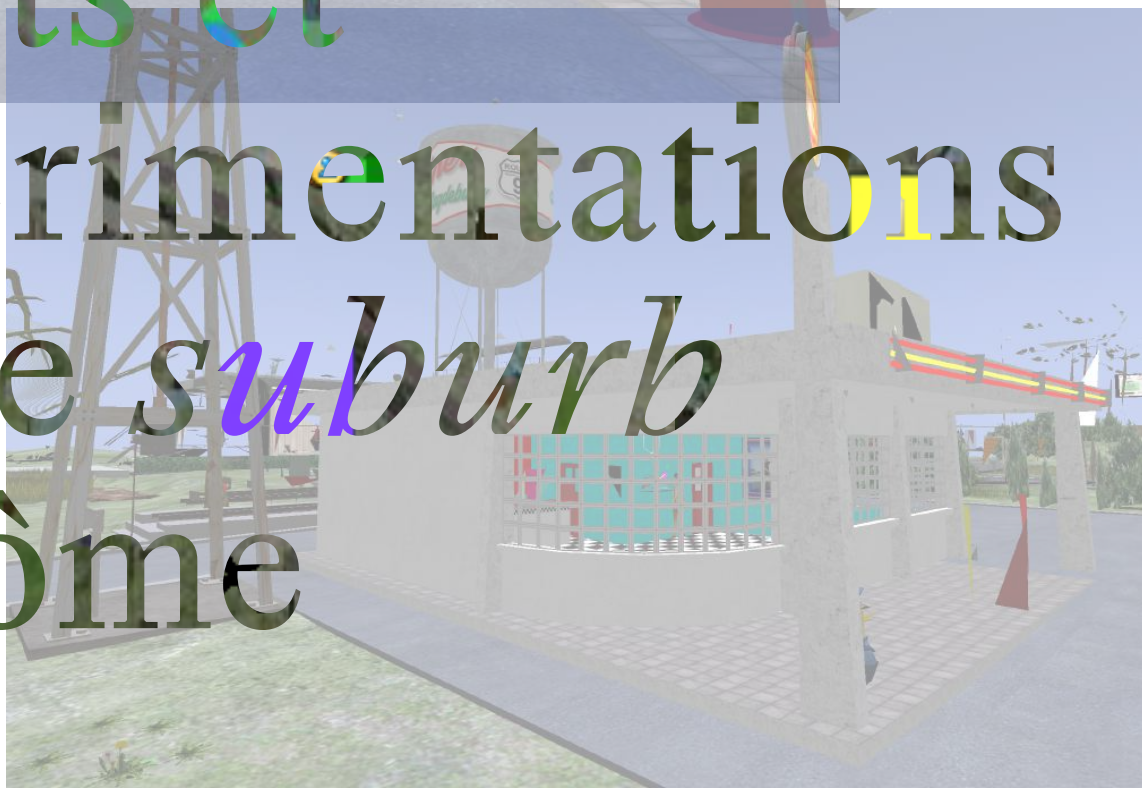


Second Life : Récits et expérimentations d'une *suburb* fantôme



Hortense Boulais-Ifrène
Sous la direction de Mme. Gwenola Wagon

Second Life : Récits et expérimentations d'une *suburb* fantôme

2020-2021

M2 Arts Plastiques - Écologie des Arts et des Médias (EDAM)
Université Paris 8 - Vincennes Saint -Denis

Mes chaleureux mercis à Gwenola Wagon pour son suivi assidu, et sa confiance permanente. À ma famille, mes amis, et Nicolas Frespech pour leur soutien. Je remercie particulièrement Thibault Brunet et Guilhem Causse pour le temps qu'ils ont consacré à répondre à mes questions lors de nos charmantes discussions.

Et surtout, à Axel pour son support quotidien.

À ma mamie sous son olivier,

INTRODUCTION 7

CHAPITRE 1 - SECOND LIFE : UTOPIES, HÉTÉROTOPIES ET DYSTOPIES À L'HORIZON DE LA BANLIEUE AMÉRICAINE 13

1.1. UTOPIE, HÉTÉROTOPIE, DYSTOPIE 13

1.1.1. Migration et communautés 13

1.1.2. Utopie de la conquête 18

1.1.3. Posséder Second Life ? 19

1.2. SECOND LIFE, BANLIEUE VIRTUELLE 25

1.2.1. Simcity : grille, île, enclave 25

1.2.2. Reproduction, itération des stéréotypes 31

1.2.3. Follow the dollar 36

1.3. TEMPS ET VITESSE 44

1.3.1. Dromologie et picnolepsie 44

1.3.4. Instantanéité 49

1.3.5. Projections dans l'espace du rêve 52

CHAPITRE 2 - SPECTRES DU LIMINAL, DES VILLES DÉSERTES ET DES RUINES VIRTUELLES / ACTUELLES 55

2.1. ESPACES LIMINAUX 55

2.1.1. La suburb comme espace liminal de transition 55

2.1.2. Le centre commercial comme espace liminal du rituel / uncanny valley 58

2.1.3 #liminalspace #liminalcore #dreamspace 64

2.2. VILLES FANTÔMES 71

2.2.1. Déserts, et villes fantômes de l'Ouest américain 71

2.2.2. Second Life, ville fantôme, mondes virtuels fantômes 74

2.2.3. Dead malls 84

2.3. RUINES ACTUELLES, RUINES VIRTUELLES 88

2.3.1. Les ruines américaines en filiation aux villes fantômes : ruines apocalyptiques, à l'envers et instantanées 88

2.3.2. Paysages fragiles des ruines numériques 92

2.3.3. Paysage de ruines simulées 96

2.2.4. Ruines et nostalgie 103

CHAPITRE 3 - AVATAR LIMINAL / ET (CYBER)FLÂNEUREUSERIE ? 109

3.1. ÊTRE UN AVATAR LIMINAL 109

3.1.1. Rituel 109

3.1.2. Exploration personnelle 111

3.2. FLÂNERIE / CYBERFLÂNERIE 115

3.2.1. Flâneur baudelairien, flâneur benjaminien 115

3.2.2. Flâner aux Etats-Unis : le crusader de Bruce Bégout 118
3.2.3. Cyberflâneur 119
3.3. FLÂNEUSE / CYBERFLÂNEUSE : VERS UNE CYBEFLÂNEUR.EUSERIE 124
3.3.1. Prostituée première flâneuse : les enjeux du regard dans la société capitaliste 124
3.3.2. Flâneuse des grands magasins 127
3.3.3. Cyberflâneuse 132

CONCLUSION 141

BIBLIOGRAPHIE 145

LISTE DES FIGURES 155

ANNEXES 157

ANNEXE 1 - En discussion avec Thibault Brunet 159
ANNEXE 2 - En discussion avec Guilhem Causse 164
ANNEXE 3 - La mort d'Adobe Flash Player 172
ANNEXE 4 - L'hôtel est vide (2019) 176
ANNEXE 5 - SL ghosts (2021) 178

```
Welcome to Islandia
To connect to your existing character, enter "connect name password"
To create a new character, enter "create name password"
Use the news command to get up-to-date news on program changes.

You can disconnect using the QUIT command, which must be capitalized as
 shown.

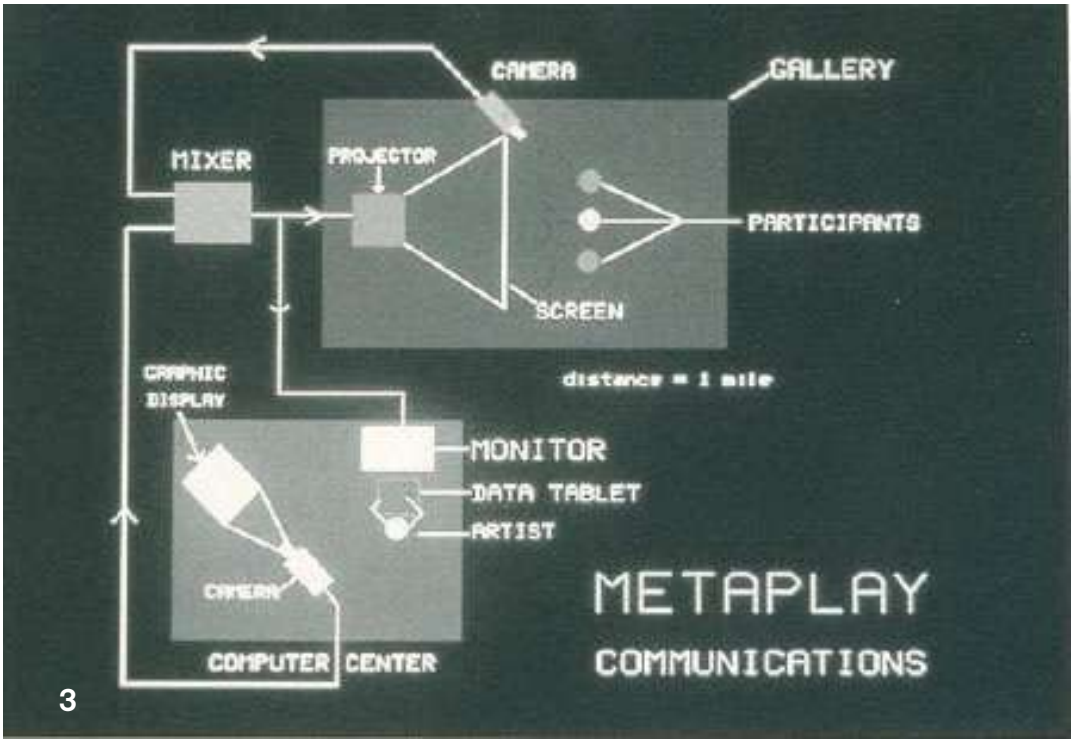
Use the WHO command to find out who is currently active.

Either that player does not exist, or has a different password.
```

1



2



3

TinyMUD - Islandia, 1989
Myron Krueger, *Videoplace*, 1974
Metaplay, 1970

INTRODUCTION

Parce que Second Life, ça existe encore ?

Conçu en 2003 par Philip Rosedale et l'entreprise Californienne Linden Lab, Second Life n'est pas un jeu vidéo mais un « réseau synchrone et persistant de personnes, représentées sous forme d'avatars, facilité par des ordinateurs en réseau »[1]. Nous l'appellerons « univers virtuel », « monde virtuel », « univers persistant », « monde persistant » ou encore « métavers »[2], en référence au livre de science-fiction de Neil Stephenson, *Le Samouraï virtuel* (1992). Plus précisément, Second Life est une simulation en trois dimensions du monde actuel, dont le paysage a la particularité d'être entièrement modifiable par ses résident.e.s. (aussi appelé.e.s *slifers*). Linden Lab et Philip Rosedale ont avant tout l'ambition de leur offrir l'espoir du recommencement, proposant en théorie : l'usufruit d'une parcelle de territoire, la possibilité d'acheter et de vendre des objets en garantissant la protection de la propriété intellectuelle de chacun.e.s des créateur.ice.s. En tant qu'univers dans lequel les résident.e.s sont invité.e.s à exercer une forme de domination, Second Life semble perpétuer le mythe américain de la frontière et de l'utopie de la conquête dans le virtuel. Ce « village global »[3] proprement occidental est par extension le résultat d'expérimentations liées à l'histoire d'Internet qui débute dans l'armée américaine avec le projet ARPANET. La genèse de Second Life peut être située dans les années 80 avec les MUDs[4] (dont TinyMUD est le premier à vocation sociale), mais aussi avec les recherches menées autour des systèmes de réalité virtuelle dans les années 1970. Par exemple *Videoplace* (1974) de Myron Krueger avec le dispositif MetaPlay (constitué d'un écran retransmettant l'image composite de deux caméras), grâce auquel deux personnes situés dans des lieux différents pouvaient se retrouver ensemble dans un troisième espace. Être ensemble dans le virtuel, était alors aux fondements des désirs de construction d'un cyberespace néolibéral et utopique. Le projet Second Life apparaît dans premières

---

[1] Citation originale : "A synchronous network of people, represented as avatars, facilitated by networked computers" dans BELL Mark. Toward a Definition of "Virtual Worlds". Virtual Worlds Research: Past, Present & Future, Vol. 1, n° 1. p. 2

[2] STEPHENSON, Neil. Le Samouraï virtuel. Paris, France : Librairie générale française, 2000

[3] MACLUHAN, Marshall. The medium is the Massage. Berkeley : Gingko Press, 2001. p. 63

[4] "Multi User Dungeons" ou « Donjons Multijoueurs »

idéologies, à l'horizon de l'avènement massif des réseaux sociaux. Après avoir connu un succès important au cours des premières années de son existence dans cette époque charnière, le métavers se vide peu à peu pour lentement sortir des mémoires, soumis en tant qu'artefact informationnel à un potentiel inhérent d'effacement définitif.

> ". . . QUE TOUS LES CONFLITS VIRTUELS-RÉELS DISPARAISSENT DANS RMB CITY." [5]



Cao Fei, *RMB City*, 2008-2011

Second Life a pourtant persisté jusqu'à nos jours dans invisibilité illustrant une des spécificités du « virtuel cybernétique »[6] défini par la chercheuse et architecte spécialiste en science de l'information Anolga Rodionoff. Il s'agit d'une série

[5] Citation originale : ". . . LET ALL THE VIRTUAL-REAL CONFLICTS VANISH IN RMB CITY." CHINA TRACY, RMB CITY MANIFESTO. Cao Fei. RMB City, 2008-2009 [en ligne]. Net Art Anthology - Rhizome, [consulté le 03/05/2021]. Disponible sur : https://anthology.rhizome.org/rmb-city

[6] RODIONOFF, Anolga. Pour une généalogie du virtuel. Sens public [en ligne], 2018, [consulté le 12/04/2021]. Disponible sur : https://www.erudit.org/fr/revues/sp/2018-sp04510/1059036ar/

d'opérations mathématiques pour qu'un ordinateur affiche une page quand on interagit avec lui, sous-entendant qu'un invisible est nécessaire pour produire le visible[7]. Cette dernière condition est perçue par Anne Cauquelin comme une réactivation actuelle de la théorie stoïcienne des incorporels : du vide, du lieu, du temps et de l'exprimable[8], et rapproche ces notions du champ de l'art contemporain et des œuvres sans corps. Le virtuel cybernétique est celui du mode de fonctionnement binaire du cyberespace, technique, invisible, dans sa capacité de modélisation pouvant prendre forme en trois dimensions avec les mondes virtuels.

L'exploration de Second Life en 2018 fut l'origine de notre recherche. Il s'agissait alors pour nous d'investir un territoire fantomatique et vidés du passé. Premièrement, notre intuition a été de concevoir les mondes persistants à la fois comme produits du cyberespace, et reproductions du monde terrestre que Gilles Deleuze désigne comme « actuel »[9] ou *meatspace*[10] pour le différencier : virtuel et actuel se superposent pour agir côte à côte dans le réel. L'artiste Cao Fei construit entre 2008-2011 l'île *RMB City* dans Second Life, pensée comme une reproduction virtuelle de la transformation rapide des villes chinoises actuelles. Elle y combine différents éléments de paysages entre architecture traditionnelle, moderne ou contemporaine, composés comme un gigantesque collage en trois dimensions. En faisant exister sa ville dans le métavers, où apparition et disparition sont instantanées, l'artiste illustre volontairement la frontière poreuse entre virtuel cybernétique et *meatspace*.

D'après le chercheur Denis Chartier, un lieu « existe d'abord et avant tout comme un réseau discursif, donc comme une série et une accumulation de discours, qui en détermine et façonne les limites, les constituantes, l'histoire, les paramètres, etc. »[11]. Nous avons donc interrogée la nature transitoire de la géographie complexe des mondes

---

[7] *Ibid*.

[8] DESMET, Nathalie. Anne Cauquelin, Fréquenter les incorporels : contribution à une théorie de l'art contemporain. Marges [en ligne], 2007, vol. 6, [consulté le 23/01/2020]. Disponible sur : http://journals.openedition.org/marges/651

[9] Citation complète : « Le virtuel s'oppose non pas au réel, mais à l'actuel. Le virtuel est tout à fait réel dans la mesure où il est virtuel... le virtuel doit être défini strictement comme une partie de l'objet réel. » DELEUZE, Gilles. Différence et répétition. Paris, France : Presses universitaires de France, 2011. cité dans BOELLSTORFF, Tom. *op. cit.* p. 61-62

[10] « Monde de la chair »

[11] CHARTIER, Denis, VALLIÈRES, Sophie, PARENT, Marie (dir.). L'idée du lieu. Cahier Figura [en ligne], 2013, vol. 34, [consulté le 20/02/2021]. Disponible sur : http://oic.uqam.ca/fr/publications/lidee-du-lieu

virtuels et actuels, en mêlant analyse théorique et oeuvres pluridisciplinaires tout en laissant une place importante aux récits. Dans ce sens, il nous a semblé central d'étudier l'aspect fantomatique des paysages de Second Life au regard des mécanismes de construction urbanistique actuelle, et de la nature obsolescente des objets médiatiques. Ces dernières caractéristiques, nous ont amené.e.s à choisir les États-Unis - plus particulièrement la banlieue américaine - comme terrain d'étude, dont la structure rationnelle et les stéréotypes itèrent dans Second Life. En filigrane, nous avons entrepris de réfléchir ce spectre de l'actuel au virtuel, à travers la récurrence d'un lieu central : le centre commercial.

Tout d'abord, il s'agira pour nous d'étudier l'origine de Second Life comme lieu de conquête hétérotopique dans le sillage des banlieues américaines construits dans la vitesse. Puis nous analyserons ses paysages fantômes de l'entre-deux, et leur lien de filiation avec les ruines américaines et les ruines numériques. Enfin, nous essayerons de définir ces espaces comme les réceptacles de nos déambulations nomades (formatrices de l'identité de notre avatar hortrigby) et plus particulièrement à travers avec les différentes figures de (cyber)flâneur.euse.s. qui sont pour nous l'occasion d'aborder les problématiques de genre.



hortrigby, *hortrigby dans Hangars Liquides*, 2019





Florent Tillon, *Las Vegas Meditiation*, 2014

CHAPITRE 1 – SECOND LIFE : UTOPIES, HÉTÉROTOPIES ET DYSTOPIES À L'HORIZON DE LA BANLIEUE AMÉRICAINE

> « Las Vegas est construit autour d'un rêve, d'une illusion. C'est un endroit construit pour prendre votre argent, et vous offrir de l'espoir. C'est une ville construite sur le coeur et l'âme du rêve américain. Las Vegas est, à bien des égards, le plus américain de tous les endroits américains. C'est un carrefour où toutes les icônes de l'Amérique ont convergé : le cow-boy, le gangster, le soldat, le pionnier. C'est donc une quête sans fin, cette recherche de l'endroit parfait, cette recherche d'un endroit où la vie a un sens et une promesse. C'est la recherche de cet endroit qui n'a jamais existé. C'est finalement ce que recherche le pionnier : un endroit au-delà des frontières, un endroit qu'on ne peut atteindre. C'est l'utopie au sens classique du mot grec « u-topos », « aucun endroit ». Le pionnier est à la recherche d'une utopie, le pionnier est à la recherche d'un lieu qui n'existe pas. »[12]

Cette dernière citation tirée du film de Florent Tillon *Las Vegas Meditation* (2014), à propos de Las Vegas peut être rapprochée à bien des égards du modèle d'utopie virtuelle située que représente le projet Second Life au début des années 2000. Le métavers est ouvert à qui souhaiterait construire son paradis cybernétique et devient rapidement une copie des *suburbs*[13] américaines, donnant ainsi au paysage une tonalité de stéréotype formé dans la vitesse et l'espace du rêve, la fois utopique et dystopique.

1.1. UTOPIE, HÉTÉROTOPIE, DYSTOPIE

1.1.1. Migration et communautés

> « Dans une contrée à construire, où la population paraît un facteur décisif de développement, il faut à tout prix assurer

[12] Citation originale : "Las Vegas is built around a dream, an illusion. It's a place built to take your money, and offer you hope. That is a city built on the heart and soul of the American dream. Las Vegas is in many ways, the most American of all American places. It is a crossroads where all of the icons of America have converged : the cowboy, the gangster, the soldier, the pioneer. So it's an endless quest, that search for the perfect place, that search for a place where life has meaning and promess. It's that search for that place that never exist. Thats ultimately what the pioneer is looking for: a place beyond borders, a place beyond boundaries, a place that cannot be reached. It is utopia in the classic sense of the greek word « u-topos », no place. The pioneer is searching for utopia, the pioneer is searching for a place that doesn't exist." Black Monk dans TILLON, Florent. Las Vegas Meditation. SHELLAC SUD - Thomas Ordonneau, 2014. 91 min.

[13] « banlieue »

> son accroissement. C'est donc par des appels pressants et répétés qu'on sollicite l'éventuel citoyen, en lui faisant miroiter les avantages des nouveaux mondes où, assure-t-on, il connaîtra le succès et le bonheur. »[14]

Aux origines, le Nouveau Monde est un territoire dominé et exploité par les populations de colons venus d'Europe Occidentale, rejoints jusqu'au XXe siècle par de nombreux autres migrant.e.s en quête de recommencement, d'enrichissement et de bonheur. Ces principes fondateurs du rêve américain entérinés par la Déclaration d'Indépendance de 1776[15] rédigée par Thomas Jefferson, résonneraient « pour l'Européen encore aujourd'hui, à une forme sous-jacente de l'exil »[16]. L'histoire complexe des migrations aux Etats Unis est ponctuée de trois vagues successives. De 1815 au début de la Première Guerre Mondiale, il s'agissait principalement de populations européennes d'Allemagne, d'Irlande (notamment suite aux famines), slaves, juives, et de méditérannée[17]. Avant les années 1840, la « vieille émigration » était constituée d'individu.e.s des îles britanniques, fortement influencé.e.s selon Serge Courville par la philosophie de John Locke sur la propriété privée et attiré.e.s par l'abondance de terres agricoles à bas prix[18]. Elle est aussi une terre de migrations contraintes : le commerce triangulaire entrainera environ la traite d'environ dix millions d'esclaves noirs[19], dont les communautés africaines-américaines se réapproprient les mémoires à partir des années 1960, avec les mouvements de droits civiques[20]. Cette migration forcée comprend aussi des prisonnier.ère.s et une main d'oeuvre asiatique, qui « n'est rien de moins qu'un substitut immédiat à la traite des Noirs »[21]. L'émigration latine-américaine, plus récente, a débuté seulement il y a 50 ans. L'idée de communauté - aussi comprise dans un sens plus large - devient un des pivot structurant de la société américaine : pays d'origine,

---

14 COURVILLE, Serge. Immigration, colonisation et propagande : du rêve américain au rêve colonial. Québec : Éditions Multimondes. 2002. p. 9

15 Déclaration Unanime des Treize États Unis d'Amérique réunis en Congrès le 4 juillet 1776. États-Unis, 1776, [consulté le 19/09/2019]. Disponible sur : https://mjp.univ-perp.fr/constit/us1776.htm

16 BAUDRILLARD, Jean. Amérique. Paris : Éditions Grasset et Fasquelle, 1986. p. 75

17 *Ibid*. p. 16

18 COURVILLE, Serge. *op. cit.* p. 29-30

19 *Ibid*. p. 34

20 VERGÈS, Françoise. Traite des noirs, esclavage colonial et abolitions : comment rassembler les mémoires [en ligne]. Hermès, la revue, vol. 52, n° 3, [consulté le 03/04/2021]. p.53. Disponible sur : https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2008-3-page-51.htm?contenu=article

21 COURVILLE, Serge. *op. cit.* p. 38

religion, histoire commune. Ces derniers facteurs de rapprochement créent le liant des interactions humaines entre ses différents membres qui se déploient sur le territoire qu'ils partagent.

En plus d'être promue comme le lieu du recommencement possible, l'Amérique est aussi le terre historique des premières communautés utopiques expérimentales, notamment du projet réformiste de Robert Owens à New Harmony (Indiana), qui considérait le mariage ou la propriété privée comme des institutions contraignantes pour sa nouvelle société morale[22]. Il fonde alors une première communauté dite « socialiste » à New Lanark en Angleterre, puis à New Harmony aux États-Unis, basées sur l'éducation et la philanthropie. Elles furent toutes deux des échecs[23]. Les utopies refleurissent aux Etats-Unis dans les années 1960-1970 avec le mouvement de contestation de la guerre du Vietnam qui se poursuit alors en parallèle d'une libération sexuelle et des mœurs promouvant : « le rejet de l'ordre dominant, l'idéalisme rural, les terres ouvertes, l'égalitarisme, la communauté et l'environnementalisme. »[24]. Ces premières contre-communautés pavent notamment la voie à des sociétés modèles de l'utopie fouriériste, c'est à dire à un « système de rapports où la moralité n'a plus rien à faire »[25].

Dans cette mouvance, le festival Burning Man installé dans le désert de Black Rock au Nevada, qualifié de « centre de la marge »[26], invite ses festivalier.ère.s à vivre une utopie éphémère autour de pratiques artistiques dans des conditions d'extrême autosuffisance. À l'occasion d'une interview[27] donnée au rédacteur en chef du journal officiel de Second Life New Worlds Note, Philip Rosedale confie que son futur métavers était déjà au stade de gestation lors de sa première rencontre avec le festival. Il

---

[22] CARMONY, Donald, ELLIOTT, Josephine. New Harmony, Indiana: Robert Owen's Seedbed for Utopia. Indiana Magazine of History [en ligne], septembre 2018, vol. 76, n° 3, [consulté le 24/03/2021]. p. 163. Disponible sur : http://www.jstor.org/stable/27790455

[23] OWEN, Robert. Encyclopædia Britannica, 1911, vol. 20. Disponible sur : https://en.wikisource.org/wiki/1911_Encyclop%C3%A6dia_Britannica/Owen,_Robert

[24] Citation originale : "rejection of the dominant order, rural idealism, open land, egalitarianism, community, and environmentalism" dans MILLER, Timothy. The 60s Communes Hippies and Beyond. Syracuse : University of Tennessee Press, 1999. p. 151

[25] BENJAMIN, Walter. Paris, Capitale du XIXe siècle. Paris : Allia. 2015. p .7

[26] GAUTHIER, François. (Ré)créer le monde à Burning Man. Jeu, don et créativité rituelle. Revue du MAUSS [en ligne], 2015, vol. 2, n° 46. Disponible sur : https://doi.org/10.3917/rdm.046.0220

[27] WAGNER JAMES AU. Philip Rosedale and Larry Harvey in Burning Life [vidéo en ligne]. Youtube, 2009. https://www.youtube.com/watch?v=JhajpY7Er9w



8



9

Alain Della Negra et Kaori Kinoshita, *The Cat, the Reverend and the Slave*, 2009, Capricci Films, 80 min.

lui permit alors de projeter ce à quoi pourraient ressembler les constructions virtuelles qui y seraient érigées. Sans les conditions de survie du Burning Man, l'organisation de la Cité dans Second Life se fait sur le même mode de gouvernance libertarien et non interventionniste. Le cyberespace et les mondes virtuels sont donc lieux où communautés et contre-communautés utopiques se construisent[28]. Celles-ci sont mises en scène dans le film *The Cat, the Reverend and the Slave*[29] (2009) de Kaori Kinoshita et Alain Della Negra, en nous faisant pénétrer dans l'intimité virtuelle et actuelle des résident.e.s du métavers. On y voit un couple de pasteur.e.s venu prêcher la bonne parole cohabiter avec des *furries* (ces communautés d'animaux anthropomorphes), mais aussi des goréen.ne.s (provenant des *Chroniques de Gor* (1966-) de John Norman), dont les pratiques BDSM maitre / esclave montrent ici l'importance voire l'omniprésence du sexe dans Second Life. Le métavers représente en effet pour eux un lieu dans lequel ils peuvent établir leur idéologie ou leur identité.

L'idée de communauté, d'utopie au sens néolibéral américain correspond aussi à l'expansion et au mouvement perpétuel vers un ailleurs qui n'existe qu'à travers sa potentialité de contenir le paradis perdu. Dans sa conférence *Des espaces autres* Michel Foucault conceptualise le terme « hétérotopie »[30] en 1967 qu'il définit comme des « utopies localisées », des « lieux absolument différents », ou « des contre-espaces »[31], au même titre que le projet du Nouveau Monde qui serait à l'origine la « création réelle d'un autre espace réel aussi parfait, aussi méticuleux, aussi arrangé que le nôtre est désordonné, mal agencé et brouillon »[32]. A l'instar du Burning Man, Second Life est une utopie dans laquelle chacun.e, en théorie, est libre d'y circonscrire son hétérotopie, voire même - dans le cas des goréen.ne.s par exemple - son « hétérotopie de déviation »[33].

---

[28] DODGE, Martin. Mapping Cyberspace. Londres : Routledge, 2000. p. 33

[29] KINOSHITA, Kaori, DELLA NEGRA, Alain. The Cat, the Reverend and the Slave. Capricci Films, 2009. 80 min.

[30] FOUCAULT, Michel. Le Corps utopique, Les Hétérotopies. Paris : NOUVELLES LIGNE, 2019.

[31] *Ibid*. p. 24

[32] Citation complète : « C'est ainsi qu'aux XVIIe et XVIIIe siècles, les sociétés puritaines anglaises ont essayé de fonder en Amérique des sociétés absolument parfaites; [...]. » *Ibid*. p.34

[33] *Ibid*. p.26-27 « (...) des lieux que la société ménage dans ses marges dans les plages vides qui l'entourent, sont plutôt réservées aux individus dont le comportement est déviant par rapport à la moyenne ou à la norme exigée. »

1.1.2. Utopie de la conquête

La naissance de Second Life a donc lieu dans un contexte de course vers cet ailleurs toujours plus éloigné du monde terrestre, plus abstrait, imaginaire, virtuel, et réactive le mythe américain des frontières constamment mobiles[34] fortement liées à la conquête de l'Ouest et indissociable de l'idée de destinée manifeste. Puis, la conquête spatiale - illustrée notamment par des auteur.ice.s ou dessinateur.ice.s de science-fiction comme Charles Bonestell - a été le nœud actif d'une guerre idéologique qui opposait URSS et États-Unis, communisme et capitalisme. Car remporter la guerre des étoiles signifiait indéniablement que le monde terrestre l'était déjà. Les États-Unis se tournent donc vers leur prochain espace à dominer, cette fois proprement occidental : Internet, né dans les universités américaines, et plus largement le cyberespace qui doit son nom au roman *Neuromancien* (1984) de William Gibson. Malgré les visions dystopiques de Gibson, le cyberespace reste un lieu où se concentrent initialement les espoirs d'utopie, pour lequel de nombreux.ses idéalistes s'opposent à sa colonisation par les entreprises capitaliste. La *Déclaration d'indépendance du cyberespace* de John Perry Barlow écrite en 1996 contre la Loi sur les télécommunications aux États-Unis en est un exemple :

> « Gouvernements du monde industriel, géants fatigués de chair et d'acier, je viens du cyberespace, nouvelle demeure de l'esprit. Au nom de l'avenir, je vous demande, à vous qui êtes du passé, de nous laisser tranquilles. Vous n'êtes pas les bienvenus parmi nous. Vous n'avez aucun droit de souveraineté sur nos lieux de rencontre. Nous n'avons pas de gouvernement élu et nous ne sommes pas près d'en avoir un, aussi je m'adresse à vous avec la seule autorité que donne la liberté elle-même lorsqu'elle s'exprime. Je déclare que l'espace social global que nous construisons est indépendant, par nature, de la tyrannie que vous cherchez à nous imposer. Vous n'avez pas le droit moral de nous donner des ordres et vous ne disposez d'aucun moyen de contrainte que nous ayons de vraies raisons de craindre. »[35]

---

[34] TURNER, Frederick Jackson. The Frontier in American History. New York : Henry Holt and Company, 1921. p. 25

[35] PERRY BARLOW, John. Déclaration d'indépendance du cyberespace. *In*. BLONDEAU, Olivier et LATRIVE, Florent (dir.). Libres enfants du savoir numérique. Paris : Eclat, 2000, Annexe 1. p.510

Ce « lieu de rencontre » dont parle John Perry Barlow est paradoxalement une utopie à portée de main, là où celle-ci se fait dans l'actuel par un choc ontologique. A propos de construction culturelle, Mark Fisher définit ces rencontres du cyberespace comme des « micro-contacts »[36]. Le méta-voyage dans ce flux d'informations quotidiennement invisibles s'est construit au départ à travers un écran, où les mouvement du corps actuel sont limités. Avant l'invention du téléphone mobile, et au contraire de la salle de cinéma[37], le régime spectaculaire impliqué par l'écran se produit chez-soi. On entre alors dans le règne du domestique dans lequel l'utopie se produit sur une interface, entre intérieur confortable du foyer et cybermonde hyperconnecté. Pas de version téléphone ou tablette, ce positionnement physique est celui dans lequel on accède à Second Life.

1.1.3. Posséder Second Life ?

Cyberespace et mondes virtuels sont également des produits de l'idéologie californienne de la Silicon Valley, c'est à dire selon Richard Barbrook et Andy Cameron de la fusion de « l'esprit libre des hippies »[38] et du « zèle entrepreneurial des yuppies »[39]. L'entrée dans l'ère du capitalisme tardif est donc marquée par un techno-libertarianisme puissant, dont mondes virtuels seraient les modélisations utopiques. Linden Lab déclare Second Life comme un « monde en ligne et en 3D, imaginé, créé et possédé par ses résidents »[40] ou une hétérotopie virtuelle bâtie par ses habitant.e.s venus y consacrer à leur tour leur propre hétérotopie.

L'environnement du métavers est entièrement modifiable, qu'il s'agisse des bâtiments, des objets, des vêtements, des parties du corps, ou des interactions, donnant ainsi aux *slifers* des caractéristiques de demi-dieux.déesses dominant un territoire. Tom Boellstorf, dans sa recherche *Un anthropologue dans Second Life*, décrit la mise en

---

36 FISHER, Mark. Ghost Of My Life. Writing on Depression, Hauntology and Lost Futures. Winchester : Zero Books, 2014. p. 39

37 MANOVICH, Lev. Le langage des nouveaux médias. Paris : Les presses du réel, 2015. p. 205

38 Citation originale : "free-wheeling spirit of the hippies" dans BARBROOK, Richard et CAMERON, Andy. The Californian Idelology. Science as Culture, janvier 1996. p. 1

39 Citation originale : "entrepreneurial zeal of the yuppies" dans *Ibid*. p.1

40 REYNOLDS Ken cité dans LECHNER, Marie, RIVOIRE, Annick. La double vie du deuxième monde*. In.* DE CAYEUX Agnès, GUIBERT, Cécile (dir.). Second Life, un monde possible. Paris : Les petits matins, 2008. p. 22

forme d'une *technè* dans la peau d'un Prométhée cybernétique[41] comme « la capacité des êtres humains à se créer eux-mêmes »[42]. Se créer soi-même dans Second Life c'est aussi vivre la projection de son moi idéal avec son avatar, de sa maison, à travers son écran. Souvent des corps stéréotypés, blancs, bodybuildés, ou bien aux formes irréalistes.

Mais Second Life est surtout l'hétérotopie capitaliste d'un pouvoir d'achat possiblement illimité, de la vente et de la dépense. Le métavers possède tout d'abord sa propre monnaie virtuelle. Le Linden Dollar, indexé sur le dollar américain est la devise permettant aux résident.e.s d'acheter et de vendre dans Second Life, où le respect la propriété intellectuelle[43] leur est garantie. Il représente ainsi une part de marché pour les nombreuses entreprises qui s'y installent dès le départ, attirées par les opportunités financières virtuelles. Le rêve américain d'enrichissement se prolonge et l'expérience du monde se fait en grande partie à travers la réalisation d'achats. Dans un article de New Worlds Note, Wagner James Au relaye un commentaire de l'avatar Irihapeti. Ce dernier note que les seules constantes dans un univers sont : son nom d'utilisateur, ses amis/contacts/connaissances, la communication via un *viewer*[44] (le logicien permettant d'accéder au métavers), et « la possibilité de déposer et de retirer [son] argent en toute sécurité, afin de pouvoir acheter des objets/expériences pour n'importe quel monde/jeu/portée de vue du métavers et/ou d'être payé pour les objets/expériences qu'[il] fournit dans n'importe laquelle des différentes offres »[45]. Dans ce sens, construire un monde utopique reposant sur l'argent va à l'encontre des principes du genre établis dans *Utopia* de Thomas More, à savoir : l'inexistence de l'argent et de la propriété dans le système

---

41 BOELLSTORFF, Tom. *op. cit.* p. 113-120

42 *Ibid*. p. 118

43 ANTROVIAQUE, Xavier. Second Life, le pari du libre. In DE CAYEUX Agnès, GUIBERT, Cécile (dir.). *op. cit.* p. 54

44 L'application permettant l'accès au métavers.

45 Citation originale : "The 4th constant is my ability to deposit and withdraw my money safely and securely, so that I can buy stuff/experiences for any particular world/game/viewport of the metaverse and/or get paid for stuff/experiences that I provide in any of the different offerings/views" dans AU, Wagner James. *The Metaverse We Want Isn't About Bridging 3D Content, But People* [en ligne]. New Worlds Note. 1 Octobre 2020. [consulté le 28/02/2020]. Disponible sur : https://nwn.blogs.com/nwn/2020/09/sl-metaverse-steam-jim-purbrick.html

social[46]. Second Life se positionne donc comme une utopie capitaliste « réalisée »[47], soumise aux lois de l'offre et la demande. Dans leur *Grand Theft Avatar* (2008), le groupe d'artistes Second Front illustre l'omniprésence des échanges financiers dans Second Life qu'il.elle.s transforment à l'occasion en un gigantesque GTA pour mettre en scène le pillage de la trésorerie de Linden Lab brûlée par la suite dans une seconde performance, *Devalue the Dollar* (2008). Permettons-nous ici une digression pour signifier l'importance du *machinima* dans Second Life, un genre et une technique de film composé des mots « machine », « cinéma » et « animation ». De nombreux.ses artistes l'utilisent pour conserver une trace de leurs performances comme Second Front, ou Eva et Franco Mattes a.k.a https://0100101110101101.org/. Nous pouvons citer *I know that it's all a state of mind* (2010), réalisée entre Second Life et le Plymouth Art Center, ou les *Reenactments* (2007-10), leurs reprises virtuelles de performances célèbres comme Vito Acconci, ou VALIE EXPORT.



Second Front, *Devalue the dollar*, 2008

[46] JAMESON, Frederic. Archéologies du futur I, le désir nommé utopie. Paris : Max Milo Éditions, 2007. p. 54

[47] BAUDRILLARD, Jean. *op. cit.* p. 75

Si nous dézoomons sur la proposition initiale de Second Life, il est important de d'interroger une nouvelle fois sur son mode de gouvernance, en notifiant l'implication des modérateur.ice.s (appelés Lindens), dans le cadre politique du non interventionnisme : « Posséder Second Life signifie-t-il que les résident.e.s sont les seul.e.s qui ont le droit de le gouverner ? La question reste ouverte. Après tout, si Linden Lab est effectivement propriétaire de rien ou de peu de chose, d'où lui vient l'autorité morale de gouverner les affaires de Second Life ? »[48]. Peter Ludlow décrit également leur comportement : « La position de Linden Lab est ambiguë. Ses membres se comportent un peu comme « les dieux grecs sur l'Olympe »[49]. Le 13 mars 2020 avait lieu la conférence *Territoires désarticulés du sacré* à laquelle participaient Kaori Kinoshita et Alain Della Negra. L'occasion pour elleux de revenir sur les films documentaires qui ont jalonné leur carrière commune, avec les *rushs* exclusifs de *The Cat, the Reverend and the Slave* (2009). Il.elle.s diffusent notamment une interview dans laquelle Wagner James Au demande à Philip Rosedale : « Ça vous manque d'être un Dieu ? »[50], et lui de répondre qu'il n'est finalement plus un Dieu aux yeux des résident.e.s mais un fournisseur d'accès. Sa position, d'ailleurs partagée par les spécialistes des mondes virtuels Edward Castronova et Andrew Jankowich, est pour Wian Erlank une occasion pour les développeur.ice.s des mondes virtuels comme Second Life de considérer d'une part les résident.e.s comme des sujets par la position qu'implique leur rôle exécutif, et d'autre part le refus d'une posture démocratique inclusive dans les prises de décision[51].

