujet et l'Un



Créateur et acteur d'un personnage fictionnel, le sujet est à la fois conscience, corps agissant mais aussi corps d'expérience, à la source de ses pensées et de ses sensations. Siège de l'être intime de la structure sémiotique qu'il crée, l'utilisateur constitue son champ d'expérience subjective

[1] Gaston Bachelard, analysant le *« cogito »* du rêveur, met l'accent sur ce double engagement : *« son être est à la fois être de l'image et être d'adhésion à l'image qui étonne. (…) Le rêveur est double conscience de son bien-être et du monde heureux. Son cogito n'est pas divisé dans la dialectique du sujet et de l'objet »*. Cf. G. Bachelard, *La poétique de la rêverie,* PUF 1960, p. 132-136.

dans ses non-dits [1]. Œuvre de fiction, la représentation de l'ipséité donne prise aux possibilités formelles d'organisation de sa propre expérience [2]. Le sujet crée un mythe subjectif, qui lui permet de tisser ses pensées entre les fils d'une contexture diégétique étrangère à lui par l'expérience de son ipséité. Comme des enfants qui jouent aux poupées, les interacteurs s'inventent une histoire née de cette distanciation.

L'immersion et le morcellement de soi en la diégèse communicationnelle conduit le sujet à se réunifier par le retour à la réalité. Cette expérience intime de soi à soi-même est une forme d'hédonisme de la dépossession réunifiée par le mythe. La finalité de cette expérience esthétique et poiétique est l'expérience de soi comme médiateur du monde substantiel.

La quête de l'hédonisme médiat est la poursuite de l'organisation de l'expérience dans la réalité immédiate. Le sujet, fondu dans son objet spéculaire et devenu ipséité incorporelle, n'est plus que pensée et examine son aura empreinte en creux dans la matière.

---

[1] P. Macherey, *Pour une théorie de la production littéraire,* Paris, 1970 (1966), p. 103. Pierre Macherey discerne le statut nécessaire de non-dit en l'œuvre.

[2] K. Stierle, « Réception et fiction », in *Poétique,* nº 39, Seuil, Paris, 1979, p. 311.