> « Ce que vous avez dans Second Life est réel et vous appartient. Il ne nous appartient pas. Nous n'avons aucun droit dessus. » [52] - Philip Rosedale (ancien CEO de Second Life)

---

[48] REYNOLDS Ken cité dans LECHNER Marie, RIVOIRE Annick. *La double vie du deuxième monde. In* DE CAYEUX Agnès, GUIBERT, *op. cit.* p. 22

[49] *Ibid*.

[50] Citation originale : "Do you miss being a God?"

[51] ERLANK, Wian. Property and Sovereignty in Virtual Worlds. In (dir.) SMITH, Charles James. Property and Sovereignty: Legal and Cultural Perspectives. Londres : Routledge. 2013.

[52] Citation originale : "What you have in Second Life is real and it's yours. It doesn't belong to us. We have no claim to it." - ROSEDALE, Philip dans HOOD, Jon. Second Lifers File Class Action Plaintiffs accuse Linden Labs of taking back 'land' [en ligne]. ConsumerAffairs, 24 avril 2010, [consulté le 19/03/2021]. Disponible sur : https://www.consumeraffairs.com/news04/2010/04/second_life_suit.html

Rappelons le rapport flou voire fallacieux qu'entretient Linden Lab avec la notion de propriété, en dehors de la propriété intellectuelle. Tout d'abord, le discours promotionnel de l'entreprise est axé sur l'idée qu'acheter un terrain dans Second Life garantisse la possession absolue de celleux sensés le détenir. En réalité, l'entreprise reste la première entité à laquelle appartiennent les serveurs permettant aux terrains virtuels d'exister en allouant à ses résident.e.s une licence d'utilisation en échange d'une certaine somme d'argent. Dans le passé, de nombreuses actions en justice ont été menées contre Linden Lab, notamment par l'architecte David Denton, créateur d'une île virtuelle dédiée à l'expérimentation artistique[53]. Plus récemment, l'archipel d'îles cyberpunk Hangars Liquides a été menacé de fermeture[54]. Depuis plus de 12 ans, cette gigantesque œuvre d'art dystopique est l'incarnation virtuelle du roman de science fiction *Neuromancien* (1984) de William Gibson, dans laquelle chaque élément a été pensé et réalisé par l'artiste et curatrice Djehan Kidd. Pourtant, cette dernière qui ne peut en obtenir la copie privée a été sommée par Linden Lab de verser un loyer exorbitant, sous peine de voir Hangars Liquides fermer le premier août 2019. L'utopie Second Life est donc un paradoxe entre discours et réalité, dans un cyber-monde idéalement néolibéral. De là se forme une torsion, une fêlure de l'utopie faisant appel à notre imaginaire dystopique en partie nourri de romans d'anticipation. Le néologisme *franchulate* réunion des mots *franchise* et *consulate*[55] développé dans *Le samouraï virtuel* (1992) de Neil Stephenson, désigne le régime politique du roman où les gouvernements habituels ayant fait faillite ont été replacés par des entreprises[56]. Second Life ne saurait s'interpréter uniquement au regard de son intention de création. Son existence même est annonciatrice du devenir de l'espace virtuel contemporain, qui n'est en effet aujourd'hui plus celui des idéaux utopiques de John Perry Barlow, mais plutôt celui du contrôle par les GAFAM.

---

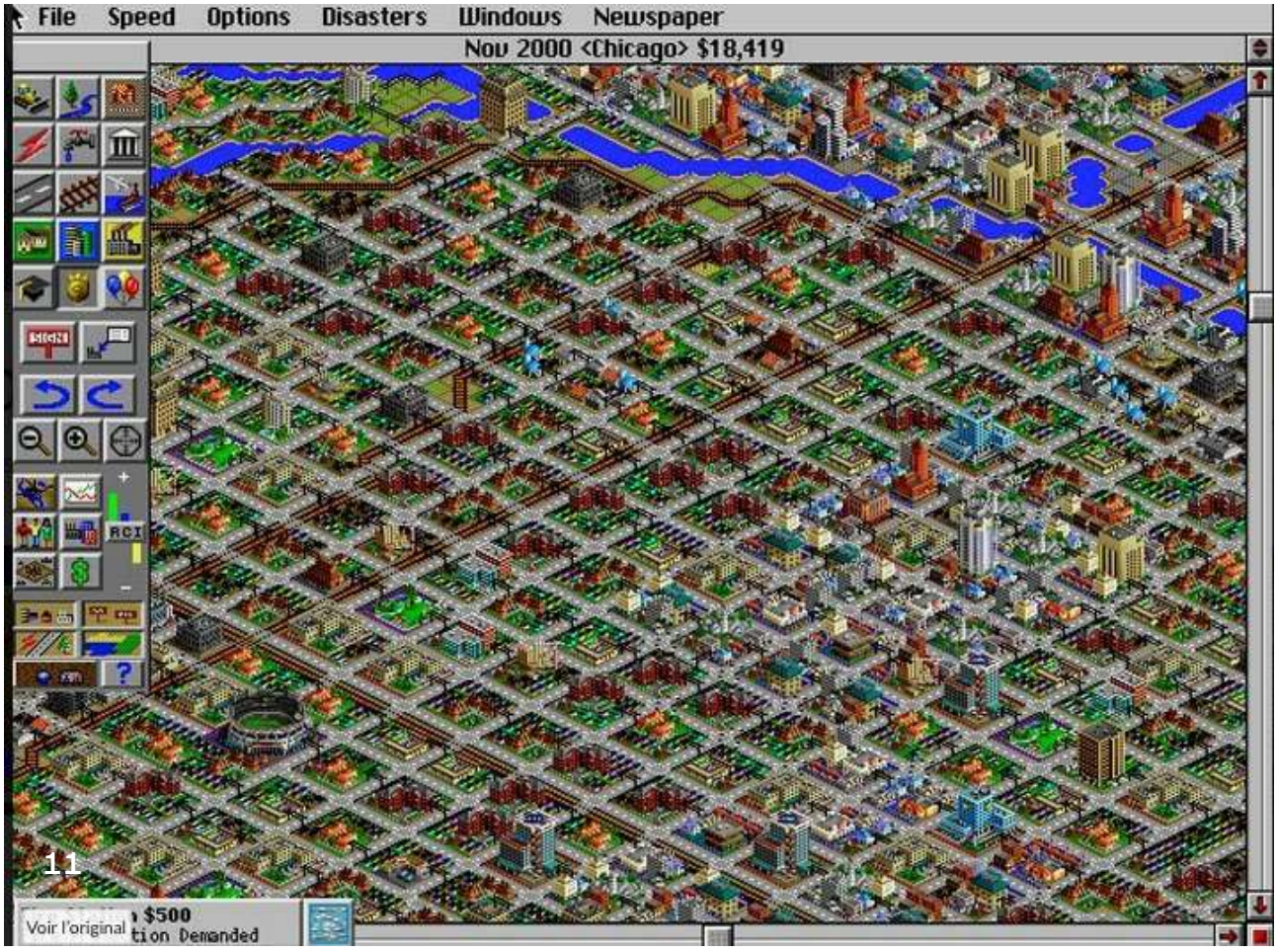
[53] LAZARUS, David. A real-world battle over virtual-property rights [en ligne]. Los Angeles Times, 30 avril 2010 [consulté le 19/03/2021]. Disponible sur : https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2010-apr-30-la-fi-lazarus-20100430-story.html

[54] AU, Wagner James. Second Life's Most Acclaimed Cyberpunk City Set to Disappear This Month -- The Life & Death of Hangars Liquides, As Told By Its Mysterious Creator [en ligne]. New World Notes, 11 juillet 2019 [consulté le 13/07/2019]. Disponible sur : https://nwn.blogs.com/nwn/2019/07/hangars-liquides-cyberpunk-second-life-djehan-kidd.html

[55] Consulat

[56] STEPHENSON, Neil. *op. cit.*

Dans cette continuité dystopique, Second Life se construit aussi comme une banlieue persistante, à l'image une nouvelle fois de la *banlise* du *Samouraï Virtuel* (1992), fortement inspirée la banlieue de Los Angeles et de ses autoroutes. Nous avons ainsi choisi de partir de l'intuition de Marie Lechner et Annick Rivoire dans leur article La double vie du deuxième monde : « Second Life serait-il en passe de se transformer en gigantesque banlieue américaine, [...] infestée de panneaux publicitaires, de boutiques et de centre commerciaux, où tout est fait pour pousser à la dépense ? »[57], et chercher en quoi ces deux mondes, dans leur construction et leurs représentations peuvent être mis en parallèle.



SimCity 2000, 1993

[57] LECHNER, Marie, RIVOIRE, Annick. La double vie du deuxième monde In DE CAYEUX Agnès, GUIBERT, Cécile (dir.). *op. cit.* p. 19

1.2. SECOND LIFE, BANLIEUE VIRTUELLE

1.2.1. *Simcity* : grille, île, enclave

> « [...] le cyberespace urbain, en tant que simulation de l'ordre informationnel de la ville, s'en trouvera encore plus soumis à la ségrégation que l'espace urbain traditionnel. »[58]

Les modèles structurels des *suburbs* américaines peuvent être en effet mis en miroir de ceux de Second Life. La « ségrégation des espaces urbains » prend forme dans les villes nourries par notre imaginaire des lieux d'hyperréalité, qu'Edward Soja nomme *Simcity* à propos de Los Angeles[59] (entre autres critères). Ce nom fait écho au simulateur de construction et de gestion de ville éponyme développé par Will Wright, inspiré du recueil de nouvelles de science-fiction *La Cybériade* (1965) de Stanislas Lem, dans lequel un dictateur déçu se voit offrir une boite lui permettant de manipuler la structure d'une civilisation. Dans *SimCity*, le.la joueur.euse incarne un.e maire devant construire sa ville, en se plaçant du point de vue de l'urbaniste. Il.elle a à sa disposition une carte vierge dans laquelle il.elle ajoute bloc par bloc des éléments constitutif d'une civilisation (maisons, industries, quartiers commerciaux, forêts, centre de tri des déchets…) et qui, une fois assemblés, interagissent entre eux : augmentent ou diminuent le nombre d'habitant.e.s, améliorent ou détériorent leur qualité de vie, rapportent de l'argent, provoquent des catastrophes naturelles etc. Cette mainmise sur les l'agencements urbains est ce que Giorgio Agamben nomme « dispositif », c'est à dire : « la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants. »[60]. Cette vue cartographique du dessus - non de l'intérieur - est comparable à celle d'un Dieu omnipotent. Un urbanisme tyrannique que nous pouvons mettre en parallèle des plans directeurs du Corbusier, ses rêves géométriques de rationalité en rupture totale avec les constructions passées, dans lequel les vies humaines sont des

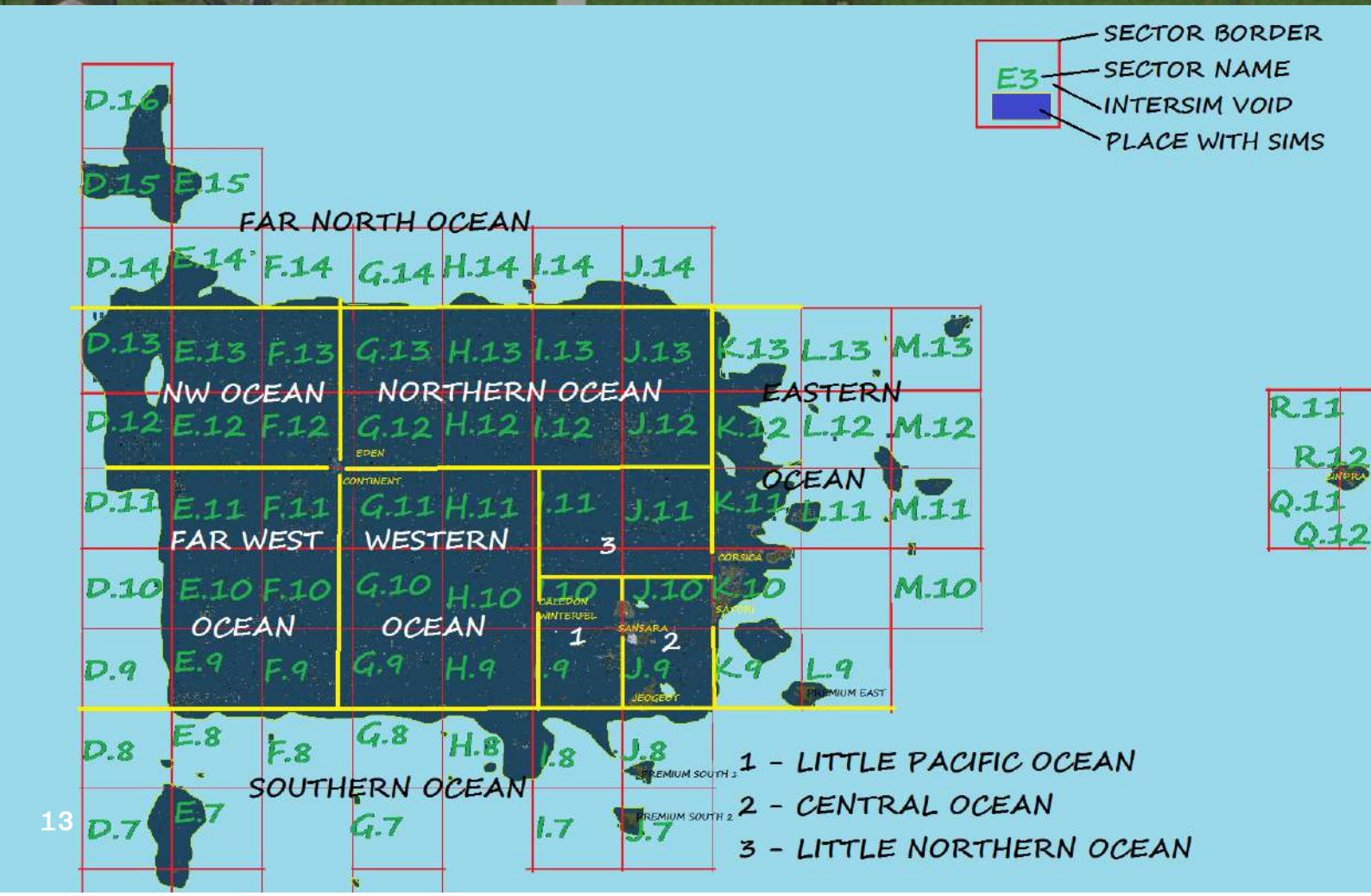
---

[58] DAVIS, Mike. Au-delà de Blade Runner Los Angeles et l'imagination du désastre. Paris : Éditions Allia, 2019. p. 77

[59] SOJA, Edward. Postmetropolis, Critical Studies of Cities and Regions. Oxford : Blackwell Publishers, 2000. p. 323-345

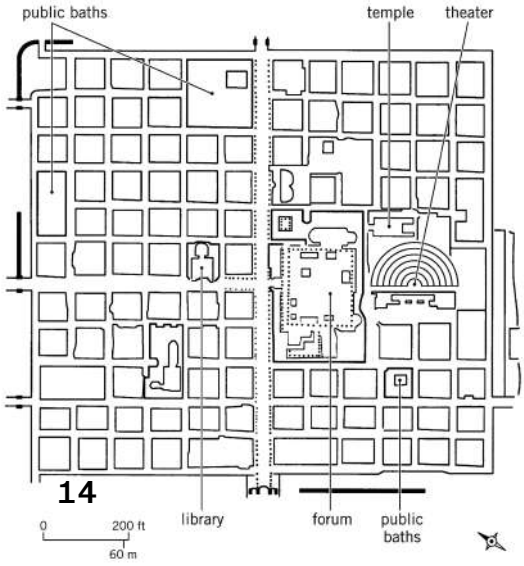
[60] AGAMBEN, Giorgio. Qu'est-ce qu'un dispositif ? Paris : Rivages. 2014. dans COCHARD, Bertrand. L'espace urbain, un dispositif de la modernité ?. Sens Public [en ligne], 2017, Corps contemporain et espace vécu, n°10, [consulté le 11 janvier 2020]. Disponible sur : https://www.erudit.org/fr/revues/sp/2017-sp03802/1048856ar/

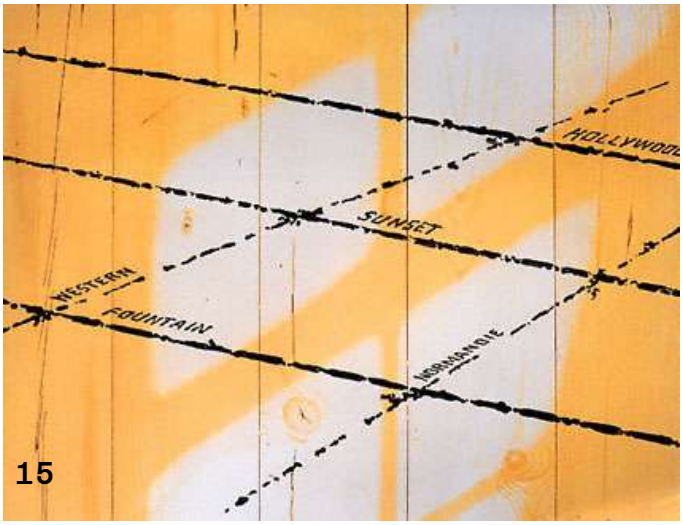




The *grid*, Second Life

sommes de données mathématiques quantifiables[61]. Ces rêves résonnent au delà de l'Atlantique avec la planification et la programmation des villes américaines, dont Los Angeles est l'exemple modèle, mais aussi avec le système géographique de Second Life instauré par Linden Lab. Elle contribue d'une part, à la virtualisation de l'idée de ville, et d'autre part à l'« atomisation sociale de contrôle à distance des corps et des esprits occupé dominer le territoire »[62].





Plan hippodamien
Ed Ruscha, *In city grid #2*

Dans Second Life comme dans la *suburb* américaine, la grille est la forme canonique de la planification territoriale, illustrée ici par *In city grid #2* de Ed Ruscha. Héritière du plan hippodamien, elle est reprise par Thomas Jefferson, comme instrument rationnel pour l'attribution des parcelles agricoles aux premiers colons, devant strictement mesurer 256 hectares[63]. Appelée à ce titre la *grid*, la carte de Second Life est à double niveau. Le premier est un quadrillage fictif, délimitant des secteurs de 100 unités comme les repères cartographiques d'un échiquier. Le second, celui du dessous, est une grille formée par les différents éléments du territoire constituant de la géographie du métavers. L'unité basique d'un terrain, appelée *Sim*, est une île carrée

[61] BÉGOUT, Bruce. Dériville : les situationnistes et la question urbaine. Paris : Éditions Incultes, 2017. p.14

[62] *Ibid*. p. 17

[63] CORBOZ, André. La dimension utopique de la grille territoriale americaine. JSEAC 28 [en ligne], 2003, vol. 3, n° 4. Disponible sur : https://dalspace.library.dal.ca/xmlui/bitstream/handle/10222/70836/vol28_3_4_63_68.pdf?sequence=1&isAllowed=y

mesurant 256m x 256m pouvant être assemblée pour former des éléments de plus grande ampleur[64] : continents, micro-continents, clusters. Ce système permet une rationalisation du territoire simplifiée. Dans la *suburb* angelenienne comme dans Second Life, la grille répond au phénomène d'étalement. Elle contribue au délitement du tissu urbain, à la perte de repères[65] en repoussant les limites de la ville sur ses extrémités[66] en réactivant une nouvelle fois le mythe américain de la frontière. En revanche, puisqu'il est possible de s'affranchir de la gravité dans Second Life, les frontières ne s'arrêtent pas au territoire en deux dimensions. Il existe en effet des constructions en hauteur appelées *skyboxs*, des îles dans l'île permettant à un.e propriétaire de construire au delà des limites du sol. Les *skybox*, non sans rappeler le Los Angeles de *Blade Runner* (1982) où les gratte-ciels sont interminables (mais dépendants de la gravité), sont souvent constituées de blocs disparates, flottant ça et là dans le ciel.



L'avatar d'Agnès Varda dans l'Ouvroir de Chris Marker, extrait d'*Agnès de ci de là Varda*, 2008-2011

[64] Second Life Geography. Second Life Wiki, 22 Novembre 2015 [consulté le 03/03/2021]. http://wiki.secondlife.com/wiki/Second_Life_Geography#Map_structures

[65] BÉGOUT, Bruce. Los Angeles Capitale du XXe siècle. Paris : Éditions inculte. 2019. p.33

[66] *Ibid*.

Aussi, chaque item géographique du métavers est séparé de manière hermétique par un océan appelé *Void* qui n'a aucune matérialité computationnelle. Il n'est pas codé, impossible à survoler avec son avatar et représente ce qu'il se passe à l'horizon de la frontière du territoire virtuel. Dans le premier épisode d'*Agnès de ci de là Varda*[67] (2008-2011), la cinéaste Agnès Varda filme l'intimité de Chris Marker, anonyme sous les traits de son avatar, le chat orange Guillaume-en-Égypte. Accompagnée de celui-ci, elle procède à une rétrospective partielle de son oeuvre filmée et virtuelle en présentant son île l'*Ouvroir* (2008 -) avec son avatar créé pour l'occasion. Nomade dans la vie actuelle comme dans le virtuel, amoureuse des bords de mer qui sont ses image récurrentes, Agnès Varda se filme en regardant le *Void*. Cette projection de la séparation[68] est un des premiers éléments de ségrégation du territoire. On peut imaginer que chaque île n'existe qu'à travers ses propres frontières et limites ; des îles sous cloche, hermétiques au reste du monde. Dans son essai *L' île déserte et autres textes et entretiens*, Gilles Deleuze décrit l'île comme la matérialisation du désir de séparation humaine, sa volonté de rompre avec l'existant et des réalités du continent[69]. C'est au titre d'île que l'urbanisme de Los Angeles a été décrit comme « obsédé par la sécurité »[70], multipliant les *gated communities*. Ces enclaves pour riches renforcent une nouvelle fois dans le paysage cette dimension de contrôle de l'environnement. Dans le documentaire *Reyner Banham Loves Los Angeles* (1972) l'auteur et critique décrit ces méta-villes privées comme étant les plus belles réussites architecturales[71], rendant déroutante l'expérience de la *suburb* pour ceux qui la visitent : « la démesure engendre son contraire : la communauté fermée n'est que la conséquence de la mégapole ouverte et infinie. »[72], indique l'artiste Stéphane Degoutin dont les recherches rapprochent fondamentalement la *gated community* de l'île ou de la bulle[73].

---

67 VARDA, Agnès. Agnès de ci de là Varda. Ciné Tamaris, 2008-2011, 225 min.

68 LEFEBVRE, Henri. Le droit à la ville. Paris : Éditions Economica, 2009. p. 56

69 DELEUZE, Gilles. L' île déserte et autres textes et entretiens, 1953-1974. Paris : MINUIT, 2002. p. 13

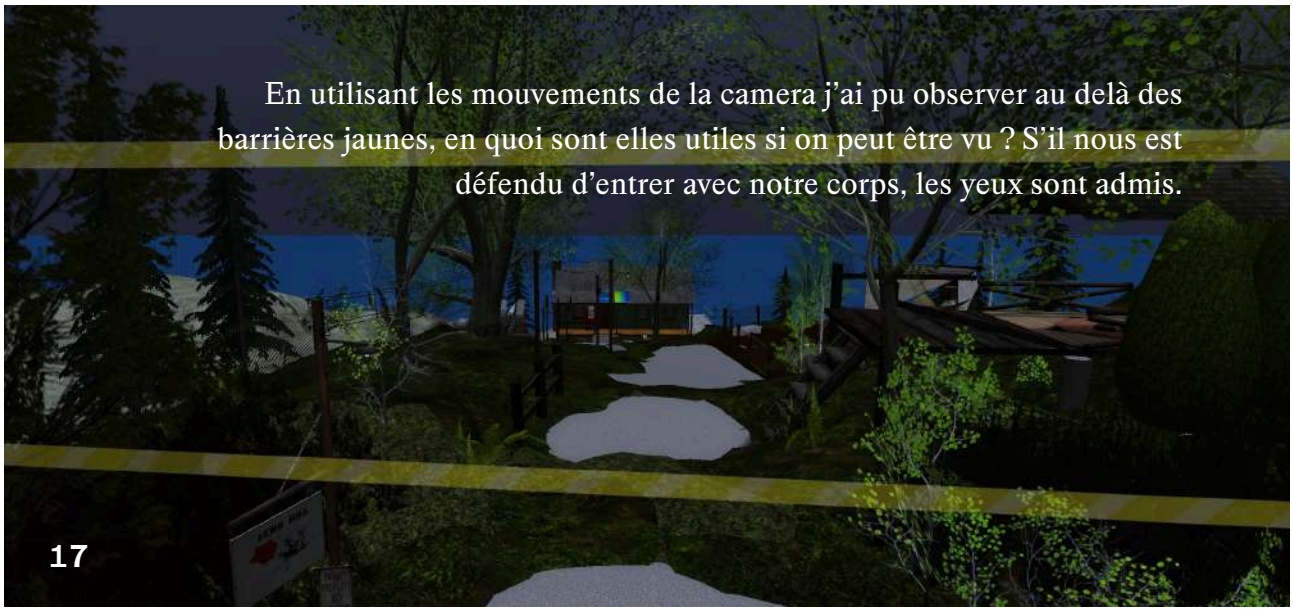
70 Citation originale : "security-obssessed urbanism" dans SOJA, Edward. *op. cit*. p.314

71 "Nearly all the good architecture is private, and this extends into a major problem for the tourist." Dans COOPER, Julian, réal. Reyner Banham Loves Los Angeles. BBC, 1972. Disponible sur : https://vimeo.com/22488225

72 DEGOUTIN, Stéphane. Prisonniers volontaires du rêve Américain. Paris : Éditions de la Villette. p. 333

73 DEGOUTIN, Stéphane. Le slogan « gated community ». Cahiers des Amériques latines [en ligne], 2008, 59, [consulté le 10/10/2020]. Disponible sur : https://doi.org/10.4000/cal.1054

Ces enclaves existent au sein même des îles de Second Life, signifiées par des frontières indiquées par des bandes jaunes. Leur structure est différente du monde actuel, puisque les parcelles qu'elles entourent sont la plupart du temps menues. Il est souvent possible de les contourner comme des champs agricoles et de pouvoir regarder ce qui se trouve à l'intérieur impliquant une position fortement voyeuriste.





hortrigby, Manduca/183/108/68, le 25/03/2021 à 10h56
hortrigby, Belmondo/75/97/97, le 25/03/2021 à 18h03



Lorcan Finnegan, *Vivarium*, 2019

1.2.2. Reproduction, itération des stéréotypes

> « Ici ou ailleurs, cette maison-ci, cette maison-là. Une porte, quatre fenêtres, une porte, quatre fenêtres, une porte, quatre fenêtres, tout se répète, tout se redit, tout se radote ».[74]

La *suburb* qui s'étire à l'infini donne lieu à des paysages urbains standardisés dont Levittown en Pennsylvanie, construite après la Seconde Guerre mondiale, est le modèle par excellence. Dans les années 1950, elle est le lieu d'exode de la classe moyenne américaine et représente la possibilité d'une utopie réalisée par l'accès à la propriété. Ce quartier d'habitation, constitué de maisons préfabriquées situées régulièrement les unes à côté des autres, accueillait alors des familles venues à la recherche de la sécurité du confort moderne. L'entreprise de bâtiment Levitt and Sons eut l'idée de réaliser des quartiers d'habitation grâce à des techniques héritées de l'industrie automobile[75], pour faire naître ces banlieues pavillonnaires le plus rapidement possible. Dans cette course d'après-guerre contribuant à faire des États Unis la première puissance mondiale, l'Eldorado du plein emploi du début des 30 glorieuses, une maison pouvait être construite en un jour par des ouvriers dédiés à réaliser une tâche répétitive[76]. Les constructions standardisées de Levitt and Sons s'exportent vite au

---

[74] VARDA, Agnès. Documenteur. Ciné-Tamaris, 1981. 65 min.

[75] MARSHALL, Colin. Levittown, the prototypical American suburb – a history of cities in 50 buildings, day 25 [en ligne]. The Guardian, 28 avril 2015, [consulté le 04/02/2021]. Disponible sur : https://www.theguardian.com/cities/2015/apr/28/levittown-america-prototypical-suburb-history-cities

[76] This Man Is the Father of Modern American Suburbia. The Smithsonian Channel, 2017, [consulté le 04/02/2021]. Disponible sur : https://www.smithsonianmag.com/videos/category/history/this-man-is-the-father-of-modern-american-su/

reste des Etats-Unis, et font des paysages de banlieues[77] des répliques parfois inquiétantes. Ces maisons reproductibles sont d'ailleurs représentées dans le film *Vivarium* (2019)[78] pour mettre en scène un sentiment d'angoisse de la banlieue pouvant oppressant. Un jeune couple est enfermé dans ce labyrinthe interminable de maisons similaires dont il ne pourront sortir que s'ils élèvent un enfant. La *suburb* dirigée par un plan directeur, la nomenclature et la répétition, devient un lieu mathématisé, quasiment abstrait contribuant à nourrir l'imaginaire qui lui est propre, reprit dans le virtuel par l'artiste Matt Mullican en 1991. Dans sa pièce en réalité virtuelle *Five Into One*, il performe un environnement immersif modélisant une ville à cinq paliers sémiologiques dont « le réel saisi par les machines »[79]. L'univers en 3D est constitué de formes solides simples, colorées et sans détail dont on ne connaît l'identité mais dont on peut deviner la fonction. Les seuls éléments reconnaissables dans le paysage sont la reproduction de maisons de banlieues à l'intérieur desquelles il est possible d'entrer en interaction avec les objets environnants. En termes symboliques, *Five into On*e est l'oeuvre précurseure



Matt Mullican, *Five into one*, 1991, performance filmée

[77] BAUDRILLARD, Jean. o*p. cit.* p. 13

[78] FINNEGAN, Lorcan. Vivarium. XYZ Films, 2019. 97 min.

[79] MULLICAN, Matt. Five Into One.Artifice 2, 6 novembre - 3 décembre 1992, [consulté le 24/04/2021]. Disponible sur : http://www.ciren.org/artifice/artifices_2/mullican.html

des mondes virtuels comme Second Life : une projection du fantasme situé et modélisé de ce que représente l'accès à la propriété dans le virtuel.

> « La ville construite par les habitants eux-mêmes à l'échelle réduite du quartier, voire du pâté de maison, avec ce qu'elle comporte de différence et de contradiction, de particularismes sauvages, d'hybridations chaotiques, doit laisser place au plan. »[80]

En tant qu'univers virtuel appartenant à ses résidents, Second Life porte en elle un retour possible en terme d'identité à ce que décrit précédemment Bruce Bégout. En dehors de certaines créations artistiques comme celles de Cao Fei avec *RMB City* ou l'*Ouvroir* de Chris Marker, le métavers est paradoxalement une itération de l'imaginaire de la banlieue dans le virtuel. *The Cat, the Reverend and the Slave* de Kaori Kinoshita et Alain Della Negra documente, non seulement la vie de communautés dans Second Life, mais également les personnages dans leur vie actuelle. Les réalisateurs publient une partie de leur séquencier préparatif du film dans l'article Persistent Suburb[81], écrit pour le recueil de textes *Second Life un monde possible*, d'Agnès de Cayeux et Cécile Guibert. On y voit leurs maisons actuelles, typiques des banlieues américaines qui sont les copies quasi parfaites de celle de leurs voisin.e.s, autrefois symbole de la propriété et de la réussite sociale, mises en parallèle des paysages de leur vie virtuelle, que Marie Lechner et Annick Rivoire dans le même ouvrage décrivent comme des « caricatures »[82]. Car même si le territoire de Second Life est programmé par des développeur.ice.s, les paysages restent construits par les résident.e.s. La grande majorité des îles et des parcelles sont des effectivement reproductions en 3D de l'actuel : les grattes-ciels et les routes goudronnées cohabitent avec des plages paradisiaques aux maisons à pilotis, créant un paysage décousu, tenant plus de l'incohérence visuelle que de la rencontre. Ici les stéréotypes de l'utopie de la consommation, copiée collée de l'actuel au virtuel ne fusionnent pas. Les éléments du paysage sont posés par blocs, hermétiques à la l'union avec les constructions voisines.

---

[80] BÉGOUT, Bruce. Dériville : les situationnistes et la question urbaine. op. cit. p. 14

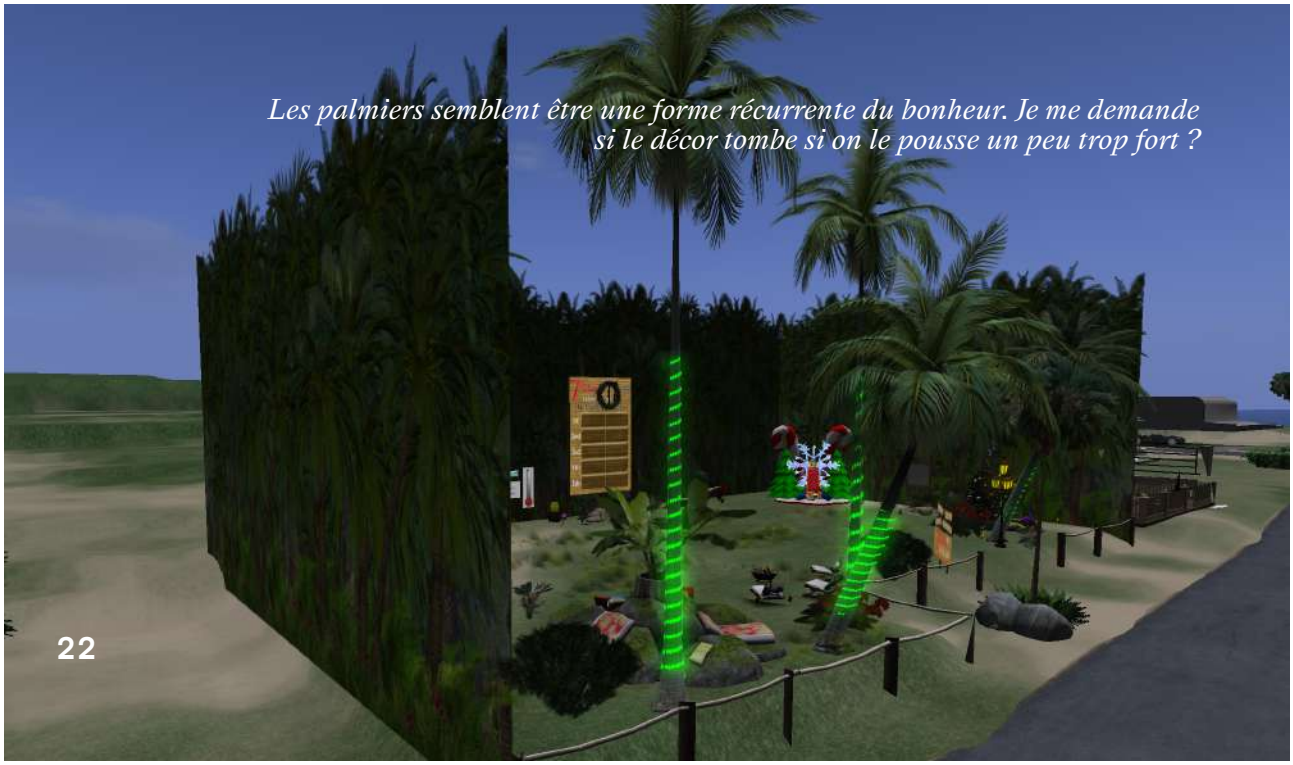
[81] DELLA NEGRA, Alain, KINOSHITA, Kaori. Persistent Suburbs. *In*. DE CAYEUX Agnès, GUIBERT, Cécile. (dir.) *op. cit.* p. 31-47

[82] *Ibid*. p. 20



Je m'arrête ici après des heures de marche sur la route 10, par hasard. Je tombe sur cette maison typique à palmiers près d'un magasin de « Sexbeds », après quelques échoppes et pompes à essence. Il y avait aussi un quartier chinois aussi et une grande église.

21



Les palmiers semblent être une forme récurrente du bonheur. Je me demande si le décor tombe si on le pousse un peu trop fort ?

22

hortrigby, palmiers route 10, Falkor/225/90/52 le 10/02/2021, à 09h36,
hortrigby, boite à palmiers Junapei/55/131/59, le 13/12/2020 à 17h34





Robert F. Hammerstiel, Instant Vacations, 2007
Robert F. Hammerstiel, *Make Yourself At Home III*, 2012, Hanovre, Kunsthalle

> « Parmi les stéréotypes classiques auxquels s'adresse l'économie, on peut compter les notions de famille unique et distinctive qui souhaite avoir sa propre maison avec jardin, une voiture spacieuse et des équipements adaptés à ses besoins individuels : une ou deux chambres d'enfants, une chambre, une cuisine, un salon et aussi, de manière stéréotypée, une cave ou un grenier offrant de l'espace pour tous les objets qui n'ont plus leur place dans la vie quotidienne. »[83]

Dans ses œuvres, l'artiste Robert F. Hammerstiel reprend ces éléments archétypaux pour créer des mises en scènes d'espaces imaginaires apparentés à ceux de la *suburb*, comme la série d'installations *Make Yourself At Home*. La pièce numéro *III* (2012) de la Kunsthalle de Hanovre expose sur un gazon vert « l'arrangement idéal pour les concepts de bonheur et de bien-être »[84] composé d'éléments caractéristiques des jardins de maisons privatives : maisons de poupées, pour les oiseaux ou pour le chien. Comme Kaori Kinoshita et Alain Della Negra, Hammerstiel s'intéresse aussi à la jonction entre virtuel et actuel avec la série de photographie *Instant Vacations* (2007) dans Second Life. Dans ces captures de paysages quotidiens du monde virtuel, il superpose une phrase prononcée par les résident.e.s aux photos de leurs lieux d'habitation. Ses images, souvent ironiques, illustrent le paradoxe d'un besoin d'évasion dans des lieux artificiels simulant les poncifs de sécurité domestique actuelle. Dans ces utopies localisées, il est permis d'y vivre son rêve américain à moindre coût où quelques Linden Dollars suffisent à l'achat d'une robe haute couture, une voiture de luxe ou du mobilier confortable pour son avatar.

1.2.3. *Follow the dollar*

> « La raison en est que, depuis 1940, près de la moitié des 28 millions d'habitants supplémentaires du pays se sont installés dans les banlieues résidentielles, à une distance de 15 à 40 kilomètres des centres commerciaux traditionnels des grandes

[83] Citation originale : "To the classic stereotypes addressed by the economy may be reckoned the notions of a unique, distinctive family who wish for their own house with garden, a roomy car and amenities to accommodate their individual needs: one or two children's rooms, a bedroom, a kitchen, a living room and also stereotypically a cellar or attic providing space for all those objects which no longer have any room in everyday life." Dans SPIEGL, Andreas. Second Life by Analogy [en ligne]. 2007. Disponible sur : https://www.hammerstiel.net/hammerstiel-texte/hammerstiel-t23en.html

[84] Citation originale : "the ideal arrangement for the concept of happiness and well-being" dans *Ibid*.

> villes. Ainsi, pour gagner les dollars des nouveaux clients, les commerçants devront suivre la fuite vers les banlieues. »[85]

Le lien entre le commerce dans Second Life et la *suburb* américaine s'explique par une expression territoriale du capitalisme[86] de la société spectaculaire debordienne[87], contribuant à flouter la frontière entre espace privé et espace public considéré au sens de Jürgen Habermas comme le lieu de la publicité et du débat[88]. D'après Stéphane Degoutin, l'« espace public au sens européen du terme »[89] est inexistant dans les *suburbs* américaines puisque leur construction ne résulte pas d'un « processus long et complexe »[90]. De plus, se retirer dans ce qu'on considère être son hétérotopie, son « îlot fermé »[91], crée une négation de la rue en termes d'espace d'expression du commun, de la rencontre et de l'insurrection, dans un territoire étendu à l'extrême où les uniques moyen de transport sont les voitures ou la téléportation dans le cas de Second Life, (que nous développerons juste après). Pour le métavers l'expérience implique un retrait domestique pour accéder à un lieu dans lequel la notion de public est également inexistante, puisque l'ensemble du territoire appartient à Linden Lab et qu'au sein même du métavers, la majorité est privées.

> « Lors d'averses soudaines, les arcades sont un lieu de refuge pour les personnes non préparées, à qui elles offrent une

---

85 Citation originale : "The reason is that since 1940, almost half of the 28 million national population increase has taken place in residential suburban areas, anywhere from ten to 40 miles away from traditional big-city shopping centers. Thus, to win the new customers' dollars, merchants will have to follow the flight to the suburbs." dans Business: FLIGHT TO THE SUBURBS. Time [en ligne]. 22 mars 1954, [consulté le 13/04/2021]. Disponible sur : http://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,819623,00.html

86 BÉGOUT, Bruce. Dériville : les situationnistes et la question urbaine. *op. cit.* p. 19

87 COCHARD, Bertrand. o*p. cit.*

88 LITS, Marc. L'espace public : concept fondateur de la communication. Hermès, La revue [en ligne], 2014, n° 70, [consulté le 13/01/2020]. Disponible sur : https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2014-3-page-77.htm

89 DEGOUTIN, Stéphane. *op. cit*. p. 316

90 *Ibid*. p. 315

91 DEBORD, Guy. Les grattes-ciels par la racine. Potlatch, 20 juillet 1954, n° 5, [consulté le 26/06/2020]. Disponible sut https://www.larevuedesressources.org/IMG/pdf/Potlatch.pdf

promenade sûre, bien que restreinte, dont les marchands profitent également. »[92]



Hortense Boulais-Ifrène, Passage du Bourg l'Abbé par temps pluvieux, avril 2021

Dans l'horizon de la *suburb*, le centre commercial fait office d'espace public simulé. C'est à partir du XIXe siècle qu'apparaissent les premiers espaces commerciaux du genre avec les passages parisiens, décrits par Walter Benjamin sans son *Livre des passages*, comme les prototypes mêmes des lieux de la vie moderne. Structurellement, les passages couverts oscillent entre espace privé et public, reliant deux rues parisiennes dans l'illusion de passer au travers d'immeubles d'habitation. On s'y abrite des intempéries, donnant aux marchandises le sentiment illusoire de la sécurité[93]. Pour décrire ces passages parisiens, et plus largement Paris en tant que ville de la modernité du XIXe siècle, Walter Benjamin choisit justement l'esthétique du fragment, qui lui permet de saisir formellement la complexité de la ville et ce qu'elle représente dans la multiplication de morcellements nébuleux. Cette recréation du paradis de l'abondance,

---

[92] Citation originale : "During sudden rainshowers, the arcades are a place of refuge for the unprepared, to whom they offer a secure, if restricted, promenade — one from which the merchants also benefits." BENJAMIN, Walter. The Arcade Project. Cambridge : The Belknap Press of Harvard University Press, 1999. p. 31

93 BENJAMIN, Walter. Paris, Capitale du XIXe siècle. *op. cit.* p. 5

de l'utopie et de l'expansion du capitalisme[94] trouvera son écho au XXe siècle dans les grands magasins puis, grossissant, dans les galeries marchandes des centres commerciaux, le lieu final de la *suburb* américaine programmée : « les habitants de ces banlieues en permanente expansion n'étaient plus appelés par le centre-ville traditionnel mais bien davantage vers les *malls* et autres centres commerciaux périphériques. »[95]. Dans la rue qui représente en opposition le danger, on s'y retrouve pour faire commun dans l'acte d'achat, de repos ou de divertissement. Le *mall* reproduit l'illusion de ville. L'une des premières idées de Victor Gruen, l'architecte concepteur du premier centre commercial américain, est de recréer l'environnement des échoppes et cafés de la ville de Vienne dans laquelle il est né[96]. Il simule l'espace public « idéal, sans négativité »[97] où chaque individu.e est avant tout un.e potentiel.le consommateur.ice, et le débat proscrit. Pour que l'acte d'achat ait lieu, ou bien pour stimuler de faux besoins, ces lieux mortifères sont programmés à leur tour : le parcours des clients est rationalisé, le semblant de chaos que donne l'illusion de l'abondance est maîtrisé par le zoning pour provoquer l'appétit de la dépense[98]. Victor Gruen et Larry Smith conseillent d'ailleurs dans *Shopping Towns USA The Planning of Shopping Centers* (1960) des éléments de décor permettant de l'accentuer. Ils vont de « la rangée de colonnes soutenant l'extension du toit [pour] crée[r] une zone contrôlée supplémentaire forte et efficace »[99], à « l'introduction de panneaux de séparation entre les magasins individuels ou les locations séparées les unes des autres constituant un élément architectural de contrôle supplémentaire. »[100]. Il faut diriger les potentiel.le.s consommateur.ice.s, rendre leur parcours fluide, susciter le besoin de rester le plus longtemps possible, et leur donner envie de revenir. Pour Jean Baudrillard, la discipline du contrôle à l'oeuvre est masquée

---

94 HARTMANN Maren. Technologies and Utopias: The Cyberflâneur and the Experience of Being Online. Thèse de doctorat, University of Westminster, 2004.

95 CHARTIER, Denis, PARENT, Marie, VALLIÈRES, Sophie. *op. cit.* p. 43

96 GLADWELL, Malcolm. The Terrazzo Jungle. The New Yorker [en ligne], 7 mars 2004, [consulté le 16/04/2021]. Disponible sur : https://www.newyorker.com/magazine/2004/03/15/the-terrazzo-jungle

97 BÉGOUT, Bruce. Los Angeles Capitale du XXe siècle. Paris : Éditions inculte, 2019. p. 121

98 GRUEN Victor et SMITH Larry, Shopping Towns USA The Planning of Shopping Centers, New York : Reinhold Publishing Corporation, 1960. p. 46

99 Citation originale : "The row of columns supporting the roof extension creates a strong and effective additional controlled area." dans GRUEN Victor et SMITH Larry. *op. cit.* p. 145

100 Citation originale : " The introduction of dividing panels between individual stores or separate tenancies from each other will establish an additional control architectural element " dans GRUEN Victor et SMITH Larry. op. cit. p. 146

par un « glacis de tolérance »[101]. Les programmateurs « disneyisent » les lieux en intégrant des espaces de divertissement et de détente pour adoucir visuellement l'architecture de contrôle, la renforçant par la même. La programmation du *mall* robotique et informatisée donne naissance à des agents aliénés, comme le personnage de Robert de la comédie musicale *Golden Eighties* (1986) de Chantal Ackerman. Il déclame au milieu, rapidement, les yeux dans le lointain :

> « Des crises il y en a toujours eu et il y en aura encore, le tout c'est de tenir ! Les plus forts tiendront, les plus faibles tomberont ! J'y peux rien, c'est la loi de la nature ! D'ailleurs j'agrandirai encore et encore, je ne m'arrêterai jamais parce que ce qui compte c'est la surface, l'expansion ! Et si je pouvais acheter toute cette foutue galerie je l'achèterai ! Et il faut se préparer pour les temps meilleurs et tenir, tenir ! Et un jour on se réveillera, les années sombres seront finies ! Et de toute façon les femmes en mettront toujours ! On n'a jamais vu des femmes aller toutes nues dans la rue, non ? »[102]

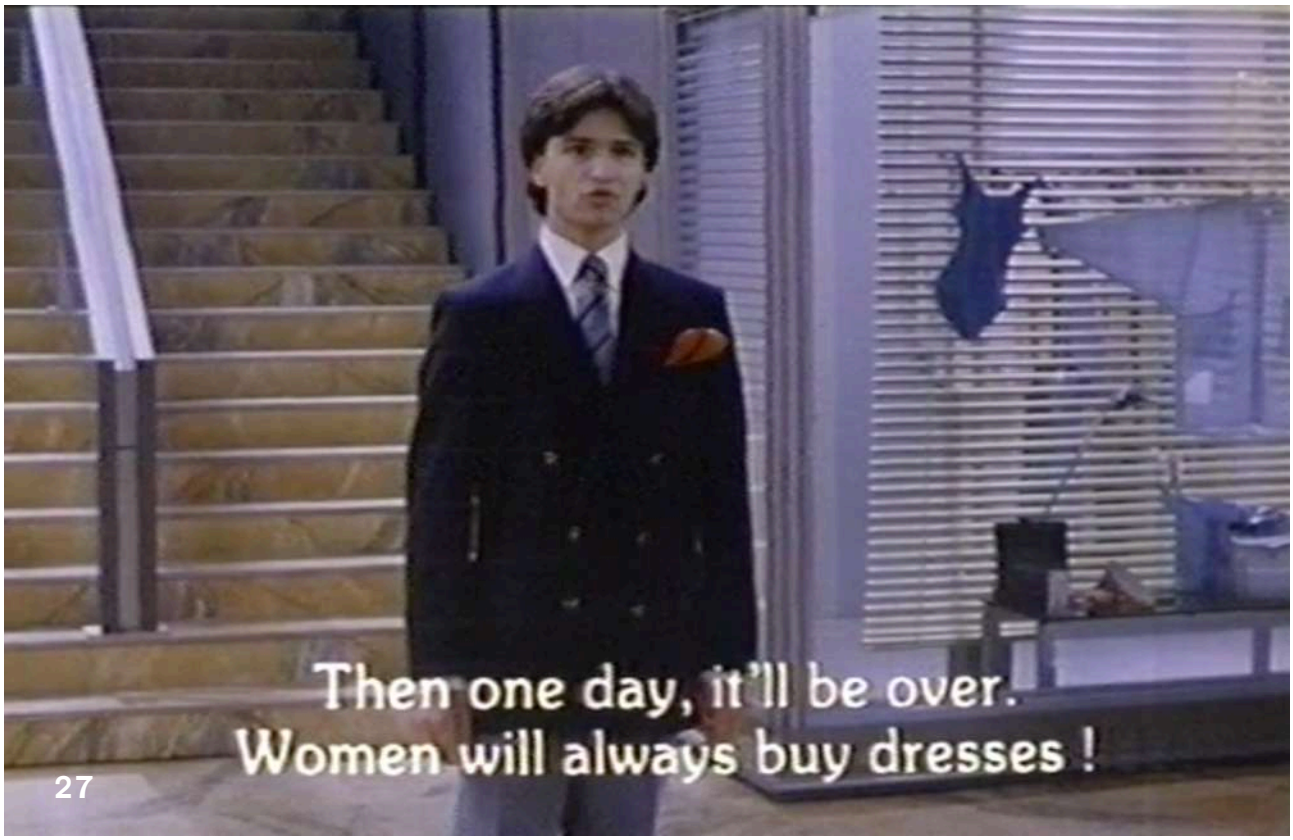
Golden Eighties (1986) se déroule au coeur d'un centre commercial. Plus précisément entre deux boutiques se faisant face : le magasin de vêtements de la famille Shwartz et le salon de coiffure de Lily entre lesquels se trouve le snack. Volontairement appelé en anglais *Golden Eighties*, le film est principalement une satyre de l'idéal expansionniste américain tourné en ridicule, en utilisant comme trame de fond des histoires d'amour entrecroisées excessivement stéréotypées mises en parallèle de discours ou d'actions commerciales montrées comme vides de sens. Les jeux de la sitcom américaine et du théâtre de boulevard s'invitent au cinéma pour accentuer les réalités construites et factices du capital en crise des années 1980 qui cohabitent dans cette agora moderne, où fusionnent sphère privée et publique. Le centre commercial devient un lieu de vie dans lequel on discourt et débat en bruits de couloirs de ce qui gravite autour de l'institution patriarcale familiale - fiançailles, mariage, foyer, enfants - cellule privilégiée du néolibéralisme dont la réalisatrice dresse ici la critique. Avant d'être des personnages, les acteur.ice.s jouent des lieux communs. Leurs chemins tracés dès le départ se reflètent dans les jeux de regards constants, amplifiés par les scènes

---

[101] BAUDRILLARD, Jean. Simulacres et simulations. Paris : Éditions Galilée, 1981. p. 115

[102] ACKERMAN, Chantal. Golden Eighties. La Cecilia, Paradise Films et Limbo Film AG, 1986. 96 min.





Monologue de Robert dans *Golden Eighties* de Chantal Ackerman, 1986

chantées parfois jusqu'à l'absurde. Chantal Ackerman y place d'ailleurs certaines aberrations pour créer le décalage : des souvenirs personnels de la shoah sont mentionnés au milieu de dialogues amoureux poncifs prononcés dans ce décor aseptisé et sécuritaire.

Dès les premiers temps, de nombreuses marques comme American Apparel installent leur boutique virtuelle dans Second Life. La possibilité de faire du commerce y est ouverte à toustes. De nombreux.ses habitant.e.s ouvrent leurs échoppes dans lesquelles il.elle.s vendent leurs créations uniquement utilisables dans le métavers. Tout ce qui fait celui-ci est achetable : vêtements, formes et parties du corps, décorations, mais aussi les interactions codées en Linden Scripting Language (LSL). Second Life devient rapidement un gigantesque supermarché à ciel ouvert, dans lequel on peut se promener, de boutiques en boutiques placées ici et là dans le paysage. Nul besoin de les recouvrir par un toit, aucun risque d'intempéries, ni de placer des agent.e.s de sécurité, pas de voleur.euse possible. Chaque article à acheter est décrit et mis en image sur une pancarte qu'il suffit cliquer, dépenser, obtenir et utiliser. Il faut acheter pour simuler la vie, des objets aussi insolites que absurdes. Être dans Second Life, c'est vivre une vie de dépense rêvée. Pour Anne - avatar décrite par la sociologue et psychologue Carole-Anne Rivière dans l'article *Comme si...* - le métavers permet d'accéder par la simulation aux désirs qu'elle ne satisfait pas dans la vie actuelle. Anne est particulièrement attentive à l'apparence de son avatar, et le plaisir du shopping lui permet d'exister sous les mille facettes de sa garde robe gigantesque.[103] Son récit résonne avec celui de la YouTubeuse Carmen King, qui introduit sa vidéo « SHOPPING ON RODEO DRIVE?! | Second Life », ainsi : « Aujourd'hui, je suis tellement excitée, je n'arrive pas à y croire. On va aller faire du shopping sur Rodeo Drive, virtuellement, bien sûr, parce que cette ***** n'a rien de designer. Attends, si j'en ai, une seconde. Ça, c'est mon sac de créateur, qui est plein d'autres sacs de créateurs. Voyons voir, alors bien sûr, c'est un Vuitton bas de gamme juste ici, un faux à 100%. Puis à l'intérieur, nous avons ce magnifique sac Gucci, encore une fois, 20 dollars sur Ali Express, un faux à 100%. [...] Donc, pas de véritable Rodeo Drive, mais aujourd'hui, nous allons sur Second Life faire une virée shopping

[103] RIVIÈRE, Carole-Anne. *Comme si…* In. LECHNER Marie, RIVOIRE Annick. *op. cit.* p. 22



28



29

hortrigby, Kouhun/164/144/51, le 01/04/2021 à 16h31
hortrigby, Wombat/105/162/54, le 01/04/2021 à 14h21

complètement folle [...]. »[104]

Avant tout, la réalité de Second Life est changeante, impermanente, et hallucinatoire : l'on s'y déplace à vitesse éclair et ce rapport au temps stroboscopique est partagé dans la *suburb* structurée par les *highways*.

1.3. TEMPS ET VITESSE

1.3.1. Dromologie et picnolepsie

> « Nous déclarons que la splendeur du monde s'est enrichie d'une beauté nouvelle: la beauté de la vitesse. Une automobile de course avec son coffre orné de gros tuyaux tels des serpents à l'haleine explosive... une automobile rugissante, qui a l'air de courir sur de la mitraille, est plus belle que la Victoire de Samothrace. »[105]

Pluie, Vapeur et Vitesse (1844) de William Turner est peut être la première œuvre connue à montrer l'accélération des visions du monde par la machine pendant la première révolution industrielle en faisant fusionner la rapidité du train Great Western avec l'environnement quasi-abstrait du brouillard anglais, dans un mouvement de perspective ajoutant à la célérité du paysage. En art, ces premières visions romantiques initient un mouvement vers le XXème siècle, lequel commence au fantasme futuriste italien de la vitesse comme idéal moderne instaurant la prégnance des valeurs de radicalité des machines. Leur mouvement résonnent dans l'atmosphère, et prennent leur forme absolu dans l'automobile. Dans *Automobile in Corsa* (1912-1913), Luigi Russolo traduit les lignes de forces de la machine jusqu'aux formes plus abstraites de *Automobile en course* (1913-1914) de Giacomo Balla, inspiré de la chronophotographie de Jules Etienne Marey où la représentation dans un cadre en deux dimensions du mouvement

---

[104] Citation originale : "Today I am so excited, I can't even believe it. We are going to go shopping on Rodeo Drive, virtually, of course, because this b**** doesn't have anything designer. Wait, yes I do, one sec. This right here is my designer bag, that's full of other designer bags. So let's see, so of course this is a lowest Vuitton right over here, a 100% fake. Then inside, we have this beautiful Gucci bag, again, 20 dollars on Ali Express, a 100% fake. […] So no real Rodeo Drive, but today we are going on Second Life doing a full crazy shopping spree […]." Dans Carmen King. SHOPPING ON RODEO DRIVE?! | Second Life [vidéo en ligne]. YouTube, 22 octobre 2020, [consultée le 16/10/2020]. https://www.youtube.com/watch?v=93PHUuL9HMY

[105] MARINETTI, Filippo Tommaso. Manifeste du Futurisme. 1909.





William Turner, Pluie, Vapeur et Vitesse, 1844, Londres, National Gallery
Luigi Russolo, Automobile in corsa, 1912-1913, Paris, musée national d'Art moderne

elliptique de la vitesse se substitue à la celle de la voiture[106]. « La ville est un territoire et, je le rappelle, le territoire est lié aux technologies qui permettent de le parcourir et de le contrôler. Un territoire est avant tout un espace-temps constitué par les techniques de déplacement et par les techniques de communication, que ce soit le cheval ou le pigeon voyageur, le TGV, l'avion ou le minitel. »[107]. L'urbaniste et théoricien Paul Virilio, pour définir la structure du territoire contemporain, nomme « dromologie », la « logique de la vitesse »[108]. Virilio relie ce rapport de la vitesse à la production de richesses à la volonté de domination du territoire et des humain.e.s[109], dont l'accélération technique sera à l'origine du capitalisme. Mais là où les futuristes italiens, célébraient la vitesse, elle est pour Virilio créatrice des « grandes catastrophes de la guerre moderne »[110] .

> « J'ai cherché l'Amérique sidérale, celle de la liberté vaine et absolue des freeways, jamais celle du social et de la culture - celle de la vitesse désertique, des motels et des surfaces minérales, jamais l'Amérique profonde des moeurs et des mentalités. »[111]

La banlieue américaine construite dans l'expansion s'organise avec les autoroutes *highways* comme éléments principaux de distribution et de flux dans la ville programmée. Elles participent à la ségrégation et à la dislocation de l'espace urbain pensé pour ne se déplacer qu'en voiture, la structure de la ville répondant à l'histoire de l'industrialisation américaine et au fordisme comme modèle de développement. Le mouvement même devient le mode d'appréhension de l'espace dans la vitesse, et nourrit longtemps l'idée du progrès. L'utilisation démesurée de l'automobile vide la rue de ses passants et marginalise la présence humaine[112] : « circuler à pieds, c'est signaler qu'on. n'est pas dans la norme, qu'on viole un territoire »[113]. À Los Angeles, les tronçons de

---

[106] Notice de Automobile en course de Giaccomo Balla. Bnf. Disponible sur : http://classes.bnf.fr/ecritures/grand/aj018.htm

[107] VIRILIO, Paul. Dromologie: logique de la course. Futur Antérieur [en ligne], Printemps 1991, [consulté le 24/02/2021]. Disponible sur : https://www.multitudes.net/Dromologie-logique-de-la-course/

[108] *Ibid*.

[109] *Ibid*.

[110] *Ibid*.

[111] BAUDRILLARD, Jean. o*p. cit.* p. 10

[112] DEGOUTIN, Stéphane. *op. cit.* p. 315

[113] *Ibid*. p. 258



Desert Inn, Las Vegas

route ne sont pas aménagés pour les marcheur.euse.s, ou en tout cas n'invitent pas à ce mode de déplacement[114] : les mouvements se font toujours à l'intérieur, dans la sécurité de ce que l'on peut considérer comme une extension mobile de la maison. A contrario, la rue fait peur et les personnes qui s'y trouvent sont vu.e.s comme fou.folle.s ou des inconscient.e.s car « on ne regarde pas les autres ici. On a bien trop peur qu'ils se jettent sur vous avec une demande insupportable, sexuelle, de fric ou d'affection »[115].

> « Pour le picnoleptique, rien non plus ne s'est passé, le temps absent n'a pas existé; à chaque crise, sans qu'il s'en doute, un peu de sa durée lui a simplement échappé. »[116]

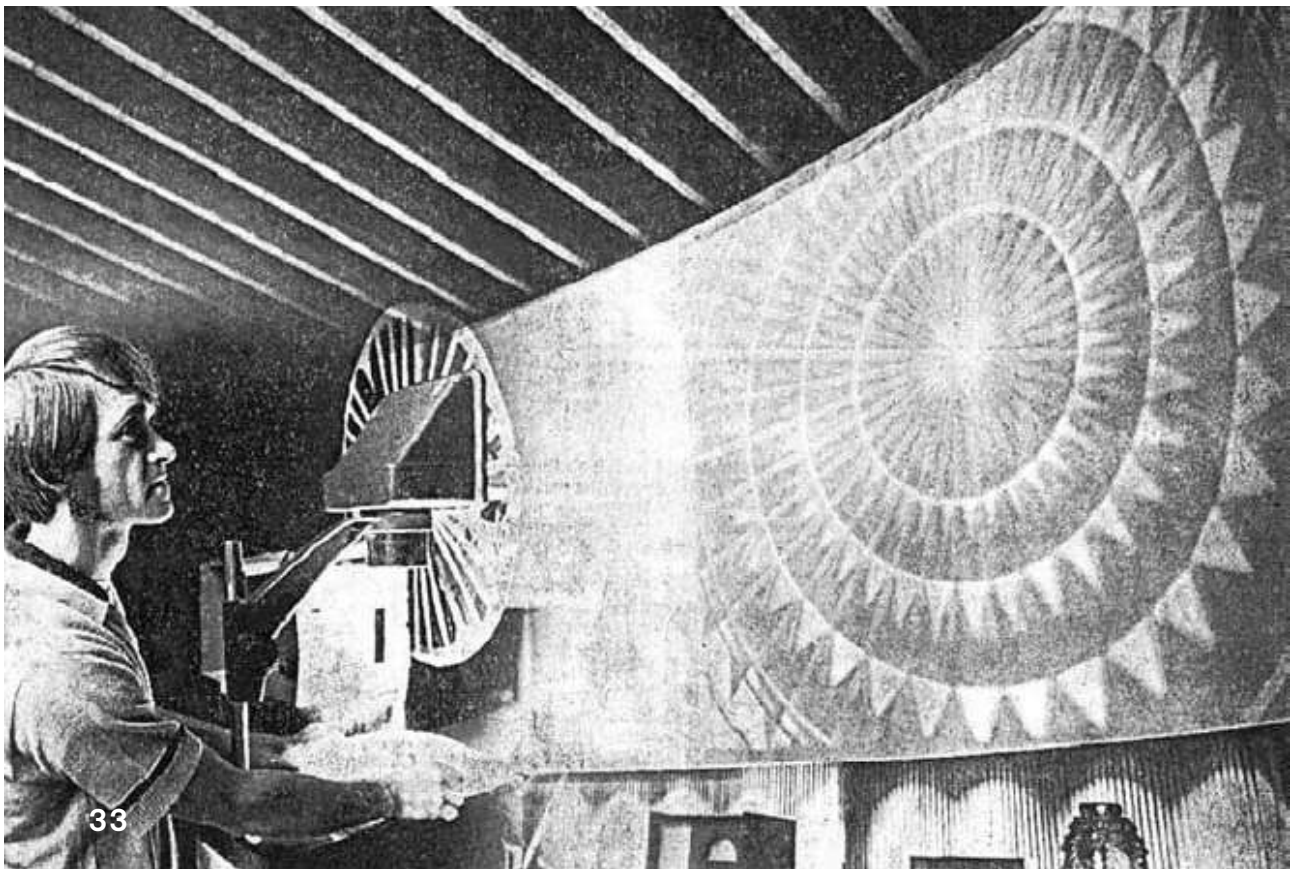
Les repères dans la ville se font donc avec ces routes interminables, les voitures et leur vitesse, instituant un rapport au temps halluciné, déshumanisé, participant à la

---

[114] COCHARD, Bertrand. *op. cit.*

[115] BAUDRILLARD, Jean. *op. cit.* p. 60

[116] VIRILIO, Paul. Esthétique de la disparition. Paris : Éditions Galilée, 1989. p. 13-14



Don Paulson, Light show, 1968, Seattle, Pacific Science Center

virtualisation de la ville dans un rapport stroboscopique de présence / absence. Définie comme des instants d'absences psychiques vécues par une personne inconsciente de celles-ci, la notion de « picnolepsie » expliquée par Paul Virilio dans *Esthétique de la Disparition* (1980) semble être analogue à l'expérience de la banlieue américaine dont la temporalité est productrice de sidération. De plus, la tension permanente entre construction et destruction accentue d'une part cette dualité, mais aussi l'instantanéité de l'édification de la ville, opposée au temps long qu'impliquerait l'évolution organique de celle-ci. Los Angeles et Las Vegas sont d'ailleurs construites sur un désert, un milieu aride et infertile plus propice à l'absence de corps vivants qu'à leur existence. Paul Virilio retrace l'histoire de Howard Hughes, un aviateur milliardaire enfermé de son propre chef dans le motel Desert Inn de Las Vegas, refusant les apparitions publiques afin de ne plus être identifiable pour ainsi court-circuiter son rapport au temps[117]. En occultant ses fenêtres, il « pouvait se croire partout et nulle part, hier et demain, puisque

[117] Ibid. p.32-34

tous les points de repères à un espace ou à un temps astronomique étaient éliminés »[118]. Howard Hughes devient un être virtuel, tant pour lui-même que pour le reste du monde.

1.3.4. Instantanéité

> « Alors que l'autoroute et l'automobile sont les espaces de transition pour se rendre d'un point à l'autre, les inforoutes et les ordinateurs personnels abolissent le temps et l'espace. »[119]

Dans les années 1990, le terme d'*Infobahn* - les autoroutes de l'information - désigne les systèmes de communications computationnels en tension vers le temps réel. La réalité virtuelle, hallucinatoire, est à ce titre comparée à un « LSD électronique »[120]. La diffusion importante des drogues psychédéliques dans la contre-culture étasunienne est importante pour comprendre la relation de la technologie au voyage, tant sur le plan historique que matériel, et c'est de là que nait le terme « cyberdélisme »[121]. *Chaos & Cyber Culture* (1994) de Timothy Leary et *From Satori to Silicon Valley* de Theodore Roszak (1986) sont les premiers écrits faisant le rapprochement entre les deux mondes. Dans la genèse du psychédélisme de la contre-culture américaine, Theodore Roszak évoque les premiers *light shows* du professeur de l'école d'art de l'État de San Francisco Seymour Locks de 1952, mais aussi les premiers concerts de rock dans les années 1960 qui auraient instauré un relation multi-sensorielle aux l'auditeur.ice.s par l'amplification électronique[122]. Timothy Leary a d'ailleurs élaborée « Chambre du temps » construite de manière à ôter le sens spatiotemporel aux personnes qui en font l'expérience sous acide[123]. Emmanuel Rubio la met en parallèle dans *blobs, rêves et cauchemars de l'architecture contemporaine*, avec le caisson d'isolement du psychologue John Lilly,

---

118 *Ibid*. p. 33

119 GALLAND, Blaise. Espaces virtuels : la fin du territoire ?. Communication au 1er Forum art et science, Le virtuel ou la conscience de l'artificiel. 7-10 octobre 1999. p. 37

120 *Ibid*.

121 LA CHANCE, Michaël. L'héritage de la révolution psychédélique à l'ère des paradis électroniques et des cyberdépendances. Inter [en ligne]. Printemps 2016, n° 123, [consulté le 03/03/2021]. Disponible sur : https://id.erudit.org/iderudit/81817ac

122 ROSZAK, Theodore. From Satori to Silicon Valley. Making the Macintosh: Technology and Culture in Silicon Valley, Stanford University [en ligne], 2000, [consulté le 14/04/2021]. Disponible sur : https://web.stanford.edu/dept/SUL/sites/mac/primary/docs/satori/short.html

123 RUBIO, Emmanuel. blobs, rêves et cauchemars de l'architecture contemporaine. Paris : Sens & Tonka & cie, 2021. p. 122

utilisé également en combinaison avec des substances hallucinogènes. Le LSD - qui est aussi un événement technologique dans les années 1960[124], puisqu'il est sorti des laboratoires Sandoz - est avant tout l'expérimentation d'un voyage intérieur, à la fois immersion et projection expérientielle. Elle est une torsion dans le rapport au temps et à la connexion avec l'ensemble du monde extérieur, à l'instar des environnements virtuels dans lesquels, selon la formule célèbre de Marshall McLuhan : « le "temps" a cessé, l' "espace" a disparu. »[125] car « nous vivons désormais dans un village global... un événement simultané. ».[126]

La suppression du temps de l'espace, la présence et l'absence des objets est matérialisée visuellement dans les univers virtuels par les modes de construction et de déplacement. On construit dans Second Life comme dans un logiciel de 3D : un assemblage de volumes que l'on peut manipuler à sa guise, déplacer, décorer en quelque secondes. Si on ne souhaite pas passer par une phase de création personnelle, il est toujours possible d'acheter une maison toute faite et de la poser sur son terrain. Dans les univers virtuels, on peut aussi vite construire que détruire, en quelques secondes si quelque chose dans l'environnement nous déplait. Il n'est pas obligatoire de construire pour que son hétérotopie voit le jour : il suffit d'acheter un article, et le déposer dans son espace personnel. La présence individuelle dans l'espace du métavers est aussi soumise à l'instantanéité. Les modes de déplacement participent à la construction de l'utopie : chaque avatar possède des mouvements basiques comme marcher et courir. Certains.e.s choisissent de se déplacer en voitures de luxe, sur les nombreuses routes parcourant les continents. On les entend pétarader de loin, elles sont rapides et souvent criardes. Il est aussi possible de voler, puisque les développeurs de Second Life ont attribué aux résident.e.s un accès artificiel au fantasme de toute puissance. Mais la fulgurance est encore plus significative avec la capacité de se téléporter d'un bout à l'autre de la carte. Il suffit de cliquer n'importe où pour se retrouver quelque part, apparaître, et disparaître instantanément : « vous pouvez passer d'une rue ou d'une ville à une autre rue ou ville à tout moment. » [127], écrit le sociologue Mike Featherstone. De cette façon, l'espace du

---

[124] *Ibid*.

[125] Citation originale : ""Time" has ceased, "space" has vanished.“ dans MACLUHAN, Marshall. *op. cit.* p. 63

[126] Citation originale : “We now live in a global village...a simultaneous happening.” dans *Ibid*.

[127] Citation originale : « You can jump from one street or city to another street or city at any moment in time.” De FEATHERSTONE Mike dans HARTMANN Maren. o*p. cit.* p. 84

parcours est court-circuité. Il n'existe plus que des points, des coordonnées cartographiques. Dans Second Life, le temps actuel simulé dans la banlieue simulée se superpose à celui de l'information électronique. La téléportation comme mode de déplacement contribue à la dislocation et à l'absence de lien dans territoire. La fluidité et la rapidité accompagnent l'expérience du fragment : Second Life est un lieu impermanent, laissant à ceux qui en font l'expérience un « sentiment d'aléatoire »[128]. La téléportation est aussi utilisée pour le contrôle de l'environnement, notamment les *telehubs*, un objet souvent invisible dans lequel on programme des coordonnées géographiques. Selon sa définition dans le SecondLifeWiki : « Un téléhub (hub de téléportation) permet au propriétaire ou au gestionnaire d'un domaine de définir l'endroit où les résidents se téléportent dans leur région. Cela est généralement fait pour contrôler l'expérience : par exemple, placez un téléhub dans la zone d'aide de votre centre commercial pour vous assurer que c'est la première chose que les visiteurs



Second Life, Telehub

[128] Citation originale : "Feeling of randomness" dans *Ibid*.

voient. »[129]. La téléportation n'a cependant pas toujours existé dans Second Life, il fallait se déplacer à pieds, ou en volant d'un espace à un autre, ou alors utiliser le service de taxi volants du résident James Miller, dont un des exemplaire est conservé à Da Boom[130], la première région de Second Life dont le fait à la fois référence au Big Bang et à une des rues de San Francisco.

1.3.5. Projections dans l'espace du rêve

La perte de repères spatio-temporels s'explique aussi par la vitesse dans le sillage du néolibéralisme de l'accumulation de capital[131]. L'« anamorphose de la temporalité »[132] nous projette dans des espaces du rêve, des paysages de collages étranges du décorum américain imitatif et kitsch, des parcs d'attraction ou des centres



Jon Jerde, *CityWalk Hollywood*, 1989-1993

---

[129] Citation originale : "A telehub (teleport hub) allows an estate owner or manager to set where Residents teleport into their region. This is usually done to control the experience: for example, set a telehub at the help area of your shopping mall to ensure it's the first thing visitors see." dans Viewerhelp:Telehub. 29 avril 2010. Disponible sur : http://wiki.secondlife.com/wiki/Viewerhelp:Telehub

[130] Da Boom https://secondlife.com/destination/da-boom

[131] HARVEY, David. Géographie de la domination; Capitalisme et production de l'espace. Paris : Éditions Amsterdam, 2018. p. 24

[132] VIRILIO, Paul. Le Grand Accélérateur. Paris : Éditions Galilée, 2010. p. 6



EuroDisney, Discovery Arcades ou la reproduction d'un passage couvert parisien

commerciaux. Il prend une nouvelle fois sa source dans les passages parisiens conçus avec des « supports à l'imitation de la colonne pompéienne »[133], ou comme des gares aux « allures de chalets »[134]. Walter Benjamin reprend l'expression de Frank Hessel pour décrire cette architecture de l'imitation - créées au XIXe siècle à la jonction entre l'art et la technologie[135] comme « l'époque rêvée de mauvais goût »[136], renvoyant à la définition de Freud comme un « 'puzzle' ou un 'rébus' »[137], mais aussi à une esthétique du fragment dans lequel les époques s'entremêlent. La version étasunienne actuelle du kitsch serait plutôt l' « Aztèque Tacoburger » ou le « Polynésien à pignon »[138]; plus précisément, cela prend la forme d'une architecture « disneyisée », de décors de cinémas Hollywoodiens. Mike Davis prend l'exemple du projet de centre commercial/parc à thème *Universal CityWalk Hollywood* (1989-1993) de Jon Jerde, pour lequel il prévoit d'ajouter aux murs une « patine temporelle »[139], c'est à dire une imitation du passage du temps, destinée à adoucir la sensation de faux. *CityWalk* est l'architecture par excellence de la fusion entre l'expérience spectaculaire et l'acte d'achat. Des bâtiments aux thèmes multiples

---

133 BENJAMIN, Walter. Paris, Capitale du XIXe siècle. *op. cit.* p.7

134 *Ibid*.

135 MENNINGHAUS, Winfried. On the 'Vital Significance' of Kitsch: Walter Benjamin's Politics of 'Bad Taste'. In BENJAMIN, Andrew et RICE, Charles (dir.). Walter Benjamin and the Architecture of Modernity. Melbourne : re.press. 2009. p. 54

136 Citation originale : "A dreamy epoch of bad taste." dans *Ibid*. p. 44

137 Citation originale : "'picture puzzle' or 'rebus'" dans *Ibid*.

138 DAVIS, Mike. *op. cit.* p. 102

139 *Ibid*. p. 87

sont accolés les uns à coté des autres, et correspondent à un style architectural précis, agencés de manière baroque, pour recréer l'impression chaotique d'une ville.

Il nous semble que Disneyland incarne l'idée du rêve sous tous ces aspects, c'est à dire qu'en plus d'être le propre de l'architecture du parc à thème, il est également associé à la féérie des personnages du studio d'animation. En guise de transition vers notre second chapitre sur le liminal et les villes fantômes, nous citerons le film de Marion Balac *Les enfants de val d'Europe* (2017) dans lequel elle expose la relation de personnages ayant grandi dans le département du Val de Marne avec Euro Disney. Il.elle.s décrivent leur attachement, leurs expériences de travail, premiers amours, mais surtout l'omniprésence du parc dans la région. Suite à un partenariat, Disneyland a pu acheter des terres pour y construire son parc d'attraction mais aussi des habitations et d'autres constructions qui portent la marque architecturale typique du décor du studio d'animation. Ils érigent des bâtiments au style Saloon, de faux canyons dans une fusion de la féérie, du carton pâte et du décor stéréotype américain historique et actuel. La particularité du film de Marion Balac est de montrer surtout les espaces construits par Disney autour de l'enceinte parc dans le secteur du Val d'Europe; vides, déserts, fantômatiques ces bâtiments portent en eux une impression de faux et d'illusion.



Marion Balac, *Les enfants de val d'Europe*, 2017

CHAPITRE 2 – SPECTRES DU LIMINAL, DES VILLES DÉSERTES ET DES RUINES VIRTUELLES / ACTUELLES

Dans son imaginaire, la banlieue représente l'entre-deux. Ni tout à fait la ville, ni tout à fait la campagne. Le concept de liminalité dans les espaces actuels et virtuels nous permettra de les définir comme lieux transitoires, étranges et éphémères. Devenues désertes à l'image du territoire de l'Ouest américain, il sera l'occasion pour nous de déterminer les spécificités de ses paysages de ruines.

2.1. ESPACES LIMINAUX

2.1.1. La *suburb* comme espace liminal de transition

> « Intuitivement parlant, elle [la banlieue] est un espace situé quelque part entre la ville et la campagne, constituant une zone frontière floue entre les deux zones spatiales établies et claires. La banlieue peut donc être décrite comme liminaire, transitoire ou même marginale. »[140]

L'ethnologue Arnold van Gennep, fondateur du concept de liminalité tel que nous l'entendons actuellement, détermine dans son livre *Les rites des passages* trois phases successives théoriques du rituel consistant au passage d'une « société autonome »[141] à une autre. La première phase est celle de la séparation ou phase *préliminaire*, la seconde celle de la marge ou du *liminaire*, et la troisième celle de l'agrégation aussi appelée *postliminaire*[142]. La seconde phase nous intéressera particulièrement dans cette recherche en tant qu'elle renvoie à un entre-deux, et correspond entre autres à l'imaginaire de la *suburb*. Ces rites de passages peuvent concerner une initiation personnelle (nous y reviendrons), mais ils s'appliquent aussi à des lieux à l'exemple la

---

[140] Citation originale : "Intuitively speaking, it [the suburb] is a space located somewhere in between the city and the countryside, constituting a blurry boundary zone between the two established and clear spatial areas. The suburb may therefore be described as liminal, transitional, or even marginal." Dans DOROSZEWSKA, Julia. The Liminal Space: Suburbs as a Demonic Domain in Classical Literature. Preternature: Critical and Historical Studies on the Preternatural [en ligne], 2017, Vol. 6, n° 1. Disponible sur : https://doi.org/10.5325/preternature.6.1.0001

[141] VAN GENNEP, Arnold. Les rites de passage. Paris : A&J Picard, 2011. p. 11

[142] *Ibid*. p. 20

banlieue comme intervalle difficile à saisir. Elle constitue dans l'imaginaire collectif un espace de transition situé entre deux marqueurs, par exemple, les remparts de la ville et la lisière de la forêt signifiant le début de la campagne[143]. L'idée du liminal situé incarné par la banlieue, contribue à en faire un espace de « non-lieu », dans lequel on ne s'arrête pas. Une nouvelle fois, la frontière comme élément de séparation entre la sécurité de l'enceinte des ville et la dangerosité au delà de ses enceintes, fait de ces espaces périphériques des lieux étranges et binaires - entre la vie et la mort - dans lesquels prennent place des narrations peuplées d'être liminaux à leur tour, comme des vampires, des démons, des fantômes[144]. Les termes *proasteion*, *suburbium* et *suburbanum* se construisent d'ailleurs en rapport à la ville, le dernier faisant également référence à des espaces liminaux de rituels funéraires :

> « Les termes grecs les plus fréquents pour désigner une zone géographique en dehors de la ville sont le substantif *proasteion*, ou des expressions telles que *pro tēs poleōs* signifiant « avant la ville ». En latin, le terme *suburbium*, utilisé également au pluriel *suburbia*, constitue un équivalent de *proasteion*, mais il est utilisé plus rarement que l'adjectif descriptif *suburbanus*, qui désigne des éléments tels que des sanctuaires, des tombes, des bûchers funéraires, des villas, voire des petites villes situées à la périphérie d'une ville. »[145]

Du latin *limen*[146] signifiant le « seuil », le mot « liminal » caractérise aussi les espaces que la banlieue génère et qui jalonnent son paysage, en particulier ceux qui impliquent l'utilisation de la voiture dont nous avons décrite l'omniprésence aux Etats-Unis : autoroutes, parkings, stations essence. Les œuvres d'Edward Hopper invitent à voir ces vues typiques du panorama américain. Dans *Gas* (1940), Hopper peint une

---

143 *Ibid*. p. 25

144 DOROSZEWSKA, Julia*. op. cit.*

145 Citation originale : "The most frequent Greek terms to designate a geographical zone outside the city are the substantive proasteion, or expressions such as pro tēs poleōs meaning "before the city." In Latin, the term suburbium, used also in the plural suburbia, constitutes an equivalent of proasteion, but is used more rarely than the descriptive adjective suburbanus, which refers to features such as sanctuaries, tombs, funeral pyres, villas, or even small towns set on the outskirts of a city." dans *Ibid*. p.3

146 Définition de *liminal* [en ligne]. CNRTL (Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales) [Consulté le 01/02/2021]. Disponible sur : https://www.cnrtl.fr/definition/liminal





Edward Hopper, Gas, 1940, New York, Museum of Modern Art (MoMA)
Edward Hopper, Four Lane Road, 1956, Collection privée

station essence sur fond de paysage naturel surplombant la moitié supérieure de l'image, dont l'élément central est une pompe à essence rouge et rutilante. Quelqu'un l'utilise. Peut être un pompiste, puisqu'aucune voiture n'y est figurée ? Ce personnage unique est situé en léger décalage, créant une dissonance étrange, un aspect typique des tableaux de Hopper. La plupart de ses mises en scène peuplées de protagonistes fantomatiques témoignent d'une profonde solitude. De la même façon, *Four Lane Road* (1956) présente un thème similaire et tout autant en décalage dans lequel un personnage est assis sur une chaise, le regard absent tourné vers le lointain est appelé par une quelqu'un à la fenêtre de la cahute de la station essence. Le paysage caractéristique de l'autoroute s'étalant sur la moitié de la toile renforce ici la dimension de perte et de décalage. Ce non-lieu en général inhabité, et par définition transitionnel, est le sujet du livre *Les Autonautes de la cosmoroute* (1983) de Julio Cortazar et Carol Dunlop, partis en expédition sur l'autoroute A5, entre Paris et Marseille[147]. Le couple d'écrivains atteints d'une maladie grave, et accompagnés de leur combi appelé Fafner », décident de vivre pendant un mois sur l'autoroute - et surtout ses aires - avec quelques règles strictes : ne pas sortir de celle-ci, visiter deux aires par jour, garder l'opération la plus secrète possible, ne pas être repérés par la police - car il est interdit d'y rester plus de 24h. Il.elle tiennent un journal de bord dans lequel leurs activités journalières sont strictement décrites heure par heure : ce qu'il.elle ont mangé, des narrations de leurs aventures, leurs rencontres, leur état d'esprit, accompagnées de photographies descriptives, mais aussi d'illustration dessinées par le fils de Carol Dunlop. Pendant ce long mois de voyage, il.elle habitent un interstice en donnant du temps à des endroits de passage, souvent inadaptés pour y être sédentaires. Se faisant, il.elle entreprennent de réintroduire de la lenteur dans des espaces de la vitesse.

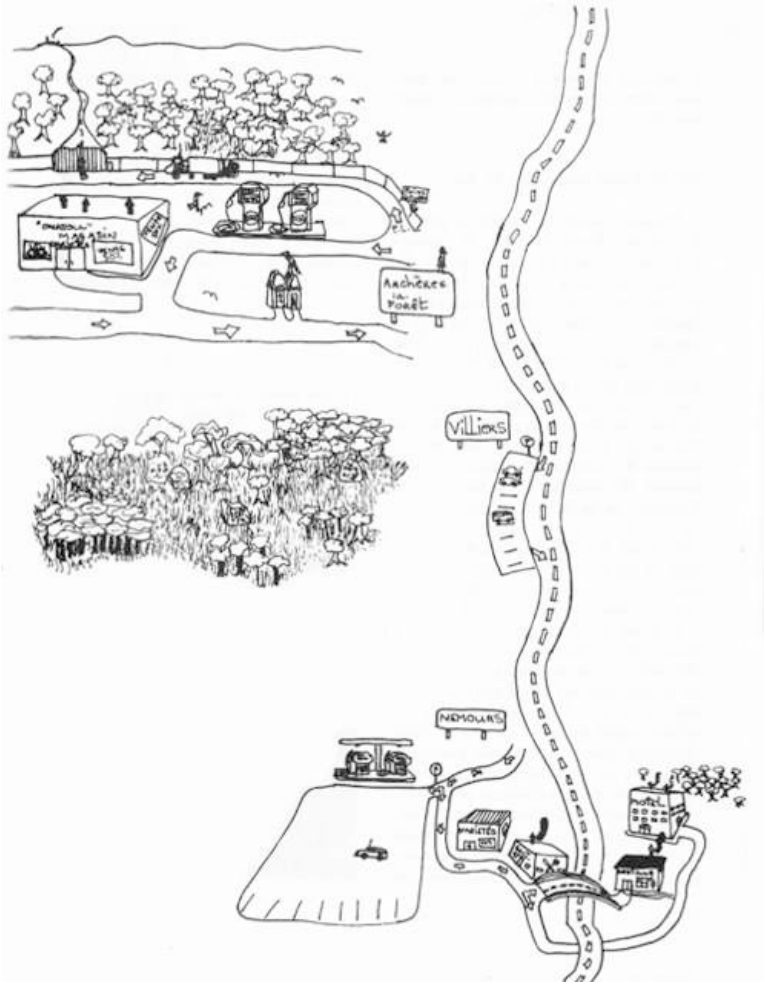
2.1.2. Le centre commercial comme espace liminal du rituel / *uncanny valley*

> « "Dieu soit loué, et mes magasins aussi." Les arcades comme tempes du capital marchandise. »[148]

---

147 CORTAZAR, Julio, DUNLOP, Carol. Les Autonautes de la cosmoroute. Paris : Gallimard, 1983.

148 Citation originale : "People associated the "genius of the Jacobinswith the genious of the industrials", but they also attributed to Louis Philippe the saying: "God be praised, and my shops too." The arcades as tempes of commodity capital. [A2,2]" dans BENJAMIN, Walter. The Arcade Project. Cambridge : The Belknap Press of Harvard University Press, 1999. p.37





Stéphane Hébert, Aire de Villers, 1982 pour Julio Cortazar et Carol Dunlop, *Les Autonautes de la cosmonaute*, 1983
hortrigby, Kania/131/148/84, le 25/03/2021 à 18h14

Dans la perspective de la *suburb*, le *mall* est aussi un espace liminal de passage dans lequel on accomplit un rituel de transformation. Dès le départ, la structure des passages parisiens décrits par Walter Benjamin dans *Le livre des passages* incarnent cet état d'entre deux, d'une part en tant qu'ils relient sous forme de tunnel une rue à une autre, et d'autre part par leur imitation dans la fusion des espaces urbains et domestiques. Les passages, puis les grands magasins, et à plus grande échelle les centres commerciaux américains sont des lieux ritualisés dans lesquels les futurs client.e.s viennent accomplir à leur tour le rituel de l'acte de vente, comparables à ce ce qu'Arnold van Gennep décrit à propos des rites d'initiation : des marqueurs de passages de la vie quotidienne religieux, du mariage, de la communion, etc. Il a donc fallu forger le « moule »[149] de ces organismes de contrôle. En marketing, le taux de « transformation » est un indicateur qui définit la conversion des visiteur.euse.s d'un point de vente en acheteurs. Il faut s'imaginer du dehors, une machine/bâtiment dans laquelle des personnes entreraient les mains vides, et ressortiraient heureux.ses et les mains pleines. Parce qu'il.elle.s ont adhéré à la politique commerciale, à l'expérience et au parcours client, car « faire du shopping, c'est affirmer sa liberté de consommateur comblé »[150]. La jauge est calculée à l'entrée des magasins, à l'aide d'instruments de surveillance optique, des capteurs de comptage dont il faut prendre soin comme des plantes : ne pas les mettre à l'exposition directe du soleil, et préférez les pièces sombres avec entrée donnant sur l'intérieur du centre commercial. Si l'entrée est située en face de la rue, veuillez le placer au minimum à 1,50 m de l'entrée ! Il s'est donc produit dans le temps un passage de la croyance en des rituels religieux à la religion du capitalisme, comme le décrit Paul Lafargue dans son dialogue entre la Demande et la Réponse de *La Religion du Capital* (1887).

> « D. - Qui est ton Dieu ?
> R. - Le Capital.
> D. - Est-il de toute éternité ?
> R. - Nos prêtres les plus savants, les économistes officiels, disent qu'il a existé depuis le commencement du monde ; comme il était tout petit alors, Jupiter, Jéhovah, Jésus et les autres faux Dieux ont régné à sa

[149] DELEUZE, Gilles. Pourparlers. Paris : Les éditions de minuit, 1990. p. 242

[150] PAQUOT, Thierry. Désastres Urbains. Paris : Éditions La Découverte, 2015. p. 98

place et en son nom ; mais depuis l'an 1500 environ il grandit et ne cesse de grandir en masse et en puissance ; aujourd'hui il domine le monde.
D. - Ton Dieu est-il tout-puissant ?
R. - Oui. Sa possession donne tous les bonheurs de la terre. Quand il détourne sa face d'une famille et d'une nation, elles végètent dans la misère et la douleur. La puissance du Dieu-Capital grandit à mesure que sa masse s'accroît tous les jours il conquiert de nouveaux pays tous les jours il grossit le troupeau de salariés qui, leur vie durant, sont consacrés à augmenter sa masse.
D. - Quels sont les élus de Dieu-Capital ?
R. - Les patrons, les capitalistes, les rentiers.
D. - Comment le Capital, ton Dieu, te récompense-t-il ?
R. - En me donnant toujours et toujours du travail, à moi, à ma femme et à mes tout petits enfants ! »[151]

//

« Le shopping est par nature plus qu'une simple activité utilitaire. Le slogan « Le shopping doit être un plaisir » a une signification profonde. L'environnement doit être si attrayant que les clients prendront plaisir à faire leurs courses, resteront plus longtemps et reviendront plus souvent. Ainsi, les caisses enregistreuses sonneront plus souvent et les ventes seront plus élevées. »[152]

Le film publicitaire *Shopping Can be Fun* (1957) promeut le centre commercial de Hillsdale à la fin des années 50, comme prototype du centre commercial réussi. Les premières images sont celles du gigantesque parking du complexe, des voitures régulièrement rangées en épi de blé, la fierté de chaque devanture en plan fixe, jusqu'au marché fermier dans lequel chaque échoppe est contrôlée par un agent spécialiste dans son domaine (message subliminal : ne vous en faites pas, vous ne serez pas ennuyé par quelqu'un qui ne s'y connait pas, un bon vendeur sait instinctivement vos goûts, il vous

[151] LAFARGUE, Paul. La Religion du Capital. ebook. Publication originale 1887. p. 24-26

[152] Citation originale : "Shopping is inherently more than just a utilitarian activity. The slogan "Shopping Should be Fun" has a deep meaning. The environment should be so attractive that customers will enjoy shopping trips, will stay longer and return more often. This will result in cash registers ringing more often and recording higher sales." dans GRUEN Victor et SMITH Larry. *op. cit.* p. 147

dirigera là ou il faut et surtout il ne vous fera perdre ni temps, ni l'argent). Ce qui fait de Hillsdale un lieu si particulier, c'est son savoir-faire dans le « fun ». On y on célèbre les robes de luxe à l'arrivée du printemps en décorant les magasins de fleurs écloses, à Pâques les enfants ont le droit à leurs activités pour que leurs mères puissent faire confortablement leurs courses. On organise aussi le « jour des forces armées ». Les espaces sont arrangés d'objets militaires sur lesquels une star de la télévision hawaïenne est invitée à danser sous le regards réjouis des client.e.s participant à un concours de photographie organisé pour l'ouverture d'un nouveau magasin. Il s'agit également de contribuer à cette économie par la publicité en multipliant les catalogues colorés mais aussi les gigantesques panneaux publicitaires visibles des autoroutes « Hillsdale, tout pour un shopping facile ! »[153] ou « Hillsdale Christmas Shopping. Faites du shopping jour et nuit, c'est Noël ! »[154]. En concluant : « Oui, le shopping est un plaisir chez Hillsdale ! Et parce que c'est le cas, nous pensons que les gens ont appris à nous connaître de plusieurs façons. Comme le cœur de la péninsule. »[155] Le centre commercial devient un gigantesque parc d'attractions dans lequel divertissement et dépense se conjuguent pour fabriquer une machine à rendre heureux. Gruen et Smith prodiguent des suites d'injonctions pour que la transformation dans cette machine du contrôle se fasse en douceur: « Ils doivent représenter un environnement urbain essentiel. / Ils doivent être animés et colorés, excitants et stimulants [...] / Ils doivent non seulement rendre la marche agréable, mais aussi offrir des lieux de repos et de détente. »[156]

Ces images publicitaires, vues actuellement, incarnent aussi ce que l'on nomme « inquiétante étrangeté », notion définie pour la première fois par le psychanalyste Ernst Jentsch - et reprise plus tard par Sigmund Freud - comme : « cette sorte de l'effrayant qui se rattache aux choses connues depuis longtemps, et de tout temps familières »[157]. La

---

153 Citation originale : "Hillsdale, everything for easy shopping!" dans sirgraves, Shopping can be fun: A New Concept in Merchandising [vidéo en ligne]. Hillsdale Shopping Center in San Mateo, 1957, [consulté le 09/10/2020]. https://www.youtube.com/watch?v=jskBw1c_lrg

154 Citation originale : "Hillsdale Christmas Shopping. Shop Day and Nite, its Xmas !" dans *Ibid*.

155 Citation originale : "Yes, shopping is fun at Hillsdale! And because it is, we believe that people have come to know us in more ways than one. As the heart of the Peninsula." dans *Ibid*.

156 Citation originale : "They must represent an essential urban environment. / They must be busy and colorful, exciting and stimulating [...] / They must not only make walking enjoyable, but must also provide places for rest and relaxation." dans GRUEN Victor et SMITH Larry. *op. cit.* p. 147

157 FREUD, Sigmund. L'inquiétante étrangeté. Paris : Gallimard, 1973.





Extrait de Shopping can be fun: A New Concept in Merchandising à Hillsdale Shopping Center (San Mateo), 1957

traduction française d'*unheimliche* serait « inquiétant, sinistre, lugubre, mal à son aise »[158]. Car les images publicitaires de centres commerciaux semblent osciller entre le vrai et le faux. Un premier élément d'incarnation dans notre imaginaire seraient peut être les mannequins dans les vitrines, des objets situés entre de la poupée et la statue de cire[159], à leur tour les images d'Épinal de l'inquiétante étrangeté. Elles incarnent en effet un élément essentiel pour la comprendre, c'est-à-dire l'impression que les objets animés sont morts tandis que ceux censés être inanimés ne le sont pas[160]. Mais ce qui fait l'identité lugubre des centres commerciaux est cette tension entre le vrai et le faux à grande échelle : les activités sont promues comme des divertissements alors qu'il s'agit en premier chef de récolter des recettes chiffrées, tandis que les publicités affichent des sourires hollywoodiens si crispés que l'on se demande si les acteur.ice.s sont bien réel.le.s. Dans les images que nous avons choisies pour illustrer notre propos sont pour la plupart tirées de spots commerciaux de l'âge d'or des *malls* dans les années 1980. Ce léger éloignement temporel ajoute au sentiment de décalage de l'inquiétante étrangeté, ce que Mark Fisher appelle la « dyssynchronie ».[161]

Cette relation d'ambiguïté avec l'espace, est encore plus marquée dans les espaces liminaux en monstration sur internet, dans lesquels la reproduction de lieux actuels et la notion de vide font le décalage, une nouvelle fois par l'exploration d'images, mais aussi l'immersion vidéoludique, à travers nos écrans.

2.1.3 #liminalspace #liminalcore #dreamspace

> « Si vous ne faites pas attention et que vous sortez de la réalité dans les mauvaises zones, vous finirez dans les Backrooms, où il n'y a rien d'autre que la puanteur de la moquette humide, la folie du mono-jaune, et le bruit de fond sans fin des lumières fluorescentes au maximum du hum-buzz, et environ six cent millions de kilomètres carrés de pièces vides segmentées de façon aléatoire

158 *Ibid* p. 4

159 *Ibid* p. 9

160 *Ibid*.

161 FISHER, Mark. *op. cit.* p. 36



43

Hortense Boulais-Ifrène, Collection de sourires de films promotionnels

> pour être piégé. Que Dieu vous sauve si vous entendez quelque chose errer dans les parages, car il vous a certainement entendu… »[162]

The Backrooms est ce que l'on appelle une *creepypasta* provenant du forum anonyme 4chan, c'est-à-dire une légende diffusée sur Internet destinée à provoquer l'angoisse et la peur. Dans cette image inquiétante, il n'y a personne. Pourtant c'est comme si à chaque instant quelqu'un pouvait apparaître, probablement un spectre ou un zombie prêt à nous sauter à la gorge. Mais le sentiment d'inquiétante étrangeté apparaît surtout parce que la salle des Backrooms fait écho à un endroit pouvant nous paraître étonnamment familier pour l'avoir probablement visité notre vie actuelle, en rêve ou même dans un jeu vidéo, à l'interstice du virtuel et de l'actuel : « […] le passage vers un autre monde. Cet autre monde est le cyberespace. [...] Ils se situent "entre" le fugitif et le stable, "entre" le cyberespace et le "monde réel", entre l'ordre et le désordre. »[163] De nombreuses images du genre voient le jour à la suite des Backrooms et leur particularité est de jouer sur des crêtes à dimensions multiples en évoquant notre culture visuelle, nourrie de références virtuelles et actuelles : ainsi, ces espaces liminaux créent le passage entre plusieurs mondes, et ont cette capacité d'être à l'entre-deux. À tel point que l'on ne sait pas si les Backrooms sont actuels ou virtuels. Ils sont aussi fréquemment des endroits, ou des modélisation ostensiblement éloignés dans le temps, et pourtant assez proches, créant une forme de dyssynchronie provoquant chez celleux qui les regarde une « léger état nostalgique »[164]. La dyssynchronie de ces images, qui nous « ramène à un temps passé, même si ce ne sont pas nos photos »[165], est souvent montrée par une légère décrépitude ou par une simulation de décrépitude dans les espaces liminaux virtuels.

---

[162] Citation originale : "If you're not careful and no-clip out of reality in wrong areas, you'll end up in the Backrooms, where it's nothing but the stink of moist carpet, the madness of mono-yellow, and endless background noise of fluorescent lights at maximum hum-buzz, and approximately six hundred million square miles of randomly segmented empty rooms to be trapped in. God save you if hear something wandering around nearby, because it sure as hell has heard you…" The Backrooms. You've been here before [en ligne]. 2020, [consulté le 27/04/2021]. http://backrooms-wiki.wikidot.com/

[163] Citation originale : "The term that I research are the passage to another world. This other world is cyberspace. […] They are 'in between' the fugitive and the stable, 'in between' cyberspace and the 'real world', in between order and disorder." dans HARTMANN Maren. *op. cit.* p. 86

[164] Citation originale : "slight nostalgic state" dans STYLER, Billy. Why Do Liminal Spaces Scare Us? [vidéo en ligne]. YouTube [consultée le 16/01/2020]. https://www.youtube.com/watch?v=Rw57IWsAenw

[165] Citation originale : "Bring us to a past time even if they are not our photos." Dans *Ibid*.



The Backroom sur 4chan

De plus, l'espace liminal tel que nous venons de le décrire (sur la crête virtuel / actuel) se rapproche de l'apport du post-internet à nos lectures des images : c'est-à-dire Internet - et plus largement le virtuel - comme espace devenu « moins une nouveauté et plus une banalité »[166], en tout cas intégré dans nos mœurs et comme faisant partie de la réalité quotidienne. The Backroom fait aussi appel dans notre imaginaire à une typologie d'espaces standardisés et si ordinaires qu'ils nous paraissent souvent lugubres, comme les bureaux et les *openspaces*. Le jeu vidéo *The Stanley Parable* (2013) développé par Davey Wreden et William Pugh est une fiction interactive dans laquelle nous incarnons l'employé de bureau numéro 427, Stanley. Du jour au lendemain, Stanley se retrouve devant son ordinateur qui n'indique plus aucune commande à exécuter. Stanley se lève de sa chaise et commence son aventure dans les méandres des bureaux de son entreprise, dans lesquels il ne trouve personne. Il est guidé par un narrateur qui lui

166 Citation originale : "less a novelty and more a banality" dans MCHUGH, Gene. Post Internet. 30 décembre 2009, [consulté le 06/03/2021]. Disponible sur : http://web.archive.org/web/20100324111751/http://122909a.com/?p=62

indique le chemin : tourner à droite, tourner à gauche, faire ou ne pas faire telle ou telle action. À nous de choisir le trajet et de prendre des décisions autonomes ou non. Si elles s'éloignent des indications prévues, le narrateur s'irrite progressivement. *The Stanley Parable* (2013) est un simulateur de marche à choix multiples devenant de plus en plus chaotique à mesure de l'avancée de notre personnage le menant à une fin différente selon la décision prise, se résumant toujours par la mort et le recommencement au début de l'aventure. La boucle mort / recommencement nous donne le sentiment d'être pris au piège de ces couloirs aseptisés et vides. L'envie de fuite se fait parfois vive, mais on comprend rapidement qu'il n'y a aucune sortie possible. Le narrateur pousse la pression psychologique en jouant avec notre espoir d'échappatoire, redoublant d'ironie en brisant la dimension ultra-normée de l'espace qui forme alors notre perception de la réalité. Il fait apparaître des anomalies comme des couloirs construits en boucle infinie, pour nous faire comprendre qu'on n'y réchappera pas. Le jeu est entièrement sous son contrôle, en nous faisant croire au libre arbitre. Le rapport aux espaces vides, et à la manipulation de la réalité est non sans rappeler le jeu puzzle *Superliminal* (2019) dans lequel nous incarnons un patient du programme expérimental de thérapie par le rêve de l'entreprise Snomnasculp. Celui-ci nous plonge dans un environnement dans lequel la « perception est la réalité » : dans un décor où chaque pièce est une reproduction de lieux, standardisés, de couloirs d'hôtels, d'entrepôts ou de lieux prototypiques du quotidien où les objets se modifient en homothétie, en anamorphose ou en miroir, ou anihilant la notion de profondeur.

Le sentiment d'angoisse dû à la liminalité des espaces virtuels et actuels que nous venons de décrire est aussi dû à leur dimension fantomatique que nous pouvons mettre en parallèle de l'effet dans certains film et jeux d'horreur comme. Silent Hill est basé sur Cependant nous sommes souvent en présence de lieux angoissants « malgré eux », des lieux de sidération désertiques dont la teneur apocalyptique et destructrice est parfois invisible ou seulement palpable.



45



46

***The Stanley Parable*, 2013**
***Superliminal*, 2019**



47



48

hortrigby, Hangars Liquides/129/120/43, le 25/09/2020 à 13h03
hortrigby, Rimutaka Park/155/69/46, le 02/04/2021 à 15h55

2.2. VILLES FANTÔMES

2.2.1. Déserts, et villes fantômes de l'Ouest américain

> « L'avenir de Las Vegas est en fin de compte étroitement lié, de manière non extensive, à l'avenir de l'eau dans le Sud-Ouest. Sans eau, la terre devient totalement hostile. Les bâtiments deviennent des fantômes. Le casino fermera. Tout l'avenir s'effacera et il ne restera que la poussière [...]. Aujourd'hui, Las Vegas a l'un des taux de suicide les plus élevés du pays. Pas seulement parce que les gens se ruinent aux tables de jeu, mais parce qu'il y a ici un sentiment que les gens ne sont pas à leur place, que la terre veut se récupérer, que la terre veut les voir partir. [...] Las Vegas a créé une culture de la mort, de la mort auto-infligée. Une mort lente aux tables, une mort lente dans les bars, une mort rapide par pelage, par arme à feu, par couteau, par stratosphère. »[167]

Dans *Las Vegas Meditation* (2014), le personnage de Black Monk est annonciateur de la destruction finale de Las Vegas. L'utopie hors sol dans le désert du Nevada est construite sur un paradoxe : d'un coté elle se présente comme le lieu de l'abondance extravagante dans laquelle tout est permis et de l'autre, elle dépend d'une ressource indispensable pour créer la vie venant cruellement à manquer : l'eau. A Las Vegas, le Strip (l'avenue la plus célèbre de la ville) a vu le jour en très peu de temps, dans la poussière du désert[168] et où la qualité de l'espace se mesurerait à la consommation colossale d'électricité[169] (d'ailleurs, cela n'est rien en comparaison à Dubaï qui, « préférant les diamants aux strass », aurait surpassé Las Vegas[170]). Se voulant une démonstration de la domination de l'homme sur un espace dans lequel il n'est pas censé

---

[167] Citation originale : "The future of Las Vegas is ultimately tight, unextensively bound to the future of water in the South West. Without water, the land becomes totally hostile. The buildings becomes ghosts. The casino will close. All avenir will peel away and all will be left is the dust, and the rack, in the gript. [...] Today, Las Vegas has one of the highest suicide rates in the country. Not just because people just go broke at the tables, but because there is some sense here that people don't belong, that the land wants itself back, that the land wants them gone. [...] Las Vegas has created a culture of death, of self inflicted death. Slow death at the tables, slow death in the bars, quick death by peels, by gun, by knife, by stratosphere." dans TILLON, Florent. Las Vegas Meditation. SHELLAC SUD - Thomas Ordonneau, 2014. 91 min.

[168] VENTURI, Robert, SCOTT BROWN, Denise et AZENOUR, Steven. L'enseignement de Las Vegas. Paris : Éditions Mardaga, 2008. p. 32

[169] Ibid. p. 33

[170] DAVIS, Mike. Le stade Dubaï du capitalisme. Paris : Les prairies ordinaires, 2007. p.8





Bodie, ville fantôme
James Wines, *Ghost parking lot*, 1978, Hamden (Connecticut)

survivre, Las Vegas finit par devenir le symbole de l'impermanence et de sa propre perte. L'oasis de tous les péchés se révèle être une hallucination à l'échelle d'une civilisation : c'est « l' œuvre de l'homme comme la continuité du désert, la culture comme mirage, et comme perpétuité du simulacre »[171]. En proie à la disparition totale, elle retourne en effet à son état initial.

Les espaces abandonnés de Las Vegas font écho sous forme d'itération historique aux premières villes fantômes nées dans l'Ouest américain[172]. Le terme *ghost town* est en effet apparu en 1915 dans un texte de Charles van Loan à propos de la ville minière de Bodie[173], et raconte plus largement l'histoire de la conquête de l'Ouest. Pour le chercheur Martin Prochazka, l'Ouest américain - à l'instar du cyberespace et plus largement de Second Life comme manifestation - est une hétérotopie dans l'hétérotopie. Elles ne sauraient se dissocier de l'idée de conquête et d'expansion, induites par une attirance pour l'appât du gain et ses déviances. Ces espaces de liberté « absolument différents », ont la particularité de consacrer des communautés débarrassées de toute morale dont les hétérotopies sont circonscrite dans un lieu[174]. Le destin des villes minières de l'Ouest est le miroir de lieux mythiques comme Babylone ou l'Atlantide, damnées par le comportement humain, à l'origine de l'identité américaine, de « sa démocratie, son rapport au territoire, son sens de l'individualisme, ses particularités idéologiques polarisées selon les régions »[175]. L'acte d'abandon crée la ville fantôme, à l'image des voitures ensevelies du *Ghost parking lot* (1978) de James Wines. Elle fait aussi l'objet du tourisme noir, défini par John Lennon et Malcolm Foley comme l'attirance pour « l'anxiété et le doute face à la modernité et à ses conséquences »[176]. Les touristes viennent admirer les traces qu'ont laissé derrière elles les villes fantômes du désert, des carcasses de bois ou de ferraille gisantes comme des charognes. L'Ouest américain résonne dans l'esprit collectif comme le théâtre de désastres, dans lequel de

---

171 BAUDRILLARD, Jean. *op. cit.* p. 63

172 PROCHAZKA, Martin. American Ruins and the Ghost Town Syndrome. *In*. CROW, Charles L (dir.). A Companion to American Gothic. Oxford : Wiley-Blackwell. 2013. p. 29-40.

173 *Ibid*.

174 *Ibid*.

175 CHARTIER, Daniel, PARENT, Marie et VALLIÈRES, Stéphanie. *op. cit.* p. 16.

176 Citation originale : "anxiety and doubt about modernity and its consequences." dans DAWES, Jennifer. Dark Tourism in the American West. New-York : Palgrave Macmillan, 2020. p. 139

nombreuses tragédies passées ont eu court[177], nourrissant ainsi le « mythe du pionnier », de l'étendue de la frontière et de son échec idéologique[178] par la présence des ces cités fantômes. Bruce Bégout explique à propos de Los Angeles, que cet état des villes américaines procèderait d'un repli sidéré de la ville, une « répercussion interne de la frontière, laquelle perpétue en refluant sur elle même, en produisant, dans l'espace déjà domestiqué, de nouveaux espaces vierges (centre ville déserté, terrains vagues, blocks abandonnés, immenses parkings vides, infrastructure routières inhabitées), en détruisant ce qu'elle a construit pour pouvoir de nouveau le reconstruire.».[179] Si l'on poursuit l'analogie, on peut voir dans les villes américaines une continuité du mythe de Prométhée, condamné ce qu'un aigle lui dévore le foie chaque jour, c'est à dire à l'éternel recommencement.

2.2.2. Second Life, ville fantôme, mondes virtuels fantômes

> « Ça va trop vite pour moi, Au printemps encore, il n'y en avait que pour Second Life. Vous vous souvenez ? C'était il y a cent douze ans environ. L'ouverture de la permanence de Ségolène Royal sur Second Life, vous vous en souvenez ? [...] Maintenant, c'est Facebook. Le buzz, exactement le même, le buzz léger, aérien, impalpable, excitant, irrésistible, qui dansait autour de Second Life, virevolte maintenant autour de Facebook (la porte d'entrée est là), la nouvelle machine à se faire plein de chouettes amis. »[180]

Second Life, qui a eu son lot de succès au milieu des années 2000, est un lieu médiatique indissociable de l'idée du recommencement : une fois les ressources épuisées, on délaisse ces espaces pour les trouver ailleurs, comme les villes fantômes de l'Ouest américain avec la ruée vers l'or. Dans cette dernière citation, avec l'exemple de Second Life, Daniel Schneidermann décrit le mode de fonctionnement même des médias, dont les sujets d'intérêt sont pris dans le cycle du remplacement : Second Life

---

[177] *Ibid*. p. 6

[178] *Ibid.* p. 140

[179] BÉGOUT, Bruce. Los Angeles Capitale du XXe siècle. op. cit. p. 35

[180] SCHNEIDERMANN, Daniel. Second Life, dix ans après le « phénomène ». Arrêt sur images [en ligne]. 28 avril 2016, [consulté le 06/01/2020] Disponible sur : https://www.arretsurimages.net/articles/second-life-dix-ans-apres-le-phenomene-le-monde

commencé à exister à l'aube de l'avènement des réseaux sociaux, et porte en elle le gène de l'obsolescence. Par la suite, de nombreux.ses résident.e.s, lassé.e.s parfois par sa complexité d'utilisation, ont quitté l'univers virtuel au profit d'autres espaces de socialité à visage découvert comme Facebook. Puis, dans ce même cycle, Facebook est à son tour lentement remplacé par Snapchat ou TikTok. Le métavers, qui représentait un eldorado de consommateur.ice.s et d'adhérent.e.s potentiel.le.s, a également subit la crise des subprimes qui a abondamment contribué au départ des entreprises, universités et banques venues s'approprier la plateforme (et donc d'une grande partie de la population du métavers), menaçant Second Life de fermer entièrement[181]. Pendant cette période, les problématiques actuelles ont été celles du monde virtuel, dont l'économie est basée, rappelons-le, sur un taux de change du Dollar américain. Ainsi, de nombreux résident.e.s auraient porté plainte auprès de Linden Lab suite à des paiements d'intérêts non honorés sur des mises en banque réalisées auprès de banquiers virtuels[182]. Même si le métavers a toujours été un espace à très faible densité de population[183], celui-ci se vide progressivement de ses curieux.ses pour devenir une sorte de *no man's land*, un objet obsolescent oublié du grand public, flottant dans les tréfonds cyberespace. C'est d'ailleurs un des sujets du machinima *Pattern Island* (2009) du réalisateur Benjamin Nuel, dans lequel on suit l'itinéraire de deux avatars qui se rencontrent, après des heures de marche dans des *sims* vidées de résident.e.s :

> Avatar 1 : Hey !
> Avatar 2 : Hey !
> Avatar 1 : Pas mécontent de faire une rencontre.
> Avatar 2 : Et moi donc, des jours que je croise personne.
> Avatar 1 : Tu viens d'où ?
> Avatar 2 : De loin, mais il n'y a plus rien maintenant. Je me souviens d'une époque ou faire le tour du monde m'a pris une année entière. Aujourd'hui une journée suffit. Chaque instant, le vide gagne du terrain. Et toi l'ami ?

---

[181] BOLLY COCO, L'histoire de Second Life 🎥 (Français) 1999-2021 [vidéo en ligne]. YouTube, 2021 [consultée le 4 avril 2021]. https://www.youtube.com/watch?v=jxpUgBV2HjY

[182] DRAXTOR DESPRES. Second Life : Banques virtuelles, pertes réelles [en ligne]. Libertés Internets, 31 janvier 2008, [consulté le 03/03/2021]. Disponible sur : https://libertesinternets.wordpress.com/2008/01/31/second-life-banques-virtuelles-pertes-reelles/

[183] LECHNER Marie, RIVOIRE, Annick. *op. cit.* p. 15

> Avatar 1 : J'ai traversé pour la dernière fois les vestiges des plus grandes constructions humaines. J'ai vu les serveurs fermer les uns après les autres. Que ce foutu néant m'engloutisse une bonne fois pour toute ![184]

Le premier personnage témoigne l'absence là où il y avait autrefois de la vie. Pour le second, il s'agit du territoire réduit comme peau de chagrin car plus personne n'y habite, sous-entendu qu'il était autrefois en expansion permanente. Le réalisateur, à travers sa narration, fait de son machinima une réalité empirique : de l'absence, de la perte et - sans le dire explicitement - de la ville fantôme. Dans le cas de la ville fantôme, Pierre Sansot parle de faire l'expérience d'un « dérèglement dans l'ordre des choses »[185], ce qui est le cas des deux avatars de Benjamin Nuel, qui font état de l'espace, en miroir avec ce qu'ils connaissaient avant : des paysages vastes et peuplés. Benjamin Nuel met en scène des personnages dont l'existence a une continuité : ils ont vu l'espace social se dépeupler de jour en jour et le terrain diminuer. La chercheuse Stéphanie Vallières en citant Martin Prochazká explique que le sentiment du fantôme est dû à son aspect de liminalité, c'est à dire en tension entre un rapport de matérialité nécessaire à son apparition et sa non existence de fait : « La ville fantôme est ainsi perçue à travers une oscillation continue entre deux temps: la ville habitée et la ville inhabitée. »[186]. En revanche - et en lien direct avec notre travail précédent sur la liminalité et le sentiment de familiarité - découvrir ou redécouvrir Second Life actuellement n'est pas une expérience du lieu tout à fait similaire. Il est toujours fantôme, déserté, mais il a persisté jusque là. Le regard que nous portons vers cet objet est dirigé vers le passé. Celui-ci a disparu de certaines mémoires pendant un temps, pour être réactivé par le récits de celleux qui le découvrent ou le redécouvrent en y étant des touristes qui ont le « loisir d'aller voir ce qui est devenu banal »[187].

Il faut à cela que je raconte le récit de mon arrivée dans le métavers.

---

184 NUEL, Benjamin. Pattern Island [vidéo en ligne]. Vimeo, Human Atopic Space, 2009. https://vimeo.com/7469478

185 SANSOT, Pierre. Poétique de la ville. Paris, France : Klincksieck. 1984. p. 268 cité dans VALLIÈRES, Stéphanie. La figure de la ville fantôme : tension entre permanence et disparition de la mémoire collective. Le cas de Villes Mortes (2013) De Sarah Bethiaume. Master : Études Littéraires : Montréal : Université du Québec à Montréal : 2015. p. 5

186 *Ibid*.

187 DEBORD, Guy. La société du spectacle. Paris : Gallimard, 1996. p. 58





Benjamin Nuel, *Pattern Island*, 2009



hortrigby, dans l'Ouvroir de Chris Marker, juillet 2018

Le 29 juillet 2018.

Dernier jour de l'exposition Chris Marker, les sept vies d'un cinéaste, je m'y rends avec un empressement certain. Première salle, premier contact avec l'Ouvroir, le royaume virtuel du chat de Marker, Guillaume-en-Egypte, hébergé dans Second Life.

Les scénographes semblant vouloir créer l'illusion d'immersion d'un avatar au sein du monde persistant, ont tapissé les murs de la première salle de grands panoramas de l'Ouvroir, où commence l'aventure dans ses sept vies, avec cette citation :

« Maintenant j'ai mon Île dans Second Life,
J'y donne des rendez-vous à des gens
qui viennent de tous les coins du monde.
Et c'est un fait qu'on y accomplit
quelque chose d'absolument nouveau
dans l'histoire de la communication. »
Chris Marker

C'est là où je me suis souvenue. Second Life s'était effacé de ma mémoire jusqu'à ce que l'on me le rappelle. Je suis depuis longtemps happée et fascinée par la vie simulée : les Sims ou Habbo Hotel, et comme n'importe quelle adolescente occidentale avec un ordinateur en 2006, j'utilisais pour rester en contact avec mes amis via les ancêtres des réseaux sociaux ou des messageries instantanées : Skyblog et MSN. Mais il y manquait quelque chose à l'exposition, cette illusion donnée par le panorama était bien trop frustrante. Il fallait à tout prix que j'aille voir ça de mes propres yeux. J'ai été les

avatars Sostra, Keep_, parfois je suis Phaxalot, je suis maintenant « hortrigby ». D'abord, il me faut passer par une phase tutorielle sur « Learning Island », une salle aux allures de temple Babylonien dans laquelle on m'apprend à me diriger et à manier mon corps : utilisation des flèches directionnelles, de la barre d'espace pour sauter, jusque là les caractéristiques classiques d'un métavers classique. Plus loin j'apprends que la touche R me servira à voler, la touche S à redescendre sur terre.

Après cette phase, j'entre dans la Social Island. Là je distingue mes premiers congénères et je me dirige vers l'un d'eux pour lui demander « savez-vous comment je peux me rendre à l'Ouvroir ? ». Pas de réponse.

« Bon, tu peux y arriver toute seule, non ? »

Téléportation.

Je vois une boule flottante, une montagne texture Guillaume en Egypte, il y a un zeppelin/bateau Guillaume, un hydravion, et un bar du nom de Baltimore. Me voilà dans l'Ouvroir, m'attendant à y trouver des curieux.ses. Il n'y a personne. Je suis là, depuis au moins une trentaine de minutes et il n'y a personne. Alors je prends des captures d'écran avec l'impression d'être une témoin unique de ce spectacle, une aventurière des temps modernes ou une archéologue du virtuel venue glaner des images pour les ramener au monde actuel.

Screenshots, screenshots : Hortrigby dans l'Ouvroir,
Hortrigby chez Chris Marker. Hortrigby regardant la Jetée.
Hortrigby prenant un verre au Baltimore.

Je suis seule, et j'ai l'intuition qu'il s'est passé quelque chose ici, là, dans ce monde qui génère lui-même d'autres mondes : celles d'artistes, d'inconnu.e.s, de résident.e.s. Ce lieu que je regarde, porte la trace d'une temporalité que j'ai du mal à définir alors.

J'ouvre la carte à ma disposition pour me trouver être un petit point, dans une île représentée par un carré. Peut-être que d'ici je pourrais appréhender le monde dans son entièreté ? Je dézoome. D'autres carrés. Un nuage de carrés. Un monde de carrés envahi mon écran. Là commençait véritablement l'exploration : sauter d'îles en îles, de carrés en carrés, cherchant les rares petits points verts représentant les autres avatars. J'allais vers eux, envoyais un message, ou parlais dans mon micro. Pas de réponse. Certain.e.s étaient

AFK (Away From Keybord), d'autres m'ignoraient. Eux-mêmes fantômes, en errance. J'arpentais des kilomètres dans des lieux inhabités quand une impression de fragilité me sauta aux yeux.

Ma prise de captures vidéos ou d'écran devenait frénétique. Il fallait que je capte par l'image ces instants de solitude devant l'immensité d'un paysage vide, que je montre ces endroits qui me semblaient oubliés, que je ramène ce que j'avais vu comme une aventurière découvrant le nouveau monde.

Mais je suis une newbie, une touriste.

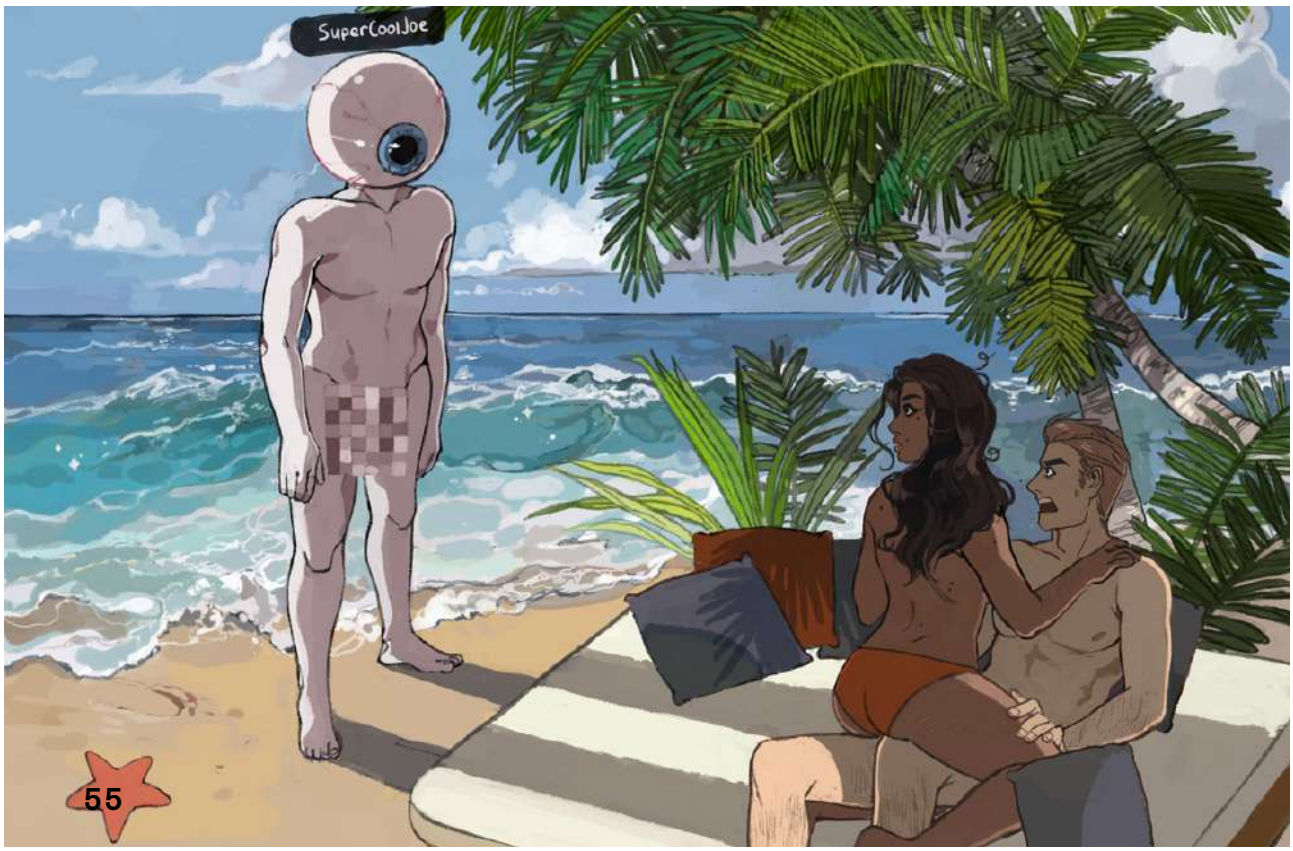


hortrigby, dans l'Ouvroir de Chris Marker, juillet 2018

En écho à mon exploration, il y a celle de l'écrivain Joe Veix[188] qui n'est ni dans le témoignage de la continuité d'un vécu, ni dans la première découverte du métavers. Pourtant il aussi dans ce territoire comme un visiteur qui ne connaît pas les règles de l'espace social dans lequel il a atterri et qu'il voit pourtant déjà mort : il contacte des *slifers* connus qui ne répondent pas à ses messages, et essuie le refus du résident R. Crap Mariner : « Je ne suis pas vraiment du genre guide touristique, et je ne fais pas d'interviews »[189]. Il se confronte à l'ennui dans ces espaces désertés, prend des photos ou plutôt des captures grâce à l'appareil photo mis à la disposition du *viewer* de Second Life (l'appareil photo est aux touristes ce que l'épée est aux guerriers.èrs), et réalise par la suite une série de dessins numériques qu'il publie à côté de sa chronique. L'émergence

[188] VEIX, Joe. Exploring The Digital Ruins Of Second Life [en ligne]. 25 mai 2018. Disponible sur : https://digg.com/2018/second-life-in-2018

[189] Citation originale : "I am not really the tour guide type, and I don't do interviews" dans *Ibid*.



Joe Veix, Exploring The Digital Ruins Of Second Life, mai 2018

de ces formes de récit est à mettre en parallèle de la position de celleux qui regardent le lieu de manière tout à fait différente des résident.e.s qui continuent à peupler ces endroits, et qui ont à l'égard des nouveaux.elles, la méfiance caractéristique des êtres insulaires. Le.la *newbie* dans le vocabulaire Second Life - est plus largement dans le monde des jeux vidéos, désigne péjorativement le.la nouveau.elle, qui débute et qui ne connaît pas le fonctionnement du monde dans lequel il.elle vient d'entrer. Il.elle se distingue souvent par une malhabileté visible des autres joueur.euse.s, qui l'accablent de ce nom. Un sujet sur le forum du site officiel de Second Life a été consacré à l'exploration de Joe Veix dans lequel des « vétéran.te.s » dénoncent un manque de connaissance des lieux, des jugements hâtifs, et de la malhonnêteté de ce dernier. Car si l'on interroge un résident sur la désertion de Second Life, il répondra par l'argument démographique, tandis qu'un.e *newbie* fera l'expérience sensible de la première fois. En comparaison avec un.e résident.e, il.elle.s n'ont donc pas la même perception de l'endroit dans lequel il.elle se trouve ; pour ses dernier.ère.s résident.e.s, Second Life constitue un présent tandis qu'il.elle.s investissent un objet du passé numérique, un

vestige en quelque sorte, découvert « par perception immédiate »[190], appréhension des sens. Il.elle.s en saisissent des images, des impressions déterminées à partir du monde actuel qu'il.elle.s connaissent.

> « Pour émouvoir le sujet, la ville fantôme se devrait, [...] d'appartenir à une époque et à une civilisation assez proches de lui pour qu'il puisse reconnaître ces lieux, leur fonction et peut-être même s'y reconnaître. »[191]

L'expérience de la ville fantôme poursuit notre travail précédent sur la liminalité et son rapport à la familiarité. Car celleux qui la pratiquent la remettent en perspective dans sa vie numérique, et ont déjà vu des villes fantômes actuelles ou fictionnelles. C'est parce que il.elle.s se sont construit un réseau de représentations de celle-ci que il.elle.s peuvent dire, en voyant les lieux vides de Second Life, qu'ils sont fantômes, ou du moins qu'ils ont quelque chose de fantomatique. Le philosophe Jacques Derrida a consacré une grande partie de son œuvre à étudier la « spectralité » et la « trace », que nous pouvons lire, dans le cas des villes fantômes virtuelles et actuelles, comme une présence actualisée de l'absence. Pour reprendre la formule de Derrida prononcée à l'occasion du film de Ken McMullen *Ghost Dance* (1983) : « être hanté par un fantôme c'est avoir la mémoire de ce qu'on a jamais vécu au présent. »[192]. C'est-à-dire, pour la philosophie derridienne et le sujet qui nous intéresse, la persistance d'une trace laissée par un spectre, perceptible par qui en fait l'expérience. La question du « présent » est essentielle pour le comprendre : la revenance d'un passé au présent, mais aussi le spectre échappe au sujet, et même à la dialectique de l'absence et de la présence[193]. Elle est hantologie[194] (mélange des termes « hanter » et « ontologie » et qui désigne la science des fantômes). L'existence du fantôme, comme être et comme idée, est un sujet liminal entre la vie et la mort, en lien direct les sensations d'angoisse et de peur. Elle

---

190 HUSSERL, Edmund. Idées directrices pour une phénoménologie. Paris : Gallimard, 2006. p. 87-89

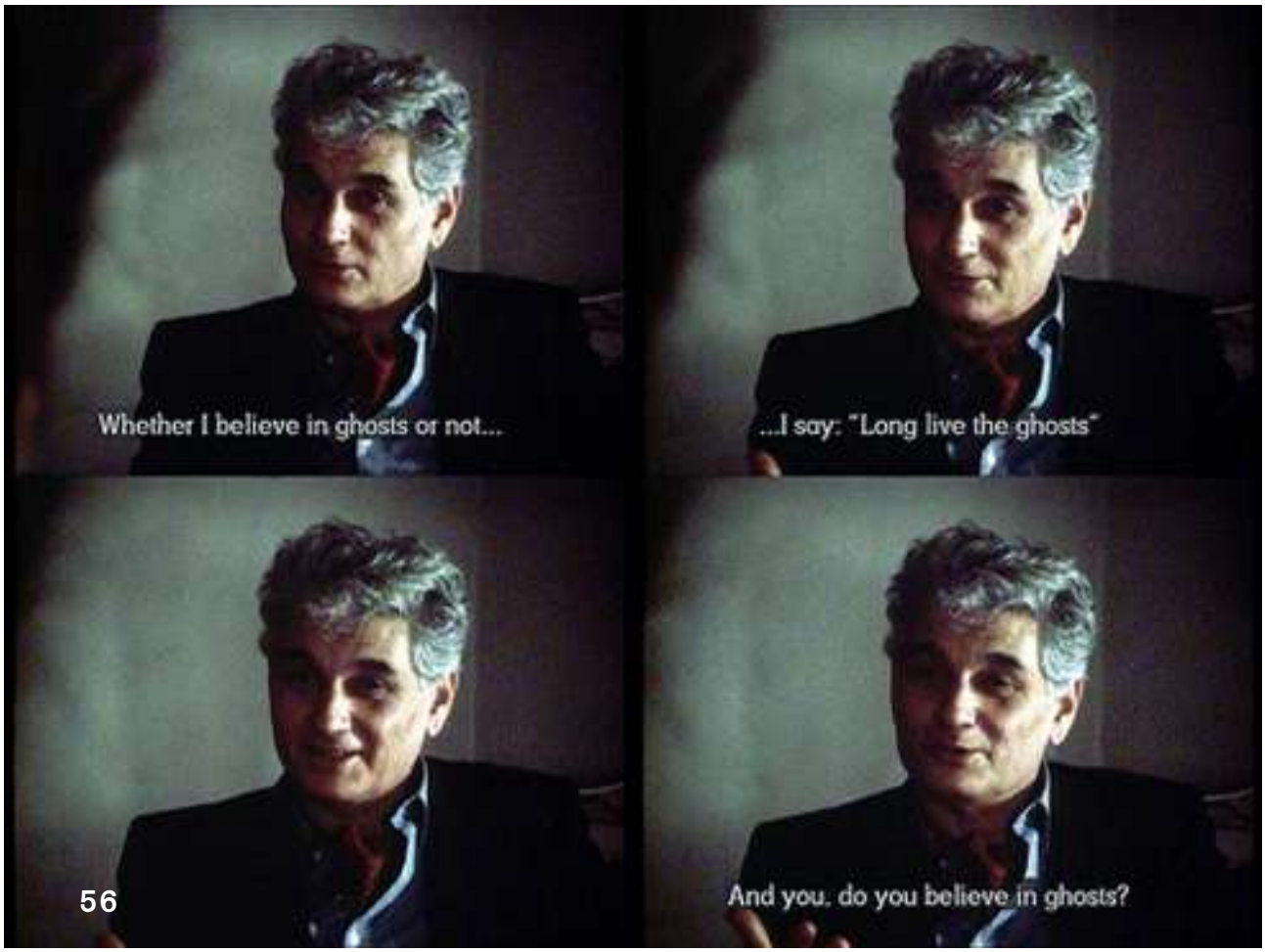
191 VALLIÈRES, Stéphanie. *op. cit.* p. 22

192 MCMULLEN, Ken. Ghost Dance.1983. 100 min.

193 HERSANT, Yves. [CRAL - Centre de Recherches sur les arts et le langage] « Derrida et les spectres ». Derrida a sa place / Derrida à sa place Tables rondes en hommage à Jacques Derrida à l'occasion des 40 ans de l'EHESS [en ligne]. YouTube, 2014. Disponible sur : https://www.youtube.com/watch?v=PV1u2nh1OWk

194 DERRIDA, Jacques. Spectres de Marx. Paris : Galilée,1993.

serait aussi, selon les paroles de Derrida dans *Ghost Dance* (1983), la conjugaison du cinéma et de la psychanalyse, démultipliant les fantômes, à notre ère de la reproductibilité numérique.



Jacques Derrida dans *Ghost Dance* de Ken McMullen, 1983

Le récit de Second Life est aussi applicable à d'autres métavers du passé. Le YouTubeur Vinesauce, dans une exploration live d'un des serveurs de jeu de rôle « mort » du monde virtuel Active Worlds - l'ancêtre de Second Life - traverse seul les salles d'un château de pierre, un sanctuaire aux tombes détruites, une mer de lave... Ces lieux abandonnés sont des heures de travail et de réalisation. Puis il rencontre un étrange personnage du nom de Hitomi Fujiko qu'il croit au début être un programme informatique. Il lui fait visiter quelques autres parcelles de ce monde, puis finit par lui avouer qu'ils sont seuls. Cette vidéo est devenue « virale » après sa sortie : l'histoire de Hitomi Fujiko est devenue une *creepypasta* comme les Backrooms et de nombreux internautes se sont emparés de l'affaire, cherchant qui était l'humain derrière ce

mystérieux avatar au caractère spectral. Le récit de Vinesauce a permis de montrer ces lieux, persistants et abandonnés dans l'immensité d'Internet, en évoquant la rencontre de certains explorateurs avec « des formes de civilisations disparues »[195], pour paraphraser l'autrice Zali L. Falcam. Dans les mondes virtuels fantômes, persistants et obsolescents par nature, l'horizon de la fin est toujours proche pour celleux qui continuent à les habiter, car les décisions politiques sont toujours prises par les développeurs. Si Second Life ou Active Worlds persistent encore aujourd'hui, ce n'est pas le cas de nombreux autres métavers, comme *EA-Land* (2002-2008) ou *Deuxième Monde* (1997-2001), dans lesquels un nombre considérable d'avatars ont pu évoluer et consacrer leur hétérotopie, en communauté ou non. Dans l'article « The Digital Ruins of a Forgotten Future », Leslie Jamison précise qu'en 2013 le temps accumulé par les résident.e.s dans Second Life aurait été de 217, 266 années[196]. Malgré une sortie des mémoires, et l'aspect fantomatique du métavers oublié, elle contribue également à visibiliser des personnes qui y résident actuellement, parfois isolées ou handicapées[197], comme Gentle Heron aka Alice Kruger atteinte de sclérose en plaque, et à l'initiative de la communauté Virtual Ability.

2.2.3. Dead *malls*

Dans son exploration, Joe Veix fait également l'analogie entre Second Life actuelle et les centres commerciaux déserts des années 1980/1990, un endroit de socialisation important pour sa génération qu'il met en parallèle de la série de vidéos *Dead Mall* (2015-2021) de Dan Bell[198]. Ce dernier explore des centres commerciaux déserts à travers les Etats-Unis : des échoppes ouvertes et vides, des gigantesques allées désertes, certains espaces inutilisés, et des parcs pour enfants sans enfants. Ces lieux

---

195 FALCAM, Zalie L. Hello, I am Hitomi Fujiko – Histoire d'une étrange mystification dans un MMORPG endormi [en ligne]. 27 novembre 2016. [Consulté le 23/10/2019] Disponible sur : http://cooldown.fr/dossier/hitomi-fujiko-active-worlds/#

196 JAMISON, Leslie. The Digital Ruins of a Forgotten Future [en ligne]. The Atlantic, décembre 2017. [consulté le 02/03/2021]. Disponible sur : https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2017/12/second-life-leslie-jamison/544149/

197 « Il y a une importante communauté de personnes handicapées ou isolées ici, à qui cela permet d'avoir un semblant de vie. Certains trouvent leur sexualité ici. Un de mes amis en fauteuil roulant m'avait dit "je ne suis pas dupe, j'ai 35 ans, je vis chez mes parents, la seule relation que j'aurais avec une femme, ce sera sur Second Life. » dans https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/04/28/absurde-creatif-et-debauche-dix-ans-apres-second-life-est-toujours-bien-vivant_4909910_4408996.html

198 BELL, Dan. The Dead Mall Series [vidéo en ligne]. YouTube, 2015-2021 [consultée le 4 février 2020] https://www.youtube.com/playlist?list=PLNz4Un92pGNxQ9vNgmnCx7dwchPJGJ3IQ



57



58

Vinesauce, *Hello, I am Hitomi Fujiko*, 2016
EA-Land: The Final Countdown, 2008, https://archive.org/details/EALand_FinalCountdown

qui étaient autrefois des temples de la consommation normée et sécuritaire, inspirent désormais la chute du modèle capitaliste américain par leur désertion. Récemment, l'épidémie de Covid-19, et la montée des sites de vente en ligne vident les centres commerciaux de leurs acheteur.euse.s, et trouvent ironiquement une nouvelle vie en tant que parcs à thème, ce qui semble être une entreprise tout aussi ruineuse[199]. De manière tout aussi ironique, les échoppes des *sims* de Second Life sont également désertées à partir de 2009 avec l'arrivée du marketplace, la boutique en ligne principale du métavers dans laquelle tous les créateur.ice.s de contenu peuvent vendre leurs articles. Pourtant, *malls* et *sims* sont toujours des lieux accessibles, et quelque part animés : les lumières sont toujours allumées, il est encore possible d'acheter des articles alors que la première intuition est souvent d'imaginer des lieux clos, difficiles à atteindre, voire inaccessibles. Ce paradoxe de l'ouverture et de la désertion rendent effrayants des lieux où tout rappelle la présence là où il y a absence. Cependant elle n'est pas totale. Dans *Second Life* comme dans cette typologie d'espaces déserts et pourtant ouverts, l'on croise toujours quelques personnes ou avatars. Résident.e.s de *Second Life* et client.e.s se rendent dans ces lieux ouverts pour consacrer un acte de consommation au présent, au contraire de Jon Veix ou Dan Bell qui s'y rendent comme des touristes. Il y a là l'impression de se trouver dans une réalité parallèle presque vidée d'humain.e.s, incarnée par sentiment étrangeté d'un « fantôme » qui hante ces espaces, plus effrayants encore parce que ces lieux semblent catalyser un effet actuel.

Le *mall* comme espace de rencontre et de divertissement est aujourd'hui obsolète ou renvoie de manière multiple à une forme de nostalgie pour ceux ayant connu son âge d'or. Cette nostalgie se matérialise dans les années 2010 par la naissance du mouvement musical et artistique vaporwave qui « se rapporte à la mémoire culturelle et à l'utopisme enterré sous les marchandises capitalistes, en particulier celles liées à la technologie grand public dans le monde du divertissement informatique et audiovisuel »[200]. Pour dresser une critique du capitalisme et de la globalisation, la vaporwave reprend les codes stylistiques et musicaux des années 1980-1990 en utilisant par exemple l'esthétique des *malls* américains vides et sans âme, comme dans l'album *Mallsoft* (2016) de Zadig the

---

[199] SISSON, Patrick. Dying malls seek second life as entertainment destinations [en ligne]. Curbed, 18 février 2020, [consulté le 20/01/2020]. Disponible sur : https://archive.curbed.com/2020/2/18/21137819/malls-real-estate-entertainment

[200] WILGOS, Galaad. Vaporwave, la musique d'un futur qui n'a jamais existé [en ligne]. Slate, 13 mai 2016. Disponible sur : https://www.slate.fr/story/142271/vaporwave-bande-son-hypercapitalisme?amp

Jasp. De plus l'on retrouve sur internet et particulièrement sur les réseaux sociaux des flux d'images illustrant cette nostalgie, souvent au premier degré, et un site internet dédié : http://www.deadmalls.com/stories.html. Celui-ci fait vivre les lieu du *retail* américain passé, à travers des histoires illustrées des récits, en faisant contribuer des centaines de participant.e.s à raconter leur mémoire située. Les centres commerciaux déserts illustrent une nouvelle fois cette interpénétration du virtuel et de l'actuel. Ils deviennent le décor de jeux vidéos comme *Silent Hill 3* (2003) et inspirent à leur tour des jeux actuels comme le Zombie Expérience dans le *mall* de Reading en Angleterre. Cette forme de nostalgie, des endroits déserts et fantômes, en terme d'expérience rappelle la notion romantique de la ruine et le « mal du siècle », aux humain.e.s leur propre perte. Pourtant, les ruine américaines et numériques n'ont pas la spécificité des ruines romantiques de représenter des anciens temps glorieux.



Dan Bell, DEAD MALL SERIES : The $100 Mall : The Disaster of Pittsburgh Mills, 2017

2.3. RUINES ACTUELLES, RUINES VIRTUELLES

2.3.1. Les ruines américaines en filiation aux villes fantômes : ruines apocalyptiques, à l'envers et instantanées

> « Vues à travers le prisme de la ville fantôme, les ruines du Nouveau Monde ne sont ni des objets naturels ni culturels : en tant que "spectres" et "hétérotopies", elles sont à la fois des "fantômes" réels et "illusoires".» [201]

Martin Procházka reprend ici l'idée de David David Punter, que les ruines américaines ont la spécificité d'être affectées du syndrome de la « ville fantôme »[202]. Premièrement, à une lecture de la ruine antagoniste de l'Ancien Monde (ni celle des Antiques, ni celle de la Renaissance), elles sont à remettre dans le contexte plus global de l'idée d'un peuple américain élu pour atteindre le Jugement Dernier en échappant aux catastrophes de l'Apocalypse[203]. Ce syndrome de la ville fantôme a désigné en premier les villes minières de l'Ouest américain, et décrit plus largement les ruines contemporaines. Ce qui fait ruine, ce n'est pas une séparation temporelle dans la durée puisqu'une identification est possible, mais la désertion. L'on trouve dans l'Encyclopédie de Diderot et d'Alembert une définition de la ruine : « Ne se dit que des palais, des tombeaux somptueux ou de monuments publics. On ne diroit point ruine en parlant d'une maison particulière de paysans ou bourgeois ; on dirait bâtiment ruiné. »[204]. La particularité de la ruine contemporaine américaine est d'être à l'opposé de cette définition, annonciatrice de la vision romantique. Elles ne sont pas la chute glorieuse d'un empire autrefois puissant mais le *memento mori* des désastres capitalistes[205], à l'exemple de Détroit. Fleuron du fordisme américain, la ville est devenue un poncif de la ruine actuelle, et concentre en son cœur plusieurs époques de destruction après la désindustrialisation. Notamment deux vagues : les émeutes de 1967 et récemment lors de

---

201 Citation originale : "Seen through the prism of the ghost town, ruins in the New World are neither natural nor cultural objects : as "specters" and "heterotopias" they are both "real" and "illusory" ghost." PROCHAZKA, Martin. *op. cit.* p. 3

202 *Ibid*. p. 30

203 *Ibid.*

204 VALLIÈRES, Stéphanie. *op. cit.* p. 25

205 SCOTT, Diane. Ruine: Invention d'un objet critique. Paris : Amsterdam, 2019. p. 25



Yves Marchand et Romain Meffre, *The Ruins of Detroit,* 2001-2010

la crise des *subprimes*[206]. L'attrait pour les ruines modernes, qualifiée de « ruin porn »[207], est immortalisée par la photographie[208], notamment par la série *The Ruins of Detroit* (2001-2010) d'Yves Marchand et Romain Meffre. L'utilisation du grand angle, permet de capturer l'immensité de la destruction, à l'intérieur des bâtiments de la ville. On y voit les murs délabrés d'un auditorium dans lequel s'amoncèlent des pneus, ou encore le Théâtre National ravagé par les flammes. Il y a le désir dans ces images de capturer l'ampleur des traces des catastrophes qui ont jalonné l'histoire de la ville. La ruine contemporaine est devenue, à travers le phénomène de l'*urbex* (expression formée des mots « urbain » et « exploration »), une ruine qui s'explore de l'intérieur, au

[206] *Ibid*. p. 31

[207] « Pornographie des ruines »

[208] *Ibid*. p. 81

contraire des ruines antiques qui se voient de l'extérieur[209]. Selon Roland Barthes, le photographe capture un « ça été »[210], ou un présent au passé. Avec la photographie des ruines, il s'agit d'une réalité antérieure à la photographie elle-même, située entre l'événement et l'instant de la prise de vue. Dans ces photographies de Détroit, il y a la décrépitude inscrite dans les murs et dans ses ruines comme une anticipation de la ruine future. Chaque bâtiment subit déjà et subira continuellement à l'avenir un processus d'érosion produit par le phénomène de l'entropie. L'artiste de Land art Robert Smithson réinterprète cette notion, seconde loi de la thermodynamique, dans une nouvelle conception des paysages urbains, constitués de bâtiments aux matériaux artificiels qui, selon lui, nous font oublier leur devenir. Dans l'article « A Tour of the Monument of Passaic »[211] (1967) il qualifie le paysage urbain de New York de « ruines à l'envers » en référence à Vladimir Nabokov[212]. Il s'agit de monuments déjà en ruine avant même leur construction, typique du schéma paysager des banlieues à l'abandon et dont l'existence n'est pas dû à un événement majeur de l'histoire[213]. L'artiste invite ici à une réflexion sur ce paysage commun de la banlieue américaine, pour nous nous amener à la voir en tant que structure, grille, et symbole de l'étalement suburbain d'après guerre.

Pourtant si l'on suit le fil de la ville fantôme traduisible en ruine, et notre pensée précédente sur sa filiation avec le désert, le type de ruine qui nous intéresse actuellement est moins celui de l'apocalypse comme à Detroit (ni totalement de celles de New York que décrivent Smithson), que celui de son annonciation par les vitesses de construction / destruction comme à Las Vegas ou à Los Angeles. C'est la raison pour laquelle Florent Tillon a construit son propos sur la ville américaine en réalisant deux films diptyques : *Detroit Ville Sauvage* (2010)[214] et *Las Vegas M*

---

[209] *Ibid*. p. 4

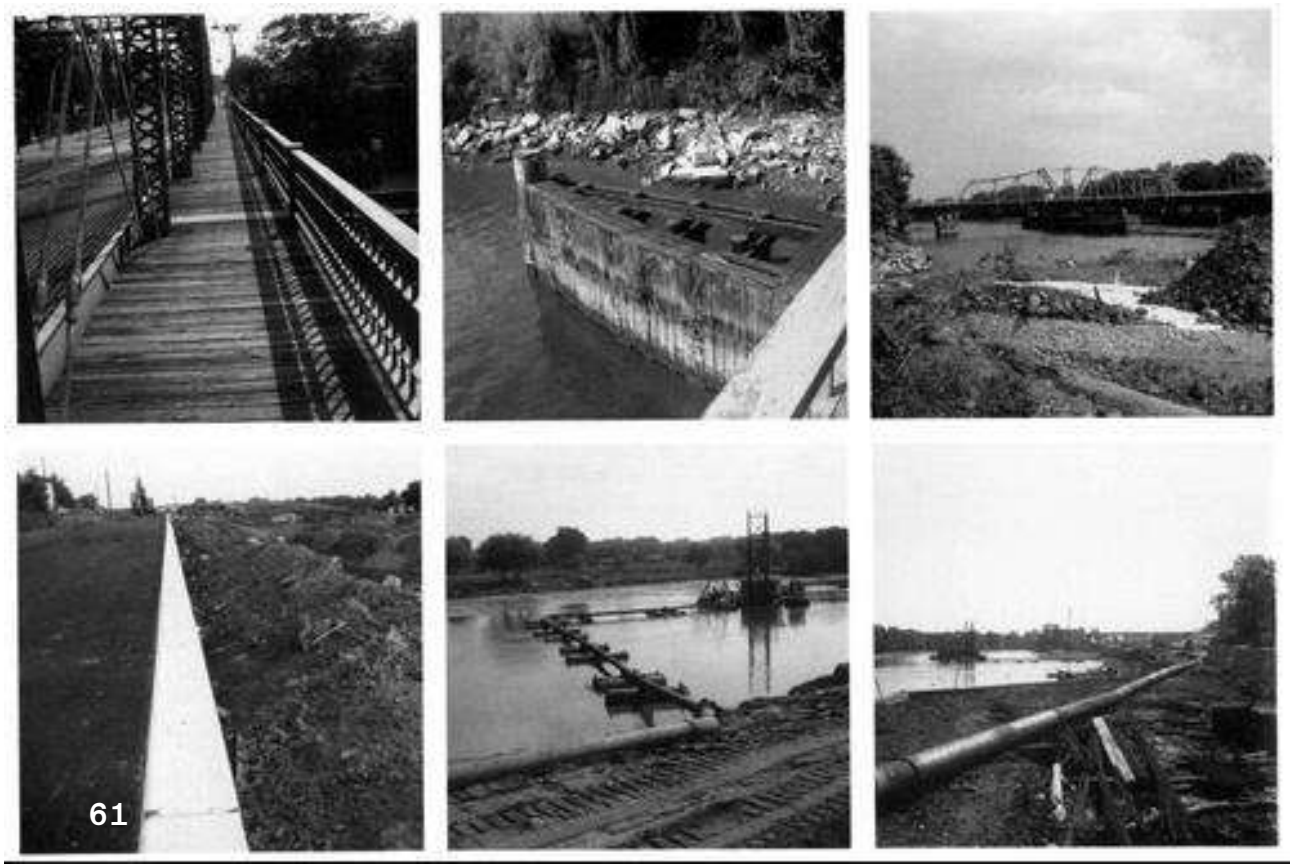
[210] BARTHES, Roland. La chambre claire. Paris : Gallimard, 1980. p. 120-121

[211] SMITHSON, Robert. The Monuments of Passaic. Artforum, décembre 1963, p. 52-57

[212] ((citation originale) "That zero panorama seemed to contain ruins in reverse, that is -all the new construction that would eventually be built. This is the opposite of the 'romantic ruin' because the buildings don't fall into ruin after they are built but rather rise into ruin before they are built. This anti-romantic mise-en-scène suggests the discredited idea of time and many other 'out of date' things" dans *Ibid*.

[213] HOLT, Nancy. The Writings of Robert Smithson. Amsterdam : Amsterdam University Press, 1979. p. 52-57

[214] TILLON, Florent. Détroit Ville Sauvage. Ego Productions, 2010. 80 min.





Robert Smithson, *A Tour of the Monument of Passaic*, 1967
Florent Tillon, *Las Vegas Meditation*, 2014

editation (2014). Dans ce dernier film (que nous avons mentionné précédemment), on peut observer des projets d'immeubles abandonnés réinvestis par des motard.e.s (l'imaginaire de *Mad Max* n'est pas très loin), des maisons à vendre avec en sous texte la voix off d'un des personnages racontant la ville comme une anomalie entre la vie et la mort[215]. Il ne reste plus que des carcasses d'immeubles fragiles qui n'ont parfois pas eu le temps d'être habités qu'ils sont déjà destinés à retourner à la poussière du désert. Cela montre indéniablement la précarité des matériaux utilisés dans ces constructions, que l'on retrouve dans l'idée de *ruins in reverse* de Robert Smithson. Se conjuguant avec leur mode d'élaboration rapide, les ruines de Las Vegas sont ce que Bruce Bégout appelle des « ruines instantanées » : « L'architecture de la suburbia, qu'elle soit résidentielle ou commerciale, relève de ce que nous pourrions appeler la ruine instantanée. La pauvreté des matériaux comme des procédés de construction produit des bâtiments d'une précarité extrême qui, à peine abandonnés, n'ont même pas le temps de se dégrader mais disparaissent quasi instantanément. »[216]. Cette ruine instantanée est d'ailleurs au coeur du sujet de l'installation/automate de Thomas Garnier *Cénotaphe 0* (2018), composée d'un cube en deux parties superposées. La partie supérieure montre ce qui semble être une ville de béton quadrillée, surmontée d'édifices à peine érigés, constitués de piliers et de différents niveaux, dans laquelle un bras automatique déplace et replace sans cesse des blocs sur la structure, tandis qu'en dessous gisent les restes de cette ville automatisée, les ruines de ses bâtiments déjà détruits.

2.3.2. Paysages fragiles des ruines numériques

> « Contrairement aux ruines auxquelles les fictions post-apocalyptiques nous ont habitués, avec ses immeubles effondrés, sa végétation sauvage et ses hordes barbares [...], ici, tout est resté parfaitement propre, figé. Comme si le dernier survivant de cette civilisation l'avait plongée

[215] « Bienvenue à Las Vegas, ville de lumière et de vide, de rêves et de cauchemars, de Dieu et du diable, où l'argent est gagné et perdu, où les maisons sont construites et abandonnées."citation originale », citation originale : "Welcome to Las Vegas, city of light and void, dreams and nightmares, god and the devil, where money is made and lost, where houses are built and abandoned." dans TILLON, Florent. Las Vegas Meditation. SHELLAC SUD - Thomas Ordonneau, 2014. 91 min

[216] BÉGOUT, Bruce. Los Angeles, Capitale du XXeme siècle. *op. cit.* p. 50





Thomas Garnier, *Cénotaphe 0*, 2018

dans un cercueil de glace avant de fermer la porte derrière lui. »[217]

Si les explorateur.ice.s de Second Life évoquent également l'expérience de la ville fantôme, on peut par extension se demander si le paysage qu'ils découvrent est de l'ordre de la ruine. Le chercheur Karim Charredib écrit à propos de la *ghost town* de GTA III composée de textures de bâtiments sans profondeur : « il y a bien une expérience de la perte, du fragment, de l'errance et du détour »[218]. Cependant, il semble paradoxal et absurde de parler de « ruine » s'il n'y a dans ces paysages mathématiques aucune érosion. Pas d'immeuble détruit, de nature qui reprendrait le dessus, ni la trace d'une catastrophe. Les ruines de Second Life, et les ruines vidéoludiques en général (bien que, rappelons-le, Second Life ne soit pas un jeu), on la particularité de ne pas porter les « stigmates du temps qui a passé »[219]. L'analogie avec le désert semble une nouvelle fois entrer en correspondance avec le paysage du métavers fait de 1 et de 0, aride, et hostile à la nature. Il témoigne de la réalité froide de ces espaces programmés en 3D qu'Hugo Arcier dans son installation *Ghost City* (2016) nomme des « coquilles vides [qui] n'ont pas le poids de la catastrophe », pouvant ainsi se rapprocher des ruines instantanées de Las Vegas. Dans *Ghost City* (2016) deux écrans englobent le spectateur et le projettent dans le jeu vidéo GTA reproduit sans ses textures, une ville blanche vidée de présence humaine qui s'efface au fur et à mesure pour représenter notre peur face à l'anéantissement de notre monde numérique. Car rappelons que « la puissance de la forme désertique : c'est l'effacement des traces dans le désert »[220]. Dans Second Life, *derez*, signifie « retirer » ou « supprimer ». Quelques clics suffisent à faire disparaître des éléments de paysage, à condition d'être propriétaire du terrain sur lequel on apporte des modifications. C'est premièrement en cela que le paysage est fragile, et l'expérience inédite. Il n'évolue pas avec le temps de la décrépitude mais au gré du bon vouloir des créateur.ice.s des lieux qui ont droit - sur leur territoire - de vie et de mort sur les objets qu'ils achètent ou qu'ils créent, l'idéal de la nature capitaliste. Le paysage est donc en

---

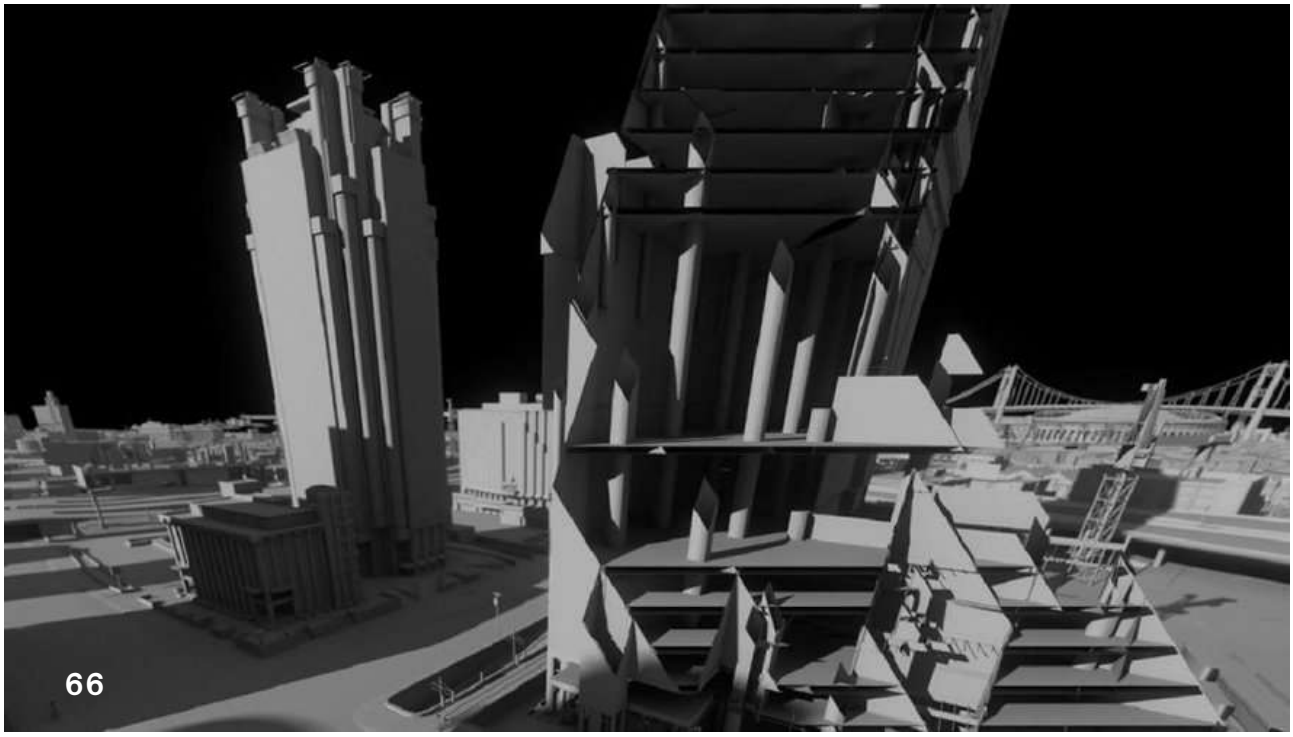
[217] FALCAM, Zalie L. *op. cit.*

[218] CHARREDIB, Karim. Après le game over. De Tetris à GTA : la possibilité de ruines vidéoludiques. *In*. EGAÑA, Miguel, SCHEFFER, Olivier (dir.). Esthétique des ruines : Poïétique de la destruction. Rennes : Presses Universitaires de Rennes. 2016. p. 91

[219] *Ibid*.

[220] BAUDRILLARD, Jean. *op. cit.* p.120





Ghost city de GTA
Hugo Arcier, *Ghost City,* 2016

constant changement, rien n'assure les visiteur.euse.s de trouver au même endroit des bâtiments découverts la veille, un niveau d'impermanence jusque là souvent accepté comme la « règle du jeu ». Jusqu'à la suppression totale. Si les ruines actuelles contemporaines sont le symbole de l'extension, les ruines de Second Life sont surtout celles de l'extinction, car il est aussi facile pour les créateur.ice.s de supprimer un objet, que pour les Lindens d'effacer un terrain inutilisé, abandonné et/ou impayé. Plusieurs étapes après : le nom du ou de la propriétaire et la date sont notifiés dans les informations du terrain, puis ses objets lui sont rendus. Enfin, il se modifie en faisant apparaître des pentes et des crevasses[221], comme Las Vegas rappelle ses bâtiments à la poussière. Le mot *rez* signifie en revanche « apparaitre » qu'il s'agisse d'objets, ou d'avatars. L'on peut choisir la qualité graphique du Viewer - interface de lancement de Second Life - dans les paramètres. Le métavers est très demandeur : le temps de chargement des objets et de réaction de l'espace environnant en est dépendant. Il est recommandé, si notre machine n'est pas assez puissante, de jouer avec ces paramètres pour améliorer la qualité d'exploration, car l'avatar avec ses super-facultés ne suffit pas. La *draw distance* définit la distance maximale à laquelle des objets en trois dimensions apparaissent dans un jeu ou dans l'importe quel programme graphique informatique. Il y a souvent dans Second Life, l'impression d'être dans un paysage en constant chargement. Les objets apparaissant au fur et à mesure de l'avancée, en nous révélant leur illusion : ils sont vides, faits de vertices et de textures. L'expérience du paysage dépendent de la capacité de nos machines.

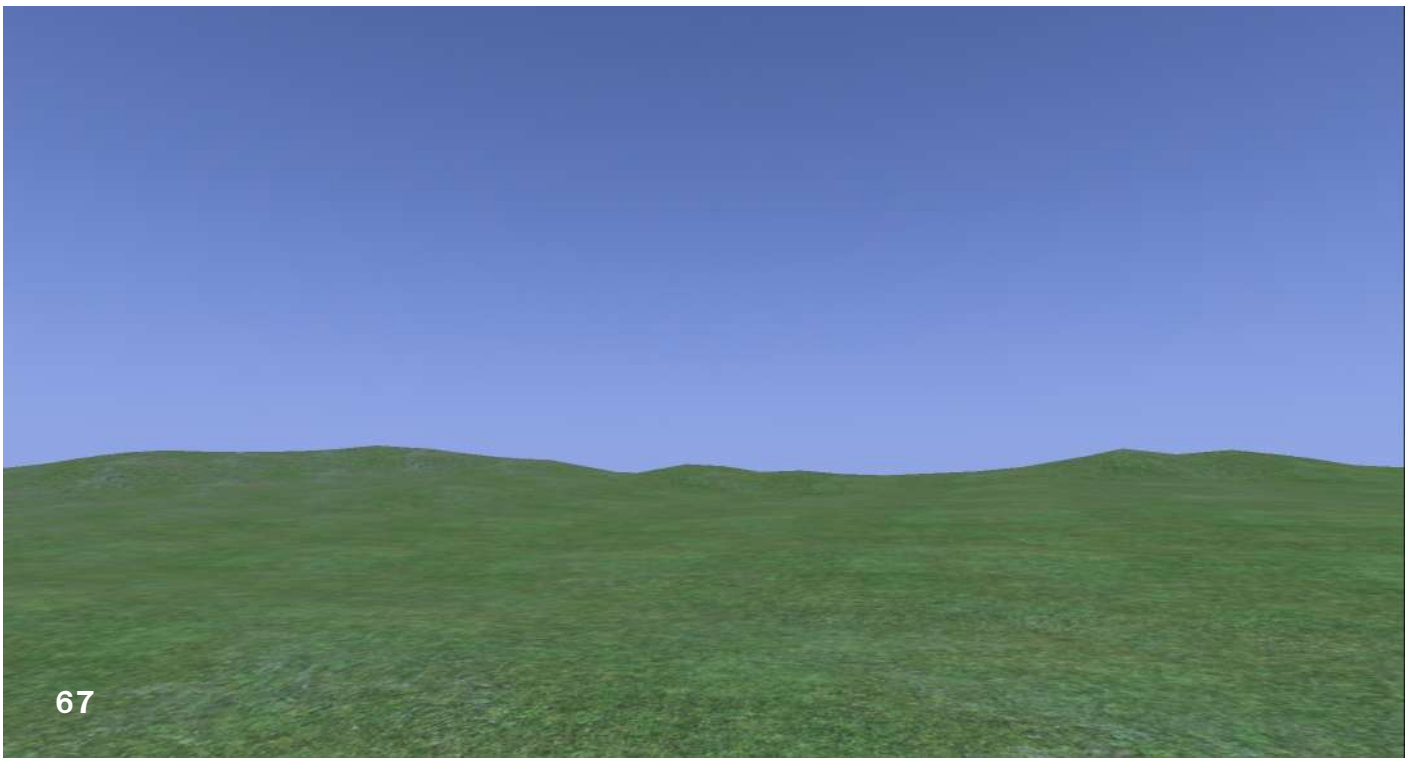
2.3.3. Paysage de ruines simulées

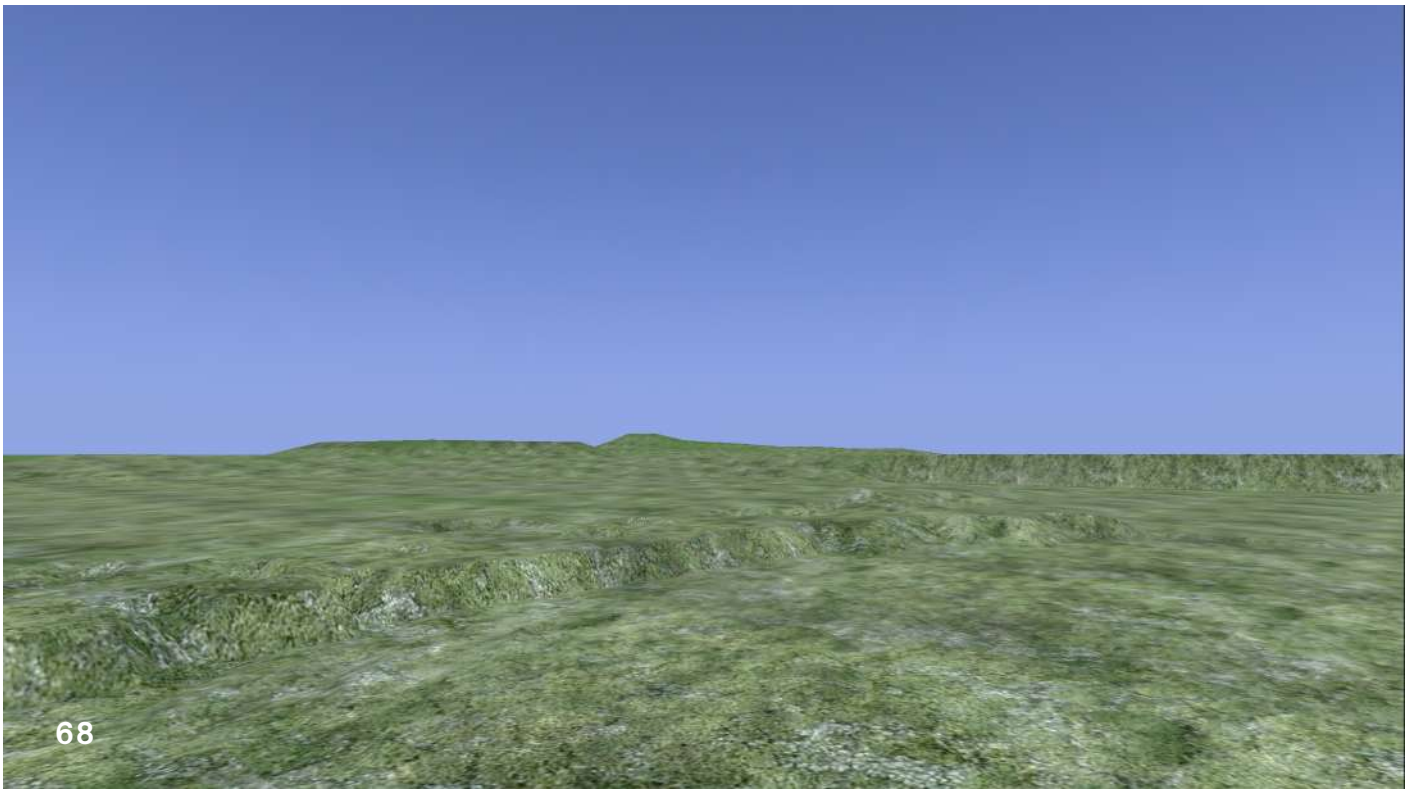
L'abandon propre aux ruines instantanées, correspond, nous l'avons vu précédemment, au repli de la frontière sur elle-même[222]. Le court-métrage *Junkopia* (1981) de Chris Marker illustre cette idée du mouvement de reflux, quasiment nihiliste. Sur une plage de San Francisco, des artistes inconnu.e.s déploient leurs œuvres constituées de matériaux rejetés par la mer : un poisson de fonds marins en taule, un avion en planches de bois émoussés aux hélices en boîtes de conserve, duquel surgit un personnage au visage d'aluminium. Ces mystérieuses installations semblent retourner là

---

[221] Linden Research. Abandoned Land (Classification). 31 Juillet 2014, [consulté le 13/02/2021]. Disponible sur : http://wiki.secondlife.com/wiki/Abandoned_Land_(Classification)

[222] BÉGOUT, Bruce. Los Angeles Capitale du XXe siècle. *op. cit.* p??





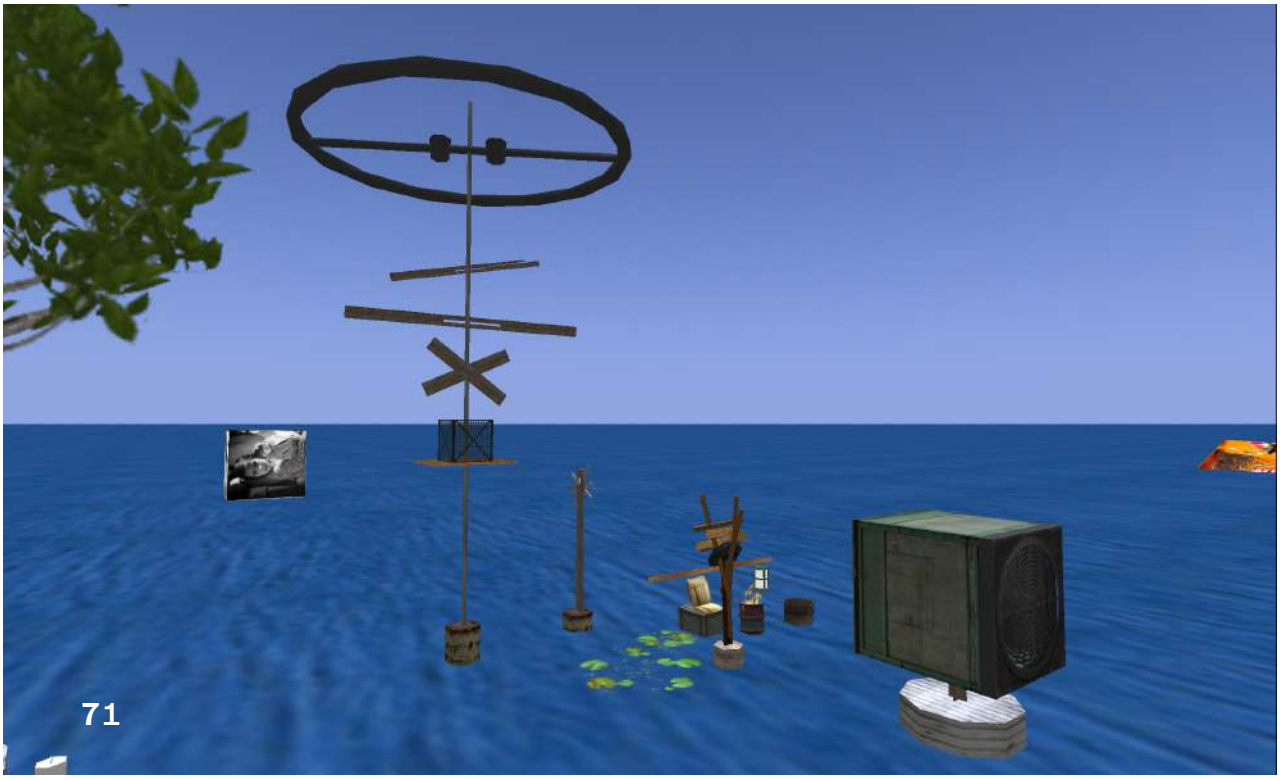
hortrigby, Severy/213/69/72 - Abandoned land, le 01/04/2021 à 16h53
hortrigby, Koozebane/20/5/59 - Abandoned land, 02/04/2021 à 16h19

où on les a trouvées, transformées par la mer puis par la main de l'homme, pour renouveler encore leur processus d'érosion ou afin qu'elles soient englouties. Les images sont d'autant plus frappantes que la scène se déroule à proximité d'une autoroute de San Francisco, ajoutant à la description de ce mouvement.





Chris Marker, *Junkopia*, 1981
hortrigby, Ouvroir/241/113/21, le 14/04/2021 à 13h40



hortrigby, l'*Ouvroir*, Ouvroir/225/132/25 le 14/04/2021 à 13h33

Dans Second Life, Chris Marker a reproduit des petites parties de Junkopia dans l'Ouvroir, je me suis réchauffé.e auprès du bidon rouillé en feu pour observer les paysages de loin, la colline/Guillaume et le musée dans les airs. D'ici, les choses semblent paisibles, je n'y ai jamais vu personne d'autre que Nicolas Frespech et ses élèves. Depuis que Marker est mort, je me demande si Max Mosswitzer a le droit de modifier le décor, et c'est peut être le seul endroit que je n'ai jamais vu changer. C'est fou de se dire qu'à la mort de quelqu'un certaines choses doivent rester intactes, figées, alors que le corps lui-même se décompose ou est devenu des cendres. L'érosion des matériaux est une simulation d'érosion.



hortrigby, Waistelands, 2020

L'île des Wastelands, situés au sud de la carte formée par l'agrégat de dix parcelles (Burnt Oak, North Yard, The Wastelands, The Junkyard, Hambone Slough, The Great Fissure, Fort Styfian, The Sand Seas, Cormac et The Rot). Elle est une accumulation de bâtiments détruits, dans laquelle les taudis rouillés succèdent aux baraquements de fortune, des carcasses de voitures, de pneus et des cadavres d'animaux morts depuis longtemps s'amoncèlent sur le sol aride duquel quelques plantes peinent à pousser. Tout a été agencé pour nous faire croire à un territoire laissé à l'abandon, d'autant plus réaliste qu'à l'instar des autres sims de Second Life, il n'y a personne. Ici le.la créateur.ice a cherché à reproduire, les villes fantômes ruinées de l'Ouest américain. Une forme dans ce paysage désert a néanmoins retenu notre attention pendant exploration de l'île. Aux abords de Hambone Slough, apparait dans ce qui semble être des marécages, une forme de spirale régulière et tracée. Elle est là, discrète et artificielle au milieu du paysage en décrépitude. Dans cette spirale j'ai vu l'occurence virtuelle de Spiral



Robert Smithson, *Spiral Jetty*, 1970, Utah

Jetty (1970) de Robert Smithson, monument du Land Art situé dans les lacs salés de l'Utah. Cette installation chargée de symboles invite à la déconstruction microscopique et macroscopique du paysage et du passage du temps : regarder, observer sa forme, que l'on retrouve souvent dans la nature rappelle également les pétroglyphes primitifs. Elle est aussi réflexion sur les problèmes environnementaux d'une Amérique aux paysages dévastés par les industries, de l'intervention de l'homme sur la nature puisqu'elle est tout à fait artificielle. Elle est surtout une méditation sur le temps à travers - entre autre - les aspérités produites par la mer de sel dans laquelle elle est réalisée. Hambone Slough est décrite comme « Les vestiges des souvenirs perdus dans Waitlands ». Cette apparition de Spiral Jetty dans Second Life au milieu du paysage entropique simulé, est peut être là pour nous rappeler, qu'il est lui aussi est soumis à la perte et à la ruinification malgré un média numérique d'apparence immaculée.





hortrigby, Lynnwood/15/255/60, le 07/01/2021 à 15h55
hortrigby, Malchior/34/171/47, le 07/01/2021 à 17h34

La ruine peut aussi être simulée dans l'actuel. De 1972 à 1984 le studio d'architecture et de design SITE (Sculpture In The Environment) dirigé par James Wines (artiste de formation), réalise les façades de la chaîne de magasins BEST Products, qu'ils traitent volontairement de façon non conventionnelle en invitant à les regarder de manière critique. A Houston, une partie de la devanture caractéristique blanche et immaculée est remplacée par un mur de de brique dont une des partie semble s'être écroulée, et au Noch Building, c'est le coté du bâtiment qui semble s'être détaché du reste pour créer l'entrée. Wines conçoit ses architectures comme intégratives dans le paysage : l'un est le prolongement de l'autre. Ces supermarchés en ruines sont donc inscrits dans la continuité des banlieues dans lesquels ils sont situés[223].



James Wines, *Façade du supermarché BEST, Houston (Texas)*, 1975

2.2.4. Ruines et nostalgie

Même si la typologie des ruines américaines et des ruines numériques ne sont pas à l'image des ruines romantiques, le rapport à la nostalgie persiste. Le discours du YouTubeur Vinny à propos d'Active Worlds l'amène à investir son propre passé. Il se

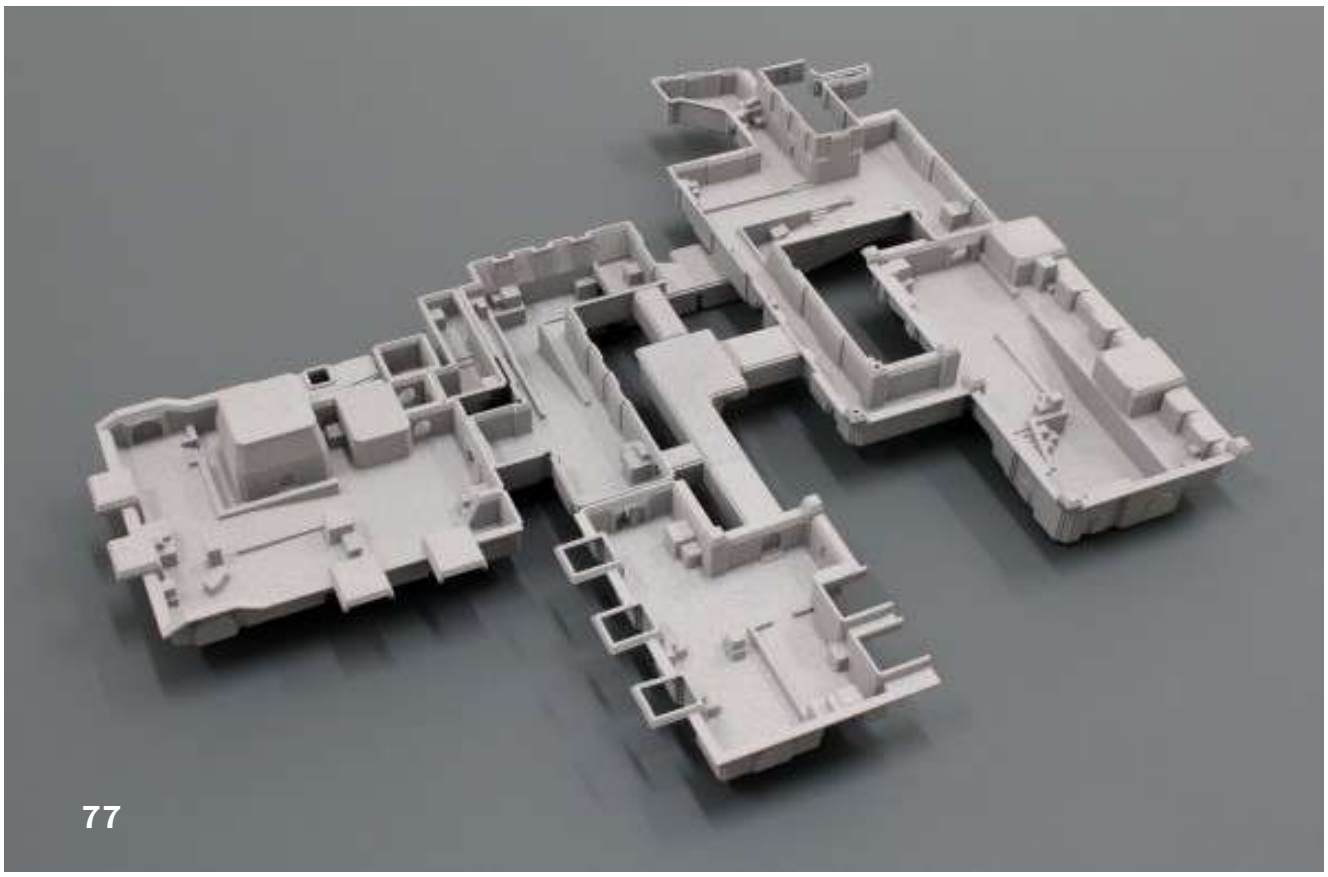
[223] Frac Centre. Notice de SITE (James Wines), Disponible sur : https://www.frac-centre.fr/collection-art-architecture/rub/rubauteurs-58.html?authID=98

souvient de cartes réalisées sur *Half Life* (1998) ou *Warcraft 3* (2002) qui lui sont aujourd'hui inaccessible et dont il doit faire le deuil. Son discours est celui d'un « si seulement » : si seulement il pouvait visiter encore ses propres monuments du passé disparus pour lesquels il a donné une partie de sa vie, des fantômes et des souvenirs au présent. Il imagine également l'émotion que procurerait la visite de ces lieux trente ou quarante ans après les avoir laissé à l'abandon, comme si cette distance temporelle était nécessaire pour admirer sa création passée. Dans les mondes virtuels, la nostalgie est littérale. Composée des mots « nostos » et « algia », « nostalgie » signifie la souffrance liée au non retour chez soi. Si l'on considère les métavers comme des lieux habitables dans lesquels on se bâtit une seconde vie en trois dimensions, on pourrait considérer leur extinction comme la destruction d'Ithaque avant qu'Ulysse n'ait put y revenir. La pièce *Dust* (2011) de Aram Bartholl dans laquelle il a reproduit en maquette échelle 1:1 de _dust, une carte du jeu *Counter Strike* (2000) est analogue de cette métaphore[224]. Dans celle-ci il a souhaité souligner l'importance de cette carte pour de nombreux joueur.euse.s ayant passé de nombreuses heures à apprendre le moindre de ses recoins. Reproduite matériellement, la carte virtuelle devient ainsi le lieu du souvenir intangible et concrète, dans ces mondes qui constituaient alors le foyer virtuel de certains. Aram Bartholl questionne aussi la réalité de ces espaces devenus des lieux communs, qu'il compare aux supermarchés ou aux aéroports[225]. Il érige ces lieux du réel dans leur propension à osciller entre virtuel et actuel. Cette pièce fait d'ailleurs écho au jeu vidéo *Begginer's Guide* (2015) (du même développeur que *The Stanley Parable*) dans lequel le.la joueur.euse est de nouveau immergé.e dans une fiction interactive. Chaque salle est une exploration différente des jeux (souvent non finis) programmés par un certain Coda, et initiés par le narrateur nommé Wreden, pour essayer de décoder certaines parties de sa vie. Celui-ci parle avec ferveur de ces espaces dont les thèmes sont souvent reliés à l'enfermement et au mal être social. Les jeux révèlent des messages cachés à l'encontre de Wreden lui demandant de cesser ses obsessions. La narration du jeu et la forme de retour simulé dans le passé virtuel montre la propension de cette couche de réalité à créer des mondes habitables superposés au monde actuel, tombant en ruine par la force du temps et de l'oubli. Pour continuer l'analogie entre l'Odyssée et les ruines des

---

[224] Catalogue de l'exposition « Playtime - Videogames mythologies » du 11 mars au 9 décembre 2012 à Yverdon les bains, Suisse. Lausanne : Infolio Éditions et la Maison d'Ailleurs, 2012. p.90

[225] Aram Bartholl. Présentation de *Dust*, 2011. Disponible sur : https://arambartholl.com/dust/





Aram Bartoll, *Dust*, 2011
***Begginer's Guide*, 2015**

mondes virtuels dans *Temps Perdu* (2009) David-Olivier Lartigaud et Dominique Cunin posent les questions suivantes : « Tout comme nous avons hérité des ruines de civilisations passées nous reposons également sur les restes de mondes virtuels abandonnés et oubliés. Comment les préserver ? Devrions-nous protéger leur héritage en tant que partie de notre histoire récente ? »[226]. Pour cette pièce, les deux artistes ont reproduit en trois dimensions et en photographie 3D des lieux de Second Life tombés en ruine, montrant encore une fois leur matérialité propre au virtuel, c'est à dire leur texture à peine esquissées, posant ainsi la question problématique de la conservation des oeuvres d'art hypermédia.

« Le désir qui nourrit la passion archivistique est mélancolique, car il s'agit d'une passion à l'endroit de ce qui disparaîtra inévitablement. »[227], nous rappelle Sandra Rafman. Cette dernière citation tirée d'un article de Raphaelle Cormier dédié à l'oeuvre de flânerie virtuelle de Jon Rafman, reliant le sentiment de mélancolie (et par extension de nostalgie) à la volonté quasiment pulsionnelle de conservation, ouvrira notre prochain chapitre dans lequel nous avons souhaité nous intéresser aux identités multiples des observateurs et explorateurs urbains.

---

[226] Ibid. p. 88

[227] CORMIER, Raphaelle. Le flâneur à l'époque de la reproductibilité numérique : Une approche archivistique des mondes virtuels dans l'œuvre de Jon Rafman [en ligne]. Uqam, 2016, [consulté le 24/01/2021]. Disponible sur : http://nt2.uqam.ca/fr/entree-carnet-recherche/le-flaneur-lepoque-de-la-reproductibilite-numerique-une-approche



Dominique Cunin, David-Olivier Lartigaud, *Temps Perdu*, 2009





hortrigby, Ontario/104/22/62 le 10/04/2021 à 16h57
hortrigby, Ninereeds/121/173/25, le 17/10/2020 à 13h34

CHAPITRE 3 – AVATAR LIMINAL / ET (CYBER)FLÂNEUREUSERIE ?

L'architecture des villes actuelles et virtuelles telles que nous les avons présentées précédemment abritent de nombreuses explorations auxquelles nous donnons une place importante dans cette recherche, notamment en laissant sa place à la multidisciplinarité des récits (qu'il s'agisse de documentaires, de films, de vidéos, oeuvres d'art, etc) mais aussi à travers l'expérience qui nous est propre. En essayant de définir plus précisément notre pratique dans la ville actuelle et dans Second Life, il nous a semblé important de nous interroger d'une part sur ce que représente l'identité liminale possible d'un avatar, et d'autre part sur les figures des (cyber)flâneur.euse.s, qui nous mèneront à questionner la constructions des rapports de genre dans les villes modernes occidentales et des mondes virtuels.

3.1. ÊTRE UN AVATAR LIMINAL

3.1.1. Rituel

> « Entrer dans Second Life relève quasiment du rite d'initiation. Y pénétrer exige une certaine patience. »[228]

Dans leur article « La double vie du deuxième monde » tiré de *Second Life, un monde possible*, Marie Lechner et Annick Rivoire décrivent, en 2007 - car il est important de préciser la date - le parcours d'un.e néophyte dans Second Life. Tout d'abord déstabilisé.e, il.elle serait tenté.e de se téléporter partout en cliquant sur la carte, puis viendrait le moment de découvrir les nombreuses activités qu'offrent le métavers, et ainsi d'affiner ses désirs, parfaire son moi dans la recherche de son hétérotopie, se faisant parfois dans l'adhésion à une communauté. Le.la *newbie* - comme nous avons pu le définir auparavant - après avoir choisi un nom, un genre et une apparence basique, entre dans le métavers en tant qu'avatar liminal : il.elle ne possède rien et se distingue

[228] LECHNER Marie, RIVOIRE Annick. La double vie du deuxième monde. In DE CAYEUX Agnès, GUIBERT, Cécile. op. cit. p. 16

des autres[229] - nous l'avons abordé plus tôt - par sa méconnaissance des conventions du métavers. Tom Boellstorf écrit qu'il.elle devait donc apprendre des normes sociales doubles : celle de Second Life en général (la manière d'apparaître, d'utiliser les objets etc.), parfois conjuguées à celle d'une communauté particulière au sein de la grande (*furries*, gorrean, roleplay etc.)[230]. L'évolution dans Second Life est donc un processus rituel, dans lequel le.la résident.e « complet.ète » en devenir passe par les étapes évolutives énoncées par Van Gennep du préliminaire, du liminaire et du post-liminaire. Nicola Marae Martinez, poursuit une recherche dans Second Life de 2006 à 2011[231] sur l'évolution de trois avatars d'étude dans des communautés de Second Life (Ragitake Takatura dans l'Isle of Wyrms, Vick Draconash dans une communauté roleplay fantastique de dragons et Atea Aron dans une communauté BDSM) au regard de ces différents stades et de la théorie de l'interaction symbolique de Jurgen Habermas, c'est à dire : le lien de communication entre deux individus commandé par des « normes consensuelles contraignantes »[232] et qui agissent également de manière coercitive, cela pour maintenir une forme de stabilité dans la communauté[233]. Des trois avatars, Atea Ateon nous intéresse la plus, en tant que ce qui la caractérise principalement est son désintérêt affiché d'entrer dans une communauté[234]. C'est spécifiquement cette attitude qui lui aurait permis d'acquérir une autonomie certaine, faisant fi des normes sociales imposées par les différentes groupes qu'elle a été tentée d'explorer, en négatif des deux autres avatars de Nicola Marae Martinez, qui se seraient pliés aux règles des communautés respectives dans lesquelles ils ont choisi d'évoluer vers un stade postliminaire. Encore une fois, entrer dans une communauté suppose de se conformer à

---

[229] définition complète : « Les êtres liminaux n'ont pas de statut, de propriété, de vêtements séculaires insignes indiquant un rang ou un rôle, une position dans un système d'apparentement - bref, rien qui puisse les distinguer de leurs congénères néophytes ou initiés », traduit de l'anglais : "liminal beings have no status, property, insigna secular clothing indicating rank or role, position in a kindship system -- in short, nothing that may distinguish them from their fellow neophytes or initiands" TURNER, Victor. The Ritual Process, Structure and Anti-Structure. New-York : Cornell University Press, 1961. p.95

[230] BOELLSTORF, Tom. *op. cit*. p. 220

[231] MARAE MARTINEZ, Nicola. Liminal Phases of Avatar Identity Formation in Virtual World Communities In. PEACHEY, Anna, CHILDS Mark. Reinventing Ourselves: Contemporary Concepts of Identity in Virtual Worlds. London : Springer, 2001. p.59-80

[232] HABERMAS, Jurgen. Toward a Rational Society. Student Protest, Science and Politics. Boston : Beacon Press, 1967. p. 92

[233] MARAE MARTINEZ, Nicola. *op. cit*. p. 72

[234] *Ibid*. p. 61

un dispositif (au sens de Giogio Agamben) contraignant et situé, et aussi de se rendre dans des lieux du rituel en y adoptant certains comportements, vêtements etc.



Atea Ateon, avatar de Nicola Marae Martinez

3.1.2. Exploration personnelle

Après mon entrée dans Second Life.

J'ai voulu que ma pratique de l'espace se situe toujours dans la « exploration nomade » en restant un avatar liminal sans communauté, plus que n'importe quelle autre catégorie du joueur définit par Richard Bartle (avec la « performance », la « sociabilité » et la « domination »)[235]. Je n'ai pas cherché à tout prix la rencontre, elle se faisait parfois au gré de mes allées et venues. J'ai pu me concentrer sur ce qui faisait l'identité de mes premières impressions :

[235] BOELLSTORF, Tom. *op. cit.* p. 213





hortrigby, Superior/190/114/57 le 25/03/2021 à 18h08
hortrigby, Harbor City

l'exploration et l'observation de lieux fantômes. Je voulais être autonome, ne jamais résider quelque part mais dans un interstice, toujours en mouvement. A après voir été newbie, j'ai tout de même intégré les mouvements qui m'étaient utiles : les déplacements de mon avatar, ceux de la caméra pour prendre des images, changer de vêtements, de formes du corps.

« L'expérience de la marche est fragmentaire. »[236]

S'il est possible de trouver une méthode exploratoire simple en utilisant la barre de recherche du viewer qui propose des lieux tendances à visiter, trouver un chemin logique en solitaire se révèle délicat dans le territoire inévitablement chaotique de Second Life. Je me suis donc laissé.e porté.e par le jeu de l'aléatoire, qui est parfois devenu celui de la sérendipité, en visitant les lieux de la grid au hasard avec la carte à ma disposition pour me trouver des points de départ. Souvent, je double-clique sur celle-ci en fermant les yeux, et me téléporte dans un lieu inconnu. A partir de là, j'essaye d'intégrer des rythmes de déplacements plus lents comme la course ou la marche, afin de faire d'autant plus l'expérience de l'environnement initialement conçu sans téléportation. Parfois, en marchant, l'ennui arrive. Alors je survole la parcelle et la ratisse dans un mouvement d'envie boulimique d'en voir les moindres recoins. Je m'arrête fréquemment, car mes yeux sont curieux. Je tombe sur des lieux communs, souvent accompagnée d'une radio qui passe de la country.

Souvent, au cours de mes lectures et recherches, un endroit m'intéresse spécifiquement, l'île d'un.e artiste par exemple, et décide de m'y rendre. En général, elle n'existe plus. Les informations trouvées sur cet endroit - pourtant écrites dans un présent immuable - sont déjà bien trop anciennes. Si d'aventure il arrive que ce lieu ait persisté, il est presque toujours vide et peut parfois paraitre angoissant. Je m'y trouve comme dans un cocon de solitude, zen et calme.

Le métavers fantôme m'impose un nomadisme en solitaire. Aussi ne trouve pas mon hétérotopie dans l'acte d'achat ou le fait de posséder d'un lopin de terre virtuelle, mais dans le déplacement. Ici rien ne m'appartient. Par l'usage que j'ai de Second Life, j'essaie de m'éloigner le plus possible de sa

[236] Citation originale : "The experience of walking is chaotic and fragmentary." SCALWAY, Helen. The Contemporary Flâneuse : Exploring strategies for the drifter in a feminine mode. 2002, [consulté le 25/12/2020]. p. 11. Disponible sur : https://helenscalway.com/writings/

> nature « capitaliste créationniste »[237], pensée à la base de laquelle un.e individu se définit par la possession et le rendement. C'est pourquoi j'ai choisi de garder un compte gratuit, en free-to-play, ne jamais passer en premium, contournant ainsi l'aspect de consommation, et de domination du territoire.
>
> Alors je cherche à prendre des images de ce qui m'intrigue m'interpelle, poursuivre ce que j'avais initié lors de ma première venue. Au début je n'annotais rien. Ce qui m'inspirait c'était de voir transmettre ce qui me paraissait comme des paysages ordinaires. J'aimais aussi l'anonymat de ces endroit. Puis méthodologiquement, au fil de mon intérêt pour ce qui est qualifié comme cyberflânerie, il m'a semblé important d'inscrire ces images dans le temps et l'espace, c'est dire de systématiquement noter les coordonnées géographiques précises accompagnées du lieu, de la date et de l'heure actuelle. Parfois les images s'accompagnent d'une pensée, parfois seules elles traduisent le vide.
>
> Parmi les possibilités d'hybridations corporelles qu'offre le Second Life, s'est ouvert à par sérendipité - un.e extraterrestre aux allures de fantôme, asexué.e, non binaire et androgyne. Dans l'actuel, je suis suis née le 24/12/1995, du sexe féminin. Ma mère est d'origine kabyle, mon père d'origine française. Je suis blanche, cisgenre, hétérosexuelle, privilégiée et puis je m'appelle Hortense. J'ai grandi à Boulogne-Billancourt au dessus d'un garage Volkswagen dans un 50m2 en face des anciennes usines Renault et d'une grande avenue bruyante. J'évolue dans cette ville, à Paris (où je prends aussi souvent des photos), et sur Internet, mon deuxième chez moi. C'est là que je construis mon identité et où je me sens bien, anonyme derrière mon écran.

En lien avec notre fil rouge du lieu de commerce, nous nous intéresserons à la flânerie comme pratique de la ville moderne et par extension à la cyberflânerie en rapport aux problématiques de genre dans l'espace public à l'ère où virtuel et l'actuel s'interpénètrent. Pour la prochaine partie, nous allons volontairement quitter l'écriture inclusive, puisque la flânerie originelle est en essentiellement pratiquée par des hommes cisgenres.

---

[237] BOELLSTORF, Tom. *op. cit.* p. 212

3.2. FLÂNERIE / CYBERFLÂNERIE

3.2.1. Flâneur baudelairien, flâneur benjaminien

> « Pour le parfait flâneur, pour l'observateur passionné, c'est une immense jouissance que d'élire domicile dans le nombre, dans l'ondoyant dans le mouvement, dans le fugitif et l'infini. Etre hors de chez soi, et pourtant se sentir partout chez soi ; voir le monde, être au centre du monde et rester caché au monde, tels sont quelques-uns des moindres plaisirs de ces esprits indépendants, passionnés, impartiaux, que la langue ne peut que maladroitement définir. »[238]

La figure du flâneur voit le jour au XIXe siècle notamment chez Charles Baudelaire (lui-même flâneur), puis est reprise au XXe siècle par Walter Benjamin. À travers son comportement dans l'espace social, le flâneur incarne le « passage historique de la *Gemeinschaft* (petite société soudée traditionnelle) à la *Gesellschaft* (association anonymes modernes) »[239] dans la ville nouvelle et fragmentée. C'est pourquoi Walter Benjamin utilise le fragment comme esthétique pour le *Livre des passages*, en empathie avec la ville qu'il observe, essayant à son tour de la refragmenter par le montage. Le flâneur, sensible aux stimulis,[240] instaure une relation d'observateur au paysage urbain pour modéliser ainsi sa géographie, avec la cadence qui lui est propre : « vers 1840, la mode était de promener des tortues dans la rue. Cela donne une idée du rythme de la flânerie. »[241]. L'aspect principal de cette relation à l'espace et au temps est l'adoption d'un mode de déambulation dans la lenteur, à contre-courant du paysage urbain de l'accélération. Le flâneur est oisif, en opposition primordiale avec l'idée de travail dont la ville deviendra le dispositif[242]. Il erre dans les cafés parisiens, dans la rue ou au musée, mais surtout dans le « labyrinthe de la marchandise »[243] des passages parisiens,

---

238 BAUDELAIRE, Charles. Le peintre de la vie moderne. 1863. p. 9

239 MANOVICH, Lev. *op. cit.* p. 267

240 LA ROCCA, Fabio. A theoritical approach to the *flâneur* and the sensitive perception of the metropolis. Sociétés, vol. 135, n° 1. 2017. p. 11

241 CHANGNAM, Lee. Le flâneur urbain et la masse-nomade, Réflexion inspirée des textes de Benjamin et de Kracauer dans les années 1920-1930. Sociétés, vol. 112, n° 2. 2011. p. 125

242 Ibid.

243 CHANGNAM, Lee. *op. cit.* p. 128

son « décor idéal »,[244] résolument moderne au XIXe siècle. Il ne consomme pas, se fond à la foule dont il se détache par sa position d'observateur-détective et se distingue en effet du badaud qui au contraire, perd son individualité en s'effaçant devant le ravissement des spectacles. Le badaud est « public, il est foule »[245] : selon Changnam Lee, dans la masse, l'individu s'enfonce dans le système paradoxalement isolant, aliénant et structurant de la société capitaliste. Le flâneur reste solitaire dans la foule.

> « Aujourd'hui, les arcades de Paris sont restaurées comme des antiquités pour retrouver leur grandeur d'antan ; [...]; les projets de rénovation urbaine inspirés par Le Corbusier, aujourd'hui en décrépitude, sont devenus le décor désolé d'un film comme *Orange mécanique* ; les entreprises Walt Disney construisent des utopies technologiques dans la tradition de Fourier et de Saint-Simon. »[246]

Le travail de montage des fragments du *Livre des Passages* de Walter Benjamin crée une itération de la temporalité dans laquelle a lieu sa recherche. Le début du XXe siècle marque le tournant d'un rapport grandissant à la ville dispositif structurée par la vitesse du taylorisme, à l'encontre de la démarche du flâneur baudelairien qui s'effectuait dans la lenteur. Il n'y a plus de place pour l'oisiveté mais pour la division du travail. Dans la ville métropole, le flâneur y considéré comme déviant ayant un comportement différencié, celui de « botaniser l'asphalte »[247]. Les routes sont larges et faites pour les automobiles : l'extérieur grands boulevards a remplacé l'intérieur des arcades et subjectivité du flâneur initial tournée vers l'intérieur, devient problématique dans la réalité sociale de l'extérieur[248]. Les formes archétypales de la première modernité sont déjà en chute à l'époque de la recherche de Benjamin. Ce dernier se

---

[244] BENJAMIN, Walter. Paris Capitale du XIXe siècle. *op. cit.* p. 7

[245] FOURNEL, Victor. Ce qu'on voit dans les rues de Paris. Paris : E. Dentu, 1855. p.270. Disponible sur : https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k757298.textelmage

[246] Citation originale : "Today the Paris arcades are being restored like antiques to their former grandeur; the bicentennial celebration of the French Revolution has at least threatened to take the form of another great world exposition; Le Corbusier-inspired urban renewal projects, now in decay, have become the desolate setting for a film like *Clockwork Orange*; Walt Disney Enterprises are constructing technological utopias in the tradition of Fourier and St.-Simon." Dans BUCK-MORSS, Susan. The Flaneur, the Sandwichman and the Whore: The Politics of Loitering. New German Critique, Autumn, 1986, vol. 2, N°. 39, p. 101-102. Disponible sur : https://www.jstor.org/stable/488122

[247] Citation originale : "botanizing the asphalt" dans BUCK-MORS, Susan. op. cit. p. 104

[248] *Ibid*. p. 103



85



86

Hortense Boulais-Ifrène, Passage du Caire en confinement, 2020
Hortense Boulais-Ifrène, Passage du Véro-Dodat en confinement, 2020

concentre justement sur la collecte de ses traces, se faisant ainsi à son tour flâneur et détective. Dans le montage, il fait résonner ces récits qu'elle qualifie d'« images dialectiques »[249], dans lesquelles « le vieux, l'indésirable, est soudainement apparu courant, ou le nouveau, le désiré, est apparu comme une répétition du même »[250]. Ces images dialectiques stéréoscopiques seraient équivalentes à celles créées à la sortie des rêves, la superposition de deux figures entre elles pour lesquelles il tente d'adresser la nécessiter de l'étude historique[251]. Le travail que Benjamin a amorcé, est donc un regard présent porté vers le passé et le futur, transitives à l'image du dieu Janus. Il fait du flâneur une figure métamorphe, existante avant le XIXe siècle chez Rousseau dans *Les rêveries du promeneur solitaire* (1782), la dérive situationniste, ou dans les années 1990 avec le flâneur électronique de Mike Featherstone.

3.2.2. Flâner aux Etats-Unis : le *crusader* de Bruce Bégout

> « Au cours de mes voyages aux États-Unis, j'ai fréquenté de nombreux motels où, en vue d'écrire un essai sur ces bâtiments sans qualités, j'ai pris des notes et des photographies, posé des questions au personnel et aux clients, fait la connaissance de gens ordinaires. De ces matériaux bruts, cahiers, souvenirs et rencontres, j'ai tiré ces quelques proses et courts récits qui ont pour cadre le Léviathan de la banlieue américaine. »[252]

La flânerie au sens de Walter Benjamin tient à considérer les traces dans les villes contemporaines récoltées dans une attitude poétique en rapport à un paysage urbain en changement constant. Aux Etats-Unis, nous l'avons vu précédemment, le rapport à la foule, à l'espace public et à la marche s'il n'est pas inexistant n'est pas favorisé, tant la ville est structurée par l'omniprésence de l'automobile. En revanche, celui du fragment et du commun méga-urbanisé est beaucoup plus saillant. Pouvons-nous dans ce cas parler de flânerie ? Dans les courts récits de *L'éblouissement des bords de route* (2004), Bruce Bégout observe et raconte la ville américaine à travers ses poncifs. Dans son

---

249 Citation originale : "dialectical images" dans BUCK-MORSS, Susan. *op. cit.* p. 100

250 Citation originale : "the old- fashioned, undesirable, suddenly appeared current, or the new, desired, appeared as a repetition of the same" dans *Ibid*. p. 100

251 *Ibid*. p. 108

252 BÉGOUT, Bruce. L'éblouissement des bords de route. Paris : Éditions Verticales / Le Seuil. 2004. p. 3

exercice poétique outre-Atlantique, il propose un autre type de flânerie en accord avec le rythme de la ville : le *cruising*, « une virée en voiture, de préférence nocturne, qui n'est ni une croisière (aucun agrément n'est prévu) ni une croisade (elle ne vise pas à atteindre ou à conquérir un lieu).»[253]. L'automobile est au *crusader* ce que le cheval était au cowboy, dans le no man's land du désert : « tout comme le cow-boy « ne fait qu'un avec son cheval », l'Américain moderne « ne fait qu'un avec sa voiture »; on ne l'imagine pas se déplaçant à pieds »[254], remarque l'artiste-chercheur Stéphane Degoutin, en précisant qu'il s'agit de deux figures nomades[255]. Car pour le *crusader*, marcher dans les villes américaines serait prendre également le risque de perdre la fluidité de l'observation en plus de l'impossibilité d'y rester statique[256]. La « crusaderie » donc, est une « errance mécanisée »[257], fluide et en mouvement, dans la négation d'un retour au foyer. Dans l'armature de sa voiture, le *crusader* préfère l'errance nomade pour ne pas perturber ses observations[258], faisant de lui un être différencié de la rue, protégé des êtres vivants qui la composent, et qu'il observe prudemment à travers sa vitre, son écran.

3.2.3. Cyberflâneur

> « Ce que la ville et la rue étaient pour le Flâneur, l'Internet et l'autoroute le sont devenus pour le Cyberflâneur. »[259]

C'est également à travers son écran que le cyberflâneur apparait dans le cyberespace, observateur de la nature fragmentaire de celui-ci. Il voit le jour dans un contexte d'importance des médias technologiques, avec une première entrée potentielle via la télévision et la possibilité de se mouvoir de chaine en chaine[260] (et donc de fragments en fragments). Sur internet, les autoroutes de l'information ont remplacé les

---

253 *Ibid*. p. 121

254 DEGOUTIN, Stéphane. *op. cit.* p. 253

255 Ibid.

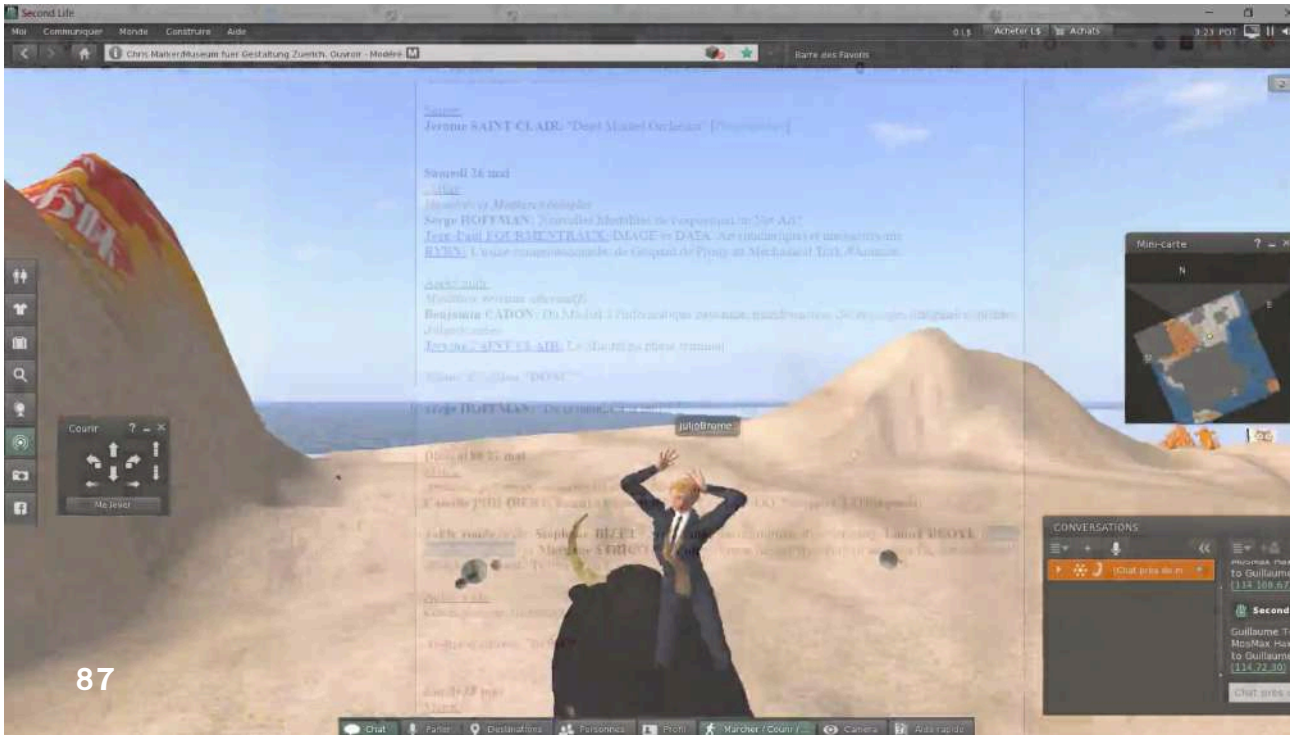
256 BÉGOUT, Bruce. L'éblouissement des bords de route. *op. cit.* p. 121

257 *Ibid*. p. 124

258 *Ibid*. p. 129

259 Citation originale : "What the city and the street were to the Flâneur, the Internet and the Superhighway have become to the Cyberflâneur." dans GOLDATE, Steven. The 'Cyberflâneur' -Spaces and Places on the Internet. Part II [en ligne]. 19 mai 1998. Disponible sur : http://ceramicstoday.glazy.org/articles/051998.html

260 *Ibid*. p. 121



Lionel Broye, *Dead Social Networks*, 2018

highways américains et le cyberflâneur construit sa demeure dans la vitesse. En 1995 William Mitchell dans son livre *City of Bits* fait apparaitre le cyberflâneur en se décrivant comme un flâneur électronique[261]. Il décrit ses actions comme consulter ses mail ou les sites internet de journaux en ligne, sans néanmoins en définir sa spécificité.[262] A l'exemple du flâneur Baudelairien, Steven Goldate précise que la caractéristique première du cyberflâneur est l'anonymat, du moins aux prémisses d'Internet. Mike Featherstone en analogie avec le surfer, inisiste sur sa capacité à « sauter d'une vague à l'autre [...], pour changer de direction, de perceptions et de points de vue. »[263] Cependant cyberflâner sur Internet est porte d'entrée vers la forme de cyberflânerie que nous développons dans ce mémoire : celles des mondes virtuels persistants. L'artiste médiarchéologue Lionel Broye expose sa flânerie personnelle dans le film *Dead Social Networks* (2018), située entre une exploration du cyberespace et celle de Second Life obsolescent. Le images des deux mondes superposées montrent l'étendue du web comme une gigantesque poubelle des lieux de la socialité en ligne.

---

261 MITCHELL, William. City of Bits [en ligne]. Cambridge : MIT Press. 1995-1997. Disponible sur : http://mitpress2.mit.edu/e-books/City_of_Bits/Electronic_Agoras/#1

262 HARTMANN Maren. *op. cit.* p. 127

263 FEATHERSTONE, Mike. The "Flâneur", the City and Virtual Public Life. Urban Studies, mai 1998, Vol. 35, N° 5/6, p. 921

Dans sa recherche, *Flâneur postmoderne. Entre solitude et être-ensemble*, Jieun Shin explique que le rapport à la foule du flâneur en solitaire, crée une expérience de la duplicité, puisqu'elle serait une sorte de « fêlure du soi »[264] en s'appuyant sur la théorie de Jean Baudrillard de l'*homo fractalis*[265], c'est à dire un humain multiple qui serait : « une tentative pour échapper au fantasme de l'un propre à la tradition occidentale. »[266] Si l'on s'en tient à la tradition hindouiste de l'être, l'avatar représente justement l'incarnation d'un soi multiple : le dieu du panthéon hindouiste Vishnu apparait sous dix identités identités possédant des caractéristiques propres, comme l'homme-lion Narasima ou le sanglier Vahara. Lucy Kimbell propose de considérer les MUD (Multi User Dungeons), l'ancêtre des mondes virtuels tels que nous les connaissons aujourd'hui, comme un lieu de cyberflânerie[267]. Cependant, un problème méthodologique s'installe concernant l'engagement et le désengagement des joueurs, puisqu'il s'agit avant tout d'un jeu de rôle impliquant une forme de socialité, au contraire de l'attitude du flâneur, et particulièrement du cyber-flâneur qui fait du nomadisme et de la solitude une identité[268]. En revanche, certains joueurs pratiquent le détournement du « but narratif » du jeu vidéo au profit d'une pratique de cyberflânerie. Chez l'artiste Thibault Brunet (ANNEXE 1), elle rejoint un des aspect fondamental du flâneur initial : être un « daguerréotype mobile »[269] au sens le plus littéral, en réalisant en 2013 la série de photographies *Vice City* dans le jeu vidéo GTA. Après avoir récupéré un appareil photo lors d'une mission d'enquête, il commence à prendre des clichés de ce qui l'entoure, au hasard pour découvrir par la suite qu'ils ont été enregistrés sur son disque dur. Il décide alors de continuer cette pratique en la substituant au jeu narratif des missions pour capturer alors une réalité entre le virtuel et l'actuel montrant la solitude des espaces fantômes vidéoludiques, désolés et déserts. Thibault Brunet est alors qualifié de *meta-wanderer*[270] par Amélie Adamo, terme inventé par Margherita Balzerani à

---

[264] SHIN, Jieun. Le Flaneur postmoderne. Entre solitude et être-ensemble. Paris : CNRS Éditions. p. 30

[265] *Ibid*. p. 33

[266] *Ibid*. p. 34

[267] HARTMANN Maren. *op. cit.* p. 134

[268] *Ibid*.

[269] FOURNEL, Victor. *op. cit.* p. 261

[270] ADAMO, Amélie. Thibault Brunet. Le flâneur du Virtuel. Informer [en ligne], février-juin 2013, n°98, [consulté le 10/12/2021]. Disponible sur : https://www.erudit.org/fr/revues/etc/2013-n98-etc0509/68784ac.pdf





Thibault Brunet, *Vice City*, 2007
Marco Cadioli, *The birth of Virtual World*, 2006

propos de Marco Cadioli (a.k.a Marco Manray dans Second Life), pour décrire l'errance des avatars dans le virtuel. Comme Thibault Brunet, Marco Cadioli pratique en effet la net-photographie consistant à capturer les instants des univers virtuels, particulièrement dans Second Life. Pour lui, la posture de *meta-wanderer* se situe entre le flâneur du XIXe siècle et l'explorateur américain en quête d'expériences nouvelles. Ses photos-reportages deviennent vite des matériaux de documentation, qu'il anote, date et horodate systématiquement afin de les replacer temporairement dans le flux complexe du temps instantané des échanges Internet[271]. Il tente de capter quelques fragments du cyberespace et des cybermondes, pour laisser des traces de ce qui, autrement, n'en laisserait pas suite à leur disparition[272]. Son avatar, Marco Manray, parcoure les métavers en quête d'éléments à photographier de manière tantôt frénétique - en rafale -, tantôt contemplative, lente, et toujours à des fins de reportage. La photographie de Marco Cadioli, se situe entre la photo d'art et la photo documentaire des paysages et événements quotidiens[273]. On peut citer, *The birth of Virtual World* (2006), une série en noir et blanc du paysage de Second Life à dimension esthétisante, prises avec une longue distance focale : la mer, les falaises ou les dunes éclairées par la lune. Dans tout les cas, même si Marco Cadioli n'est pas spécialisé dans un type de photographie au sein du métavers, la photographie des mondes virtuels, rapportée à notre monde actuel, est déjà un type de photographie. Elles sont des traces de la vie des résidents, des événements. Ces tranches de mémoires, qui, au delà de leurs qualités artistiques, servent de matériaux aux travaux de recherche.

Evgeny Morozov dans son article du New York Times intitulé « La mort du cyberflâneur », nous fait entendre que le terme est apparu pour qualifier des typologies de comportement dans les premières années du cyberespace utopique avant qu'il ne soit colonisé par les réseaux sociaux et les grandes entreprises[274]. Ainsi, cyberflâner actuellement serait devenu rare et impossible, puisque le principe même de Facebook serait de nous montrer ce que l'on cherche. Cela est peut être vrai pour l'Internet actuel.

---

271 CADIOLI, Marco. Internet Landscapes (2003-2007). Naples : MAO - Media & Arts Office Onlus, 2007. p. 7

272 *Ibid*. p. 8

273 *Ibid*. p. 108

274 MOROZOV, Evgeny. The Death of the Cyberflâneur [en ligne]. The New York Times, 4 février 2012, [consulté le 24/11/2020]. Disponible sur : https://www.nytimes.com/2012/02/05/opinion/sunday/the-death-of-the-cyberflaneur.html

En revanche, la flânerie dans les mondes virtuels comme Second Life est toujours possible. D'une part parce qu'il s'agit d'une création héritée de l'utopie cyberspatiale, et d'autre part parce que le sentiment de pouvoir se perdre et de ne pas trouver ce que l'on cherche y est encore puissant.

Seulement, s'il y avait des flâneurs, pouvait-il y avoir des flâneuses ? Il est important pour nous de préciser ici nos considérations et questionnements. La figure du flâneur (sous entendu homme, cisgenre, blanc, et bourgeois) a été forgée par la prégnance de la dualité masculine / féminine cisgenre dans les sociétés urbaines occidentales du XIXe siècle où la prédominance des regards institue également des rapports de domination. Les écrits féministes à la recherche des traces de la flâneuse, étudient à ce titre les rapports dans cette société et sur ce terrain circonscrit. Plus tard, l'étude de la cyberflâneuse comme figure d'identification dans le cyberespace et les mondes virtuels, largement influencée par la théorie cyborg de Donna Haraway, sera notre porte d'entrée vers l'énonciation des « savoirs situés », le rejet du dualisme et de l'universalisme.

3.3. FLÂNEUSE / CYBERFLÂNEUSE : VERS UNE CYBEFLÂNEUR.EUSERIE

3.3.1. Prostituée première flâneuse : les enjeux du regard dans la société capitaliste

L'intérêt de l'histoire pour la flâneuse est né dans les années 1980-1990 à travers certains écrits féministes interrogeant la place des femmes cisgenres dans l'espace public des sociétés Occidentales. Susan Buck Morss, Janet Wolff ou plus tard, Maren Hartmann partent à la recherche d'une possible flâneuse, interrogeant dans le même temps une crise de représentation, et sa présence actuelle[275]. Janet Wolff dans son essai « La flâneuse invisible » explique qu'au début du XIXème siècle, la « privatisation de la personnalité »[276], fonctionnait dans les sociétés occidentales industrialisées et blanches, sur une division des domaine privés et publics, c'est à dire du travail et du personnel,

[275] HARTMANN, Maren. *op. cit.* p. 151

[276] WOLFF, Janet. The Invisible Flâneuse. Women and the Literature of Modernity. Theory, Culture & Society, novembre 1985, vol. 2, n° 3. p. 40



Louis Leopold Boilly, *Galeries du Palais Royal*, 1809, Paris, Musée Carnavalet

structurant ainsi notions de féminité et de masculinité[277]. Le féminin a été projeté à l'intérieur d'un espace clos tandis que le masculin a été associé à l'extérieur de l'espace ouvert[278], sacralisant ainsi le « paradis » bourgeois domestique[279]. La présence féminine non accompagnée dans l'espace public était ainsi vue comme marginale, observée dans un rapport de classe, instituant ainsi des enjeux de réputation et de domination par le regard : « Les femmes respectables ont été sauvées des dangers croissants en restant à la maison. »[280]. Dans les écrits de Charles Baudelaire, le féminin dans l'espace public est soit : « la prostituée, la veuve, la vieille femme, la lesbienne, la victime de meurtre ou la

[277] POLLOCK, Griselda. Visions and Difference. Feminism, femininity and the histories of art. New York : Routledge, 1988. p. 90

[278] WOLFF, Janet. The invisible flâneuse. p.40

[279] HARTMANN, Maren. *op. cit.* p. 151

[280] Citation originale dans : "Respectable woman were saved from the increasing dangers by being kept at home." *Ibid*. p. 153

passante inconnue »[281]. À cet égard, s'instaure l'approfondissement misogyne du regard masculin, une marginalisation par le marginal (c'est à dire par le flâneur qu'était Baudelaire), de « femmes idéalisées mais insipides / vraies et sensuelles mais détestées.».[282]

> « La prostitution était en effet la version féminine de la flânerie. »[283]

Dans son analyse du *Livre des passages*, Susan Buck-Morss voit dans la prostitution l'apparition de la flânerie féminine, avant la répression sexuelle de la fin des années 1800. Elle précise dans son texte que Benjamin réifie la prostituée dans l'espace public, en traitant ce sujet au regard de « la prostitution », et non pas de « la prostituée », en nommant le titre de son chapitre dédié : « Prostitution, jeux d'argent »[284], associant ainsi les deux termes. Mis en parallèle, ils représenteraient pour lui l'« aliénation du désir érotique »[285]. Cela montre qu'avant tout, l'on considérait la prostituée en tant qu'objet de désir soumise aux regards et non pas comme sujet agissant. Elle est l'objet des autres, son corps devient une allégorie dans les poèmes de Baudelaire qu'il réduit « à un signe »[286], une vision qui régira plus généralement la modernité[287] occidentale en général : « la femme n'est censée être qu'une beauté passagère, l'image fugace d'une femme qui pourrait invoquer un amour éternel, bien que fantastique. »[288] La parole ainsi donnée à un homme écouté principalement par des hommes, tait le discours des concernées auxquelles il n'est donné aucune importance[289]. Objet de contemplation, avant d'être flâneuses, elles sont d'abord asservies au regard du flâneur, au même titre que les objets de consommation des arcades qu'il scrute à la manière d'un détective. Dans le reflet des vitrines, les prostituées sont ainsi racontées

---

281 WOLFF, Janet. *op. cit.* p. 41

282 Citation originale : "idealized-but-vapid / real-and-sensual-but-detested" dans *Ibid*. p. 43

283 Citation originale : "Prostitution was indeed the female version of flânerie." Dans BUCK-MORSS, Susan. *op. cit.* p. 119

284 "Prostitution, gambling." Dans BENJAMIN, Walter. The Arcades Project. *op. cit.* p. 489

285 Citation originale : « alienation of erotic desire » *Ibid*. p.120 — CITER BENJAMIN

286 BUCK-MORSS, Susan. *op. cit.* p.122

287 WOLFF, Janet. *op. cit.* p. 35

288 Citation originale : "The female is only meant to be the passing beauty, the fleeting image of a woman who could invoke an eternal, albeit fantastic love." dans HARTMANN, Maren. *op. cit.* p.151

289 BUCK-MORSS, Susan. *op. cit.* p. 122



Eugene Atget, *Avenue de l'Observatoire*, 1926, Rochester (New York), Georges Eastman Museum

comme des marchandises mobiles, des attractions du désir comme des produits de vente. Si Buck-Morss considère comme les premières flâneuses, ce n'est pas le cas de Maren Hartmann qui n'estime pas dans ce sens qu'un sujet devenu objet soit de la flânerie, puisque la prostituée a besoin d'être vue pour être « autorisées à déambuler »[290].

3.3.2. Flâneuse des grands magasins

> « Les changements, semble-t-il, se sont produits à partir du milieu du 19e siècle et la femme a commencé à se déplacer de plus en plus seule dans les lieux publics. [...] En tant que l'un des premiers espaces publics anonymes pour la femme

[290] Citation originale : "allowed to stroll" dans HARTMANN, Maren. *op. cit.* p. 122

> respectable, les grands magasins permettaient une transgression jusqu'alors inconnue. Bien plus tard, les centres commerciaux ont remplacé les grands magasins et les activités féminines s'y sont déplacées...»[291]

Certain.e.s d'ailleurs considèrent les grands magasins (ou les nouvelles arcades de la seconde moitié du XIXe siècle oscillant entre public et privé mais aussi simulation de l'espace public) comme le premier lieu d'une relative libération du contrôle par la vue masculine, et donc un regard féminin subjectif, lié à la possibilité de faire du shopping par elles-mêmes[292]. Seulement le corps féminin y est une nouvelle fois dans un dispositif conçu pour donner un semblant liberté dans la possibilité de la dépense de l'étalage marchand du capitalisme où elles sont « vendeuses et marchandises en un seul »[293]. Plus tard, les centres commerciaux de la *suburb* américaine sont pensés de la même manière. La liste des typologies de magasins prévu par Victor Gruen dans différentes catégories répondent principalement à des besoins domestiques, toujours associé à l'époque au féminin, à l'affiliation à un rôle dans la société patriarcale dans l'unité et la nomenclature précieuse de celle-ci : la famille. L'alimentation et la cuisine, les vêtements - principalement pour elle ou les enfants - la décoration de l'intérieur, les cosmétiques, le soin (la pharmacie)[294].

> « En tant que forme d'incorporation, le shopping peut être assimilé à une identification : "J'achète donc je suis", mais aussi "Je suis ce que j'achète". La flâneuse a peut-être trouvé un espace pour un regard mobilisé et habilité - les femmes constituent quatre-vingt-cinq pour cent des acheteurs dans les centres commerciaux - mais l'analyse des images qu'elle est

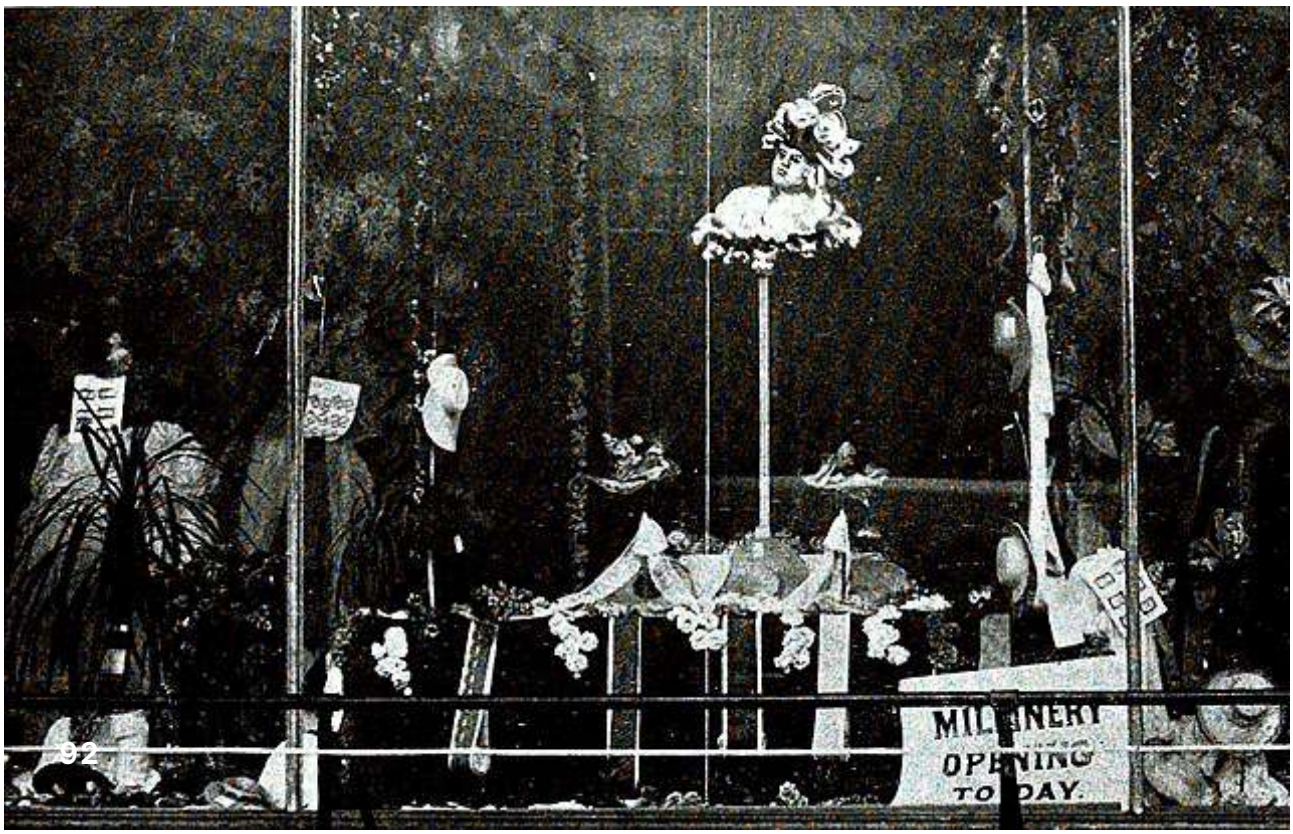
---

291 Citation originale : "Changes, it seems, came about from the mid 19-th century onwards and the female began to increasingly roam public places on her own. […] As one of the first anonymous public spaces for respectable woman, the department stores allowed hitherto unknown transgression. Much later, shopping malls replaced the department stores and female pursuits moved there." dans *Ibid*. p.160

292 FREIBERG, Anne. Les Flâneurs du Mal(l): Cinema and the Postmodern Condition. Modern Language Association, Mai 1991, Vol. 106, N°. 3. p. 421

293 Citation originale : "seller and commodity in one" dans BUCK-MORSS, Susan. *op. cit.* p. 120

294 GUEN, Victor, SMITH, Larry. *op. cit.* p. 55-56



Frank L. Baum, Vanishing lady

> encouragée à consommer révèle que cette habilitation est discutable.»[295]

Même si le regard de la flâneuse est né avec les grands magasins, elles ne restent pas moins : « réduites dans leur potentiel à la licence volontairement limitée et promue par le capitalisme du shopping »[296]. Selon Anne Freiberg, la mobilisation du regard du consommateur à travers les recherches sur l'optique au XIXe siècle et les interventions spectaculaires sont essentielles dans la construction des arcades puis des centres commerciaux modernes. Les mannequins dans les vitrines majoritairement conçus par des hommes cisgenres (comme L. Frank Baum[297]) pour provoquer des pulsion érotique de désir, attirer les foules et les portes monnaie[298] . Ils sont pensés comme des modèles

---

[295] Citation originale : "As a form of incorporation, shopping can be likened to identification: "I shop therefore I am." but also "I am what I buy." The *flâneuse* may have found a space for an empowered mobilized gaze — women constitute eighty-five percent of mall shoppers — yet analysis of the images she is encouraged to consume reveals this empowerment to be questionable." dans FREIBERG, Anne. *op. cit.* p. 424

[296] GLEBER, Anke. The Art of Taking a Walk. Princeton : Princeton University Press, 1998. p. 174

[297] FREIBERG, Anne. *op. cit.* p. 422

[298] *Ibid*.

auxquels il est fait l'injonction de s'identifier. Plus globalement, les vitrines sont imaginées de manière spectaculaire comme des écrans de cinéma[299] avec, par exemple, des techniques illusionnistes fonctionnant comme des pièges à mouche. Freiberg donne l'exemple chez Baum de la « vanishing lady »[300], un mannequin féminin vivant apparaissant et disparaissant dans les vitrines pour exposer la marchandise[301]. L'on voit bien ici que le regard féminin libre est limité, voire proscrit puisque dans ces espace prime le corps de nouveau associé au regard que l'on porte sur lui. Du coté du dehors, selon Anke Gleber, qu'il s'agisse de l'espace public du XIXe ou de l'espace public actuel, dans les sociétés patriarcales, la matérialité du mouvement féminin est toujours soumis à une « "asymétrie fondamentale" dans la répartition genrée du pouvoir physique et psychologique »[302] régi par un pouvoir de contrainte masculin et poursuivi par une internalisation d'"auto-contrôle". »[303]

> « D'abord, je n'ai pas d'espace souverain dans la rue. Je marche sur une marge.» [304]

Dans son article de 2002, « The Contemporary Flâneuse: Exploring Strategies for a Drifter in a Feminine Mode », l'artiste et écrivaine Helen Scalway propose, à travers son expérience de la suburb de Londres, de redéfinir une flânerie féminine. Dans ses recherche, sa pratique de la marche intègre sa marginalisation internalisée, pour chercher à aménager dans la ville un espace qui lui est propre en se situant au départ en contre. Contre la flânerie baudelairienne et la dérive situationniste : « c'est une aliénation noble qui n'est ni souhaitable ni possible pour moi, en tant que femme qui se promène. »[305]. Elle ne peut se permettre la vagabonderie. Scalway note dans sa quête de la flâneuserie sa sensibilité aux apparence, son rapport à l'espace dans lequel il n'est d'abord pas concevable de s'arrêter, puisque la ville pensée pour la circulation. Mais

---

299 *Ibid*.

300 *Ibid*.

301 *Ibid*.

302 Citation originale : "basic asymmetry" in the gendered distribution of physical and psychological power." Dans GLEBER, Anke. *op. cit.* p. 176

303 *Ibid*. p. 177

304 Citation originale : "In the first place I have no sovereign space in the street. I walk on a margin." dans SCALWAY, Helen. *op. cit.* p. 2

305 Citation originale : "It's a lofty alienation which is neither desirable nor possible for me as a woman strolling." dans *Ibid*. 7

avant d'habiter l'espace urbain, la flâneuse habite son espace psychologique, un espace mental tout à fait différent du flâneur[306]. Marcher dans la ville c'est être dans des constants rapports de genre, de classe, de race. Scalway remarque que le féminin marche rarement sans but, non sans rappeler la pensée d'Anke Gleber sur la démarche utilitaire des femmes prolétaires et des femmes au foyer dans la sphère publique, toujours orientée vers un but d'aller vers un espace précis : faire des achats, récupérer leurs enfants[307], là depuis longtemps sans être pourtant flâneuses. Le seul espace d'arrêt dans lequel Scalway se sent libre, à l'instar de la flâneuse des grands magasins, est toujours en rapport avec la dépense : s'installer à la terrasse d'un café, faire semblant de regarder un magasin ou d'entrer dans un musée[308]. Elle tente de « négocier »[309] un espace de résistance, trouver sa place dans la ville en développant non pas une flâneuserie, mais une contre-flâneuserie. Elle cherche dans la lenteur non seulement son propre regard mais aussi une expérience de la ville fragmentée plus sensorielle : « La marche ralentie, la tactilité lente, et une sorte de non-privilégiation de la vue peuvent juste occasionnellement résonner dans un bref instant de conscience corporelle, tacite et complexe des présences de la ville avant que je ne sois à nouveau pris dans les pas de danse de ses trottoirs. »[310]. Elle se positionne ainsi comme le négatif du flâneur originel et du psychogéographe situationniste en reprenant quelques uns de leurs outils pour les détourner, et les augmenter mais surtout y intégrer son rapport personnel à la flânerie féminine. La contre-flâneuse de Scalway est aussi être un « daguerréotype mobile », et ce au sens propre comme au figuré puisqu'elle cristallise certains fragments urbains dans la photographie, mais aussi dans la pratique de la cartographie des ambiances urbaines (pour reprendre le vocable situationniste) de la ville de Londres. Scalway réalise une série de cartes appelées *diagrams*. Dans *Textile Shop* (2013), elle reprend le plan vierge et très schématique d'un magasin, qu'elle divise en différentes zones en questionnant par le langage les différentes couches de réalité de cet espace-dispositif aseptisé conçu pour provoquer la dépense. Scalway mesure la présence de certaines

---

306 *Ibid*.

307 GLEBER, Anke. *op.cit.* p. 174

308 SCALWAY, Helen. *op. cit.* p. 7

309 *Ibid*. p. 8

310 Citation originale : "The slowed-down walking, the slow tactility, and a kind of non-privileging of sight may just occasionally resonate in a brief instant of bodily, tacit, complex awareness of the presences of the city before I am caught up again in the dance steps of its pavements." dans *Ibid*. p. 11

lumières ou certains arrangements du *display* marchand pouvant provoquer la consommation. Mais surtout, parce que le magasin représente pour certain.e.s l'espace de déambulation de la flâneuse, elle interroge sa dimension normative en y intégrant les questionnements hypothétiques et internalisés de ce que représente la féminité pour le concepteurs du *merchandising* : principalement une féminité exclusivement hétérosexuelle et cisgenre. Ce dernier aspect est d'ailleurs mis en lumière par la chercheuse lesbienne Sally Munt, dans son article « The lesbian flâneur », à propos de ses déambulations dans le centre commercial de Nottingham, dans lequel les échanges de regard la renvoie en permanence à l'exclusion et à la domination hétérosexuelle et patriarcale. Dans cette recherche, elle précise que sa sexualité est la cible de ce lieu de surveillance panoptique dans lesquels il lui est impossible d'errer[311].

Les enjeux de genre et d'orientation sont donc essentiels pour comprendre le rapport à la ville de la flâneuse, et notre questionnement se poursuit vers sa déconstruction possible avec les cyberflâneuse, vers un post-féminisme qui « enregistre ce déplacement du lieu de l'énonciation d'un sujet universel « femme » vers une multiplicité des sujets situés »[312].

3.3.3. Cyberflâneuse

> « Je ne suis pas un observateur neutre. Je vis une bonne partie de ma vie dans le cyberespace, surfant sur les réseaux, me sentant souvent comme un flâneur en avance rapide. »[313]

Une première trace de la cyberflâneuse prend sa source chez la « flâneur=*she* »[314], qualifiée ainsi par Maren Hartmann dans le chapitre de sa thèse concernant le déguisement. Elle désigne ainsi certaines artistes féminines qui pratiquaient le

---

311 MUNT, Sally. The Lesbian flâneur. In. RENDELL, Jane, BORDEN, Iain, PIVARO, Alicia, KERR, Joe (dir.). The unknown city: contesting architecture and social space. Cambridge : MIT Press, 2000. p.249

312 PRECIADO, Beatriz. SAVOIRS_VAMPIRES@WAR. Multitudes [en ligne], 2015/1, n° 20. Disponible sur : https://www.cairn.info/revue-multitudes-2005-1-page-147.htm

313 Citation originale : "I am not a neutral observer. I live a good part of my life in cyber- space, surfing the nets, frequently feeling like a fast-forward flaneur." dans ALLUQUÈRE, Rosanne Stone. The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age. Cambridge : MIT Press, 1995. p. 37

314 HARTMANN, Maren. *op. cit.* p. 155

93

TEXTILE SHOP

GREEN STREET NEWHAM E7

* 'RETAIL OUTLET' IMPLIES FORCE OF PRESSURE TO SELL
* 'STORE' SUGGESTS REPOSITORY (LIKE MAGAZINE: A STORE: A DEPOT)
* 'SHOP' SUGGESTS DESIRE TO BUY: TO GO SHOPPING

THINGS WE REALLY DON'T WANT TO KNOW ABOUT OR TALK ABOUT OR REMEMBER EVER EVER EVER AGAIN IF WE CAN HELP IT

GOODS IN

RUBBISH OUT

BUT -

WHAT

CONSTITUTES

RUBBISH

EXACTLY?

FOR THE HUGE PRESSURE OF THE THROWN OUT

NEVER ENOUGH ROOM IN THE BINS

BINS

OUT THE BACK NEVER ENOUGH BINS

INFINITELY DEEP SPACE

MARRIAGE

FAMILY

WIDOWHOOD

WILL HER

HUSBAND

LIKE IT?

WHAT WILL HER IN-LAWS THINK?

HER MOTHER'S HOUSE

HOW MUCH IS IN HER PURSE?

STORE ROOM

OF OUR CUSTOMER'S DESIRES

HER CHILDREN

RELIGION

DIFFERENT RELIGIOUS COSMOLOGIES
EVER CYCLING
FORMING/DISSOLVING
GEOMETRICS EXPRESS
PERFECTION

MEMORY

SHE GREW UP IN BRITAIN
SHE CAME FROM UGANDA IN 1972
FROM SOUTH AFRICA - FROM KENYA
FROM PAKISTAN
FROM BANGLIDESH
FROM INDIA
HER PARENTS
HER GRANDPARENTS

THIS STUFF SPILLS OUT

WHAT DOES OUR CUSTOMER WANT?

MEANS OF PRODUCTION

OUR SUPPLIERS MIGHT BE IN:
PAKISTAN INDIA
ISLAMABAD MUMBAI
DELHI AHMADABAD
BANARAS
FACTORIES : LABOUR
WORKSHOPS : CRAFTSMEN
WHO WORK
8AM → 11PM
FOR £45.00 A MONTH APPROX

WHAT FORCES DRIVE HER TO THIS SHOP?
WHAT FORCES FORM HER WISHES?

SEQUINS TINSEL ELECTRO-PLATED THREADS POLYESTER: SHE KNOWS THESE ARE NOT GOLD BUT THEY ARE REMINDERS

LONGING

DOOR WITH

WHAT IS HER IDEA OF

BEAUTY

LIKE A GODDESS?
OR A FILM STAR?
OR HER MOTHER?
BOLLYWOOD?
FILM POSTERS?
FASHION MAGS?
'ASIANA'
'ASIAN WOMAN'
'ASIAN BRIDE'

LANGUAGE

SPEAKING WRITING UNDERSTANDING
FRAMING
THOUGHTS

(LANGUAGE ORGANISES SENSIBILITY)
HINDI GUJERATI PUNJABI URDU BENGALI TAMIL
ENGLISH
'GUJERATI SAMCHAR': GUJERATI NEWS
SONGS
POEMS RHYMES

BEHIND THE COUNTER
CONTROL OVER COSTLY ITEMS

SHRINE ON WALL: JEWELLED GODS

KEPT UNDER COUNTER
(WHERE THEY SEEM MORE DESIRABLE)

COUNTER

ELECTRONIC TILL

TRANS-ACTIONS FOR PLEASURE HOPE DREAM

CARRIER BAGS DREAM CONTAINERS

UNDER COUNTER DISPLAYS IN GLASS CABINETS

COUNTER

SHOP FLOOR

SPACE OF UNASSUAGABLE DESIRES

THINGS SHE MIGHT BUY

POSSIBLE

CHOICES LOTS OF THEM

AVAILABLE

ARRAYS OF OPPORTUNITIES

COSTUMING OF THE FOOT: HANDS: HAIR

AND SHOES! AND JEWELLERY!
HANDBAGS! HENNA HANDS!

FITTING ROOM
WHAT FITS?
IS FITTING?
WHO SHALL SHE BE?
WHAT DOES SHE LOOK LIKE IN THIS?

CURTAINED SPACE
INFINITE REFLECTIONS OF IMAGE BETWEEN LOOKING GLASSES

FITTING ROOM

FANTASY

OF LOOKING BEAUTIFUL

A PRIVATE PRACTICE SPACE FOR THE REHEARSAL OF IDENTITY

SPARKLE LIGHT COLOUR SPANGLES

RHYTHMS IN ALL SORTS OF ORNAMENT JEWELLED

SINUOUS: BLOCKY: VOILE: MUSLIN: SILK: COTTON:

LOOKING LIKE GOLD & SILVER

SHOP WINDOW

SPACE OF DISPLAY FLAT DEPTHLESS SIGNS

SHALLOW SPACE

SHOP WINDOW

GLASS WINDOW GLASS WINDOW

ENTRANCE

SPACE OF HESITATION

THRESHOLD

PAVEMENT

STREET

Notes:
All dimensions must be checked on site and not scaled from this drawing.

Rev	Date	Revisions

Scale: Wildly variable

Client:

Job Title:

Drawing Title:
South Asian Textile Shop
Green Street
Newham E7:
A Chart

Dwg No:

travestissement dans l'espace public, comme Georges Sand ou Delphine de Gerardin. Dans cette action subversive pour l'époque, elles sont déguisées mais aussi protégées par des attributs externes associés au genre masculin qui leur permettent de gouter à la flânerie en tant que sujet et non objet. Cependant, selon Maren Hartmann, elles ne sont pas encore flâneuses[315]. Dans le virtuel, Rosanne Stone Alluquère en faisant appel au flâneur originel se positionne en tant que « cyberflâneur=*she* »[316] appelant ainsi à l'existence de la cyberflâneuse[317] mais n'existerait pas encore pleinement pour les mêmes raisons que pour la flâneur=*she*. Hartmann poursuit en précisant que dans les mondes virtuels, le déguisement serait une porte d'entrée vers d'une pratique de l'espace « repoussant des limites par la multiplicité du genre » [318].

> « Dans le cyberespace, le corps transgenre est le corps naturel. Les réseaux sont des espaces de transformation, des usines d'identité dans lesquelles les corps sont des machines à signifier, et l'identité transgenre, en tant que performance, en tant que jeu, en tant que clé dans les engrenages lisses de l'appareil social de vision, est l'état fondamental. »[319]

Cette dernière assertion de Rosanne Alluquère Stone, en tant que cyberflâneur=*she* évoque le cyberespace - par extension les mondes virtuels - comme des lieux possibles de la performance du genre par le jeu. En tant qu'univers cybernétiques, ils seraient théoriquement les lieux de vie idéaux du déploiement corps post-genre[320] du cyborg. L'existence de cette figure majeure, pensée par la biologiste et philosophe féministe Donna Haraway, rapproche également nos questionnement du « sujet nomade » de la philosophe féministe Rosi Braidotti, établi dans les paradoxes du post-modernisme tardif qui implique à son tour dans son contexte d'existence - selon la

---

315 *Ibid*.

316 *Ibid*. p. 160

317 *Ibid*.

318 Citation originale : "boundary-pushing multi-genderness" dans *Ibid*. p. 161

319 "In cyberspace the transgendered body is the natural body. The nets are spaces of transformation, identity factories in which bodies are mean- ing machines, and transgender—identity as performance, as play, as wrench in the smooth gears of the social apparatus of vision—is the ground state." Dans ALLUQUÈRE, Rosanne Stone. *op. cit.* p. 180

320 HARAWAY, Donna. Manifeste Cyborg : Science, technologie et féminisme socialiste à la fin du XXe siècle. Mouvements [en ligne], 2006, vol. 3-4, n° 45-46. Disponible sur : https://www.cairn.info/journal-mouvements-2006-3-page-15.htm





hortrigby, Superior/64/117/59, le 10/04/2021 à 17h25
hortrigby, Superior/73/106/59, 10/04/2021 17h27

pensée de Gilles Deleuze et Félix Guattari - le nomadisme de la circulation des biens dans la société capitaliste[321]. Le discours de Braidotti, sur la politique de la différence vampirisée est à l'origine d'une prise en compte de la matérialité et de l'« immanence » [322]de la matérialité des corps en dehors de considérations essentialistes : « les organismes cybernétiques, le mélange des corps et des technologies est chose faite et constitue notre véritable habitat ou environnement »[323] : ainsi dans ce contexte, « nos racines bougent et notre subjectivité se nomadise »[324]. Les corps « chimères, hybrides de machines et d'organismes théorisés puis fabriqués »[325], au coeur du sujet du féminisme (et non pas les femmes comme sujet universel), ne seraient techniquement plus des mythes dans le cyberespace et les mondes virtuels. De là, Braidotti reprend l'importance de la notion de « savoirs situés » énoncés par Donna Haraway[326], c'est à dire partiels, contre les savoirs hégémoniques d'une science pseudo-objective dominante[327], se traduisant pour le sujet nomade en une narration de soi et des mémoires[328].

Comme il n'y a pas une femme universelle, il n'y a donc ni une flâneuse, ni une cyberflâneuse, mais des (cyber)flâneuses voire même des (cyber)flâneur.euse.s, dont les modes d'existences multiples en construction, existent au sein des univers virtuels. Dans Second Life, la question du genre reste néanmoins basée sur des rapports binaires puisqu'avant même de pénétrer dans le métavers, il est demandé aux nouveau.elle.s arrivant.e.s faire le choix entre un avatar du genre masculin ou féminin. Linden Lab n'a pas prévu de genre neutre. Une des formes possibles de transgendérisme serait peut être créer avec ce choix initial, un avatar dont le genre ne serait pas la sien dans l'actuel[329], en en faisant une configuration interne et personnelle : « un homme créant un avatar à

---

321 BRAIDOTTI, Rosi. Les sujets nomades féministes comme figure des multitudes. Multitudes [en ligne], 2003/2, n° 12, [consulté le 12/12/2020]. Disponible sur : https://www.cairn.info/revue-multitudes-2003-2-page-27.htm

322 *Ibid*.

323 *Ibid*.

324 *Ibid*.

325 HARAWAY, Donna. *op. cit.*

326 HARAWAY, Donna. Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial. Feminist Studies [en ligne], 1988, vol. 14, n° [consulté le 12/12/2020]. Disponible sur : http://www.jstor.org/stable/3178066

327 *Ibid*.

328 BRAIDOTTI, Rosi. *op. cit*

329 BOELLSTORF, Tom. *op. cit.* p. 246

l'apparence féminine pourrait toujours considérer l'avatar comme un homme, mais avec une apparence féminine »[330], écrit Tom Boellstorff. L'importance donnée à l'incarnation, selon lui soulignerait le rôle majeur donné à la construction visuelle du soi virtuel.[331]. Pour Barbara Mitra et Paul Golz, l'identification avec son avatar est en effet essentielle dans mondes virtuels[332], et il nous semble qu'elle le soit aussi pour les (cyber)flâneur.euse.s en tant que contres-dispositifs, dans des lieux où les stéréotypes de genre restent centraux. Tom Boellsorff poursuit son chapitre sur le genre et la race dans Second Life l'extrait d'une conversation privée avec l'avatar Pavia, relatant sa rencontre avec son identité transgenre actuelle à travers l'existence de son avatar[333]. Ainsi nous préciserons aussi ici l'importance du principe de rétroaction définie par Norbert Wiener comme le fait même de la cybernétique[334] que nous concevons ici comme extensible à travers nos écrans à la fluidité de nos identités et expressions de genre virtuels et actuels, de manière non univoque. C'est à dire que l'identification avec son avatar dans la construction de ses identités ne se réfléchit pas uniquement de l'actuel au virtuel, mais aussi du virtuel à l'actuel. -C'est en tout cas celle que nous pratiquons en réfléchissant notre présence située dans l'environnement qui abrite nos déambulations, avec un regard partiel.

Là où la flâneuse était considérée par l'histoire des récits comme consommatrice des grands magasins dans le monde actuel, notre avatar, (cyber)flâneur.euse, conscient.e de l'espace qui l'entoure, regarde celui-ci de manière poétique à l'instar du flâneur originel en « collectant des « images » au gré de ses promenades »[335] comme le précise Marc Berdet, et en faisant de la non consommation une de ses armes principales de désengagement. L'exemple de Second Life met en lumière le paradoxe du *free-to-play*, face à la quasi-impossibilité de construire son utopie sans payer, ou devenir propriétaire. Une nouvelle fois, le métavers est accessible gratuitement. Il est possible de créer un

330 Citation originale : "A male creating a female-looking avatar might still consider the avatar to be male, just with a female appearance." dans MITRA, Barbara, GOLZ, Paul. Exploring Intrinsic Gender Identity Using Second Life. Journal of virtual world research, septembre 2016, vol. 9, n° 2. p.3

331 BOELLSTORF, Tom. op. cit. Ibid. p.248

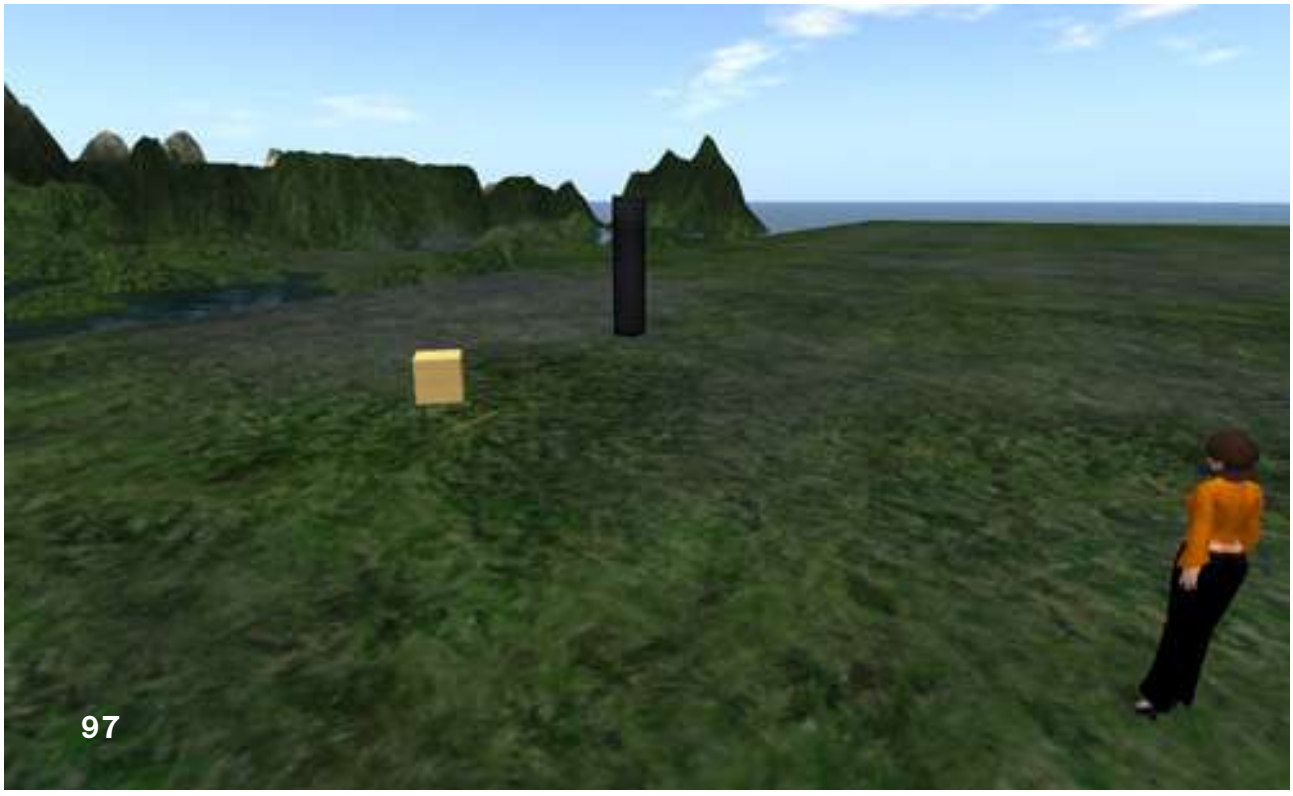
332 MITRA, Barbara, GOLZ, Paul. op. cit. p. 3

333 BOELLSTORFF, Tom. *op. cit.* p. 242

334 WIENER, Robert. Cybernétique et Société. L'usage humain des êtres humains. Paris : Points, 2014

335 BERDET, Marc. CHIFFONNIER CONTRE FLÂNEUR Construction et position de la Passagenarbeit de Walter Benjamin. Archives de Philosophie [en ligne], 2012, vol. 3, n° 75. Disponible sur : https://www.cairn.info/journal-mouvements-2006-3-page-15.htm?contenu=auteurs





Suzanne Berkenheger et The Last Days of Second LIfe, *Ur-Cuboid and Visual Sim Time Dilation Meter 1.0 w/glow*, 2010
Suzanne Berkenheger et The Last Days of Second LIfe, *Early Trees?*, 2010

avatar, se rendre dans certaines parties du monde pour les explorer, seulement il est quasiment inconcevable de ne pas dépenser, si d'aventure l'on souhaitait par exemple y circonscrire son hétérotopie. Il est alors envisageable, dans ces lieux virtuels désolés et vides, que notre (cyber)flâneur.euse puisse devenir (cyber)chiffonnier.ère, (cyber)collectionneur.euse ou (cyber)archéologue des « rebuts de la société »[336] virtuelle, en s'intéressant aux objets qu'iel rencontre. Lors de la menace de fermeture de Second Life suite à la crise financière de 2008, le groupe d'explorateur.ice.s The Last Days of Second Life mené par l'artiste-chercheuse Suzanne Berkenheger s'intéresse de manière préventive aux objets et espaces du métavers, à « comment les premiers avatars ont pu vivre dans des zones maintenant désertées »[337]. Dans le métavers, il est impossible de ramasser des objets comme le ferait le chiffonnier originel. En revanche, la recherche de Suzanne Berkenheger et des membres du Last Days of Second Life, orientée vers l'histoire et l'identité des objets ordinaires, est écrite avec son organisation méthodique. De là émergent une trentaine de récits d'explorations par l'image et le texte, orientés vers des artefacts insolites. Dans *Ur-Cuboid and Visual Sim Time Dilation Meter 1.0 w/glow* publié le 15 février 2010, Benkenheger s'intéresse à deux objets trouvés : un prim en forme de cube, et un tube changeant de couleur. Berkenheger s'interroge sur leur présence au milieu du paysage désertique, mais aussi sur l'identité des propriétaires qui les ont déposé. Dans *Early Trees?* Le 13 janvier 2010, elle trouve un cône coupé en deux, un objet ordinaire qui a été déposé sur l'île de Wombat le 9 avril 2008. Pourtant il raconte l'histoire peu commune : « Évidemment, ce demi cône était très ordinaire. [...] Un groupe d'avatars encore assez original atteint ce bosquet hautement développé. Le plus malin du groupe d'avatars originels veut avec enthousiasme construire aussi des arbres aussi formidables. Il pose un cône sur l'herbe. Il le coupe en deux. Lui et son groupe dansent autour du cône pendant sept jours et sept nuits. Comme, après cela, aucun arbre issu du cône coupé en deux ne s'est développé, les premiers avatars se dissolvent furieusement dans l'air, puis les suivants, jusqu'à ce que le plus intelligent soit le seul qui reste. Si vous êtes vraiment silencieux, vous pouvez

---

[336] Ibid.

[337] Citation originale : "how the early avatars might have lived in the now deserted zones." dans BERKENHEGER, Suzanne. The Last Days of Second Life. 2008-2010, [consulté le 20/09/2020]. Disponible sur : http://www.berkenheger.netzliteratur.net/sl/international/expedition/blog/

encore l'entendre ramper autour du cône coupé en deux. »[338]. Berkenheger sur son site internet a indiqué l'emplacement exact où se trouvait le cône. Nous nous y sommes rendu mais les arbres et le demi-cône avaient entièrement disparu.



hortrigby, Wombat/182/136/45, le 04/04/2021 à 03h03

338 Citation originale : "A still rather original avatar group reaches this highly developed grove. The cleverest of the original avatar group enthusiastically wants to build also such terrific trees. He puts a cone on the grass. He halves it. He and his group dance around the cone seven days and seven nights. As, after that, still no tree from the halved cone has developed, the first avatars dissolve themselves furiously into air, then the next ones, until the cleverest one was the only left. If you're really quiet, you can still hear him creeping around the halved cone."

CONCLUSION

Second Life est un univers virtuel où des hétérotopies se sont construites et se construisent toujours. En communauté ou non, les résident.e.s sont appelé.e.s à devenir propriétaires du territoire en y apprenant des protocoles et des normes sociales depuis le tutoriel d'entrée. Intégrer ces coutumes demande une phase rituelle d'adaptation, marquant le passage entre la.le *newbie* et la.le résident.e pour y parfaire son identité. Les rites requièrent astreinte et immobilité dans un lieu consacré, souvent en concordance avec l'idée de la dépense. Le shopping dans Second Life, essentiel pour l'hétérotopie virtuelle, est à son tour un rituel impliquant qu'il y ait appropriation et contrôle de l'environnement pour le favoriser. A l'instar de l'urbanisme des *suburbs* américaines, Second Life est pensé par Linden Lab à travers l'archétype de la grille, imposant une vue « du dessus » tyrannique au service de l'étalement urbain et d'une conquête territoriale permanente dont les centres commerciaux sont un dispositif de contrôle fondamental. Le mouvement perpétuel des limites de la ville est articulé au gré des apparitions et disparitions de ses artéfacts, dont l'aspect chaotique est amplifié dans les mondes persistants par leur nature cybernétique. Second Life et d'autres métavers comme Active Worlds, Sims Online, ou Deuxième Monde, sont également des espaces obsolescents inscrits dans la temporalité du remplacement : s'ils n'ont pas été supprimés, ils survivent aujourd'hui en fantôme, superposés au *meatspace*.

L'entre deux, la liminalité ou l'interstice concerne aussi les endroits hantés et déserts. Ainsi, nos déambulations se sont déroulées la plupart du temps dans un territoire se réduisant au fur et à mesure du temps vidé de résident.e.s, allant à l'encontre de ce qui était instauré à l'origine. Ses paysages fantomatiques résonnent paradoxalement avec l'idée de ruine. Dans Second Life, les ruines numériques ont pour spécificité de ne pas porter la marque du temps. Elles font écho aux « ruines instantanées » de Bruce Bégout, terme qu'il utilise pour qualifier les bâtiments de la *suburb* américaine construits avec des « matériaux pauvres » détruits avant leur érosion : les artefacts de Second Life ont pour seuls matériaux des textures appliquées à des objets en 3D (pouvant être par exemple des simulations de décrépitude). Au delà du contrôle exercé par Linden Lab sur son territoire, les paysages sont modelés par les résident.e.s qui y possèdent des terrains et y reproduisent un idéal de la banlieue avec

ses lieux typiques et ses objets stéréotypés. Seulement, au contraire de Levittown où chaque maison est une reproduction de celle qui l'avoisine, les bâtiments de Second Life sont juxtaposés comme des collages, donnant ainsi aux paysages une tonalité d'espaces du rêve surréaliste.

Ce contexte utopique générateur de ruine (et parfois d'angoisse), raconté à travers des oeuvres et des récits, nous ont permis d'y ressentir une certaine émancipation poétique en prenant comme point de départ la figure d'observateur du flâneur originel dans les passages couverts parisiens. Étudié au XXe siècle par Walter Benjamin comme personnage itératif, nous nous sommes attachés à décrire d'autres versions de la flânerie, en particulier dans les villes américaines contemporaines, sur Internet, et dans les mondes virtuels. La flânerie, dans une époque où le masculin et le féminin étaient strictement séparés dans les domaines respectifs de l'extérieur et de l'intérieur, instaure à la fois un regard poétique sur les changements de la ville moderne et une vision dominatrice notamment au sujet de la place du féminin dans l'espace du dehors. Nous nous sommes donc penché.e.s sur les rapports genrés dans ces lieux, en interrogeant l'existence possible d'une flâneuserie, c'est à dire d'une position oisive et subjective qualifiée de féminine. Certains écrits évoquent des traces de flâneuseries chez les prostituées à la même époque que l'apparition du flâneur, dont la présence et le statut restaient encore fortement dénigrés et objectivés ; ou encore dans le déguisement d'attributs masculins chez Georges Sand ou Delphine de Girardin dénommées « flâneur=she » par la sociologue des médias Maren Hartmann. Plus tard, on considère que c'est dans la consommation à l'intérieur de la sphère de contrôle des grands magasins que la flâneuse aurait pu exister, non-accompagnée ; néanmoins son oisiveté reste impossible, son regard et ses déplacements assujettis. La question de la flâneuse est donc au centre des rapports de pouvoir situés, notamment genrés qui se poursuivent dans le virtuel (sur Internet ou dans les métavers) pourtant les lieux théoriques de l'avènement du cyborg. Dans ce sens, les (cyber)flâneur.euse.s sont des figures polymorphes en construction. Déambulateur.ice.s, nomades, et producteur.ice.s des récits de leur savoir situé tant dans les mondes virtuels qu'actuels, nous amènent à nous interroger en partie sur les enjeux de pouvoir des espaces du réel publics comme privés. Il.elle.s tentent d'habiliter par leur présence un regard sur les architectures qui abritent leurs mouvement et qu'il.elle.s habitent.

Notre avatar n'a nul besoin de dormir, de manger ou de s'abriter pour survivre dans Second Life. Seulement, dans des lieux reproductifs de l'actuel où le jeu de rôle a une place essentielle, ne pas être propriétaire ou habiter nulle part est autant synonyme d'errance. Cet état d'être n'est pas celui de la *suburb* où l'omniprésence de l'automobile a (en partie) redéfini la notion de rue, considérée au sens européen comme la sphère publique. Transfiguré, le déplacement oisif renaît dans des lieux programmés comme les centres commerciaux combinant espaces privés et publics (et ce depuis le flâneur originel). Dans ce dernier cas, détente et promenade sont accueillies pour mettre en marche la machine capitaliste de la dépense. En principe, Second Life est un univers dans lequel il est possible de se mouvoir partout, mais il reste structuré par les propriétés privées encloses et les échoppes, dans un environnement où les stéréotypes restent prégnants. Notre cyberflâneur.euse se situe en retrait de l'engagement financier et nos productions donnent plutôt leur place aux paysages obsolescents de l'insignifiant, à travers une déambulation dans la lenteur.

La démarche de ressortir du passé un artefact obsolète et pourtant persistant ouvre nos réfléxions sur une pensée plus générale concernant son éventuelle conservation, initiée peut-être par la nostalgie certaine que nous procure la vision de ses ruines. Dans le cas de Second Life, on pourrait parler d'une conservation préventive, afin d'enrayer la disparition des parcelles en cours. Car si elles sont des espaces de mémoire pour certains, des résidente.s s'y épanouissent toujours. Rappelons que celleux-ci n'ont pas de réel droit de propriété sur les lieux qu'il.elle.s habitent, appartenant toujours à Linden Lab. Ainsi, de nombreux.ses personnes dont des artistes comme Cao Fei avec RMB City ou Fred Forest et Le centre expérimental du territoire, ont vu leurs hétérotopies disparaître. L'épée de Damoclès d'un effacement total plane au dessus des têtes des créateur.ice.s, des résident.e.s (comme Djehan Kidd la curatrice de Hangars Liquides), des curieux.se.s, des artistes et du public. Le champs des « médias variables » (c'est-à-dire à durée de vie limitée) occupent désormais une place importante dans les problématiques de conservation des institutions culturelles qui en ont la responsabilité. Parmi elles le Solomon R. Guggenheim Museum et la Fondation Daniel Langlois ou le Whitney Museum of American Art, qui ont créé ensemble le Variable Media Network, et d'autres initiatives de réflexions communes comme Archiving Avant-Garde ou Forging the Future. Pour ces institutions, l'approche par la documentation de

ces œuvres médias variables soulève un paradigme essentiel pour la préservation, réflexion que nous pouvons étendre à Second Life. Ainsi, la forme de (cyber)flâneur.euse.rie que nous pratiquons, à la fois par la photographie et les récits situés, participent activement à l'archive de ces lieux en désuétude.

BIBLIOGRAPHIE

ALLUQUÈRE, Rosanne Stone. The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age. Cambridge : MIT Press, 1995

BARTHES, Roland. La chambre claire. Paris : Gallimard, 1980

BAUDELAIRE, Charles. Le peintre de la vie moderne. 1863

BAUDRILLARD, Jean. Simulacres et simulations-. Paris : Éditions Galilée, 1981

BAUDRILLARD, Jean. Amérique. Paris : Éditions Grasset et Fasquelle, 1986

BÉGOUT, Bruce. L'éblouissement des bords de route. Paris : Éditions Verticales / Le Seuil, 2004

BÉGOUT, Bruce. Dériville : les situationnistes et la question urbaine. Paris : Éditions Incultes, 2017

BÉGOUT, Bruce. Los Angeles Capitale du XXe siècle. Paris : Éditions inculte, 2019

BENJAMIN, Andrew et RICE, Charles (dir.). Walter Benjamin and the Architecture of Modernity. Melbourne : re.press, 2009

BENJAMIN, Walter. The Arcade Project. Cambridge : The Belknap Press of Harvard University Press, 1999

BENJAMIN, Walter. Paris, Capitale du XIXe siècle. Paris : Allia, 2015

BLONDEAU, Olivier et LATRIVE, Florent (dir.). Libres enfants du savoir numérique. Paris : Eclat, 2000

BOELLSTORFF, Tom. Un anthropologue dans Second Life. Paris, France : Academia-l'Harmattan, 2013

CADIOLI, Marco. Internet Landscapes (2003-2007). Naples : MAO - Media & Arts Office Onlus, 2007

Catalogue de l'exposition « Playtime - Videogames mythologies » du 11 mars au 9 décembre 2012 à Yverdon les bains, Suisse. Lausanne : Infolio Éditions et la Maison d'Ailleurs, 2012

COURVILLE, Serge. Immigration, colonisation et propagande : du rêve américain au rêve colonial. Québec : Éditions Multimondes, 2002

CORTAZAR, Julio, DUNLOP, Carol. Les Autonautes de la cosmoroute. Paris : Gallimard, 1983

CROW, Charles L (dir.). A Companion to American Gothic. Oxford : Wiley-Blackwell, 2013

DAVIS, Mike. Le stade Dubaï du capitalisme. Paris : Les prairies ordinaires, 2007

DAVIS, Mike. Au-delà de Blade Runner, Los Angeles et l'imagination du désastre. Paris : Éditions Allia, 2019

DAWES, Jennifer. Dark Tourism in the American West. New-York : Palgrave Macmillan, 2020

DEBORD, Guy. La société du spectacle. Paris : Gallimard, 1996

DEGOUTIN, Stéphane. Prisonniers volontaires du rêve Américain. Paris : Éditions de la Villette

DELEUZE, Gilles. L' île déserte et autres textes et entretiens, 1953-1974. Paris : MINUIT, 2002

DELEUZE, Gilles. Pourparlers. Paris : Les éditions de minuit, 1990

DELEUZE, Gilles. Différence et répétition. Paris, France : Presses universitaires de France, 2011

DE CAYEUX Agnès, GUIBERT, Cécile (dir.). Second Life, un monde possible. Paris : Les petits matins, 2008

DERRIDA, Jacques. Spectres de Marx. Paris : Galilée, 1993.

DODGE, Martin. Mapping Cyberspace. Londres : Routledge, 2000

EGAÑA, Miguel, SCHEFFER, Olivier (dir.). Esthétique des ruines : Poïétique de la destruction. Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2016

FISHER, Mark. Ghost Of My Life. Writing on Depression, Hauntology and Lost Futures. Winchester : Zero Books, 2014

FOUCAULT, Michel. Le Corps utopique, Les Hétérotopies. Paris : NOUVELLES LIGNE, 2019

FOURNEL, Victor. Ce qu'on voit dans les rues de Paris. Paris : E. Dentu, 1855. Disponible sur : https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k757298.texteImage

FREUD, Sigmund. L'inquiétante étrangeté. Paris : Gallimard, 1973

GLEBER, Anke. The Art of Taking a Walk. Princeton : Princeton University Press, 1998

GRUEN Victor et SMITH Larry, Shopping Towns USA The Planning of Shopping Centers, New York : Reinhold Publishing Corporation, 1960

HABERMAS, Jurgen. Toward a Rational Society. Student Protest, Science and Politics. Boston : Beacon Press, 1967

HARVEY, David. Géographie de la domination; Capitalisme et production de l'espace. Paris : Éditions Amsterdam, 2018

HOLT, Nancy. The Writings of Robert Smithson. Amsterdam : Amsterdam University Press, 1979

HUSSERL, Edmund. Idées directrices pour une phénoménologie. Paris : Gallimard, 2006

JAMESON, Frederic. Archéologies du futur I, le désir nommé utopie. Paris : Max Milo Éditions, 2007.

LAFARGUE, Paul. La Religion du Capital. ebook. Publication originale 1887.

LEFEBVRE, Henri. Le droit à la ville. Paris : Éditions Economica, 2009

MACLUHAN, Marshall. The medium is the Massage. Berkeley : Gingko Press, 2001.

MANOVICH, Lev. Le langage des nouveaux médias. Paris : Les presses du réel, 201

MILLER, Timothy. The 60s Communes Hippies and Beyond. Syracuse : University of Tennessee Press, 1999

MITCHELL, William. City of Bits [en ligne]. Cambridge : MIT Press. 1995-1997. Disponible sur : http://mitpress2.mit.edu/e-books/City_of_Bits/Electronic_Agoras/#1

PAQUOT, Thierry. Désastres Urbains. Paris : Éditions La Découverte, 2015

PEACHEY, Anna, CHILDS Mark. Reinventing Ourselves: Contemporary Concepts of Identity in Virtual Worlds. London : Springer, 2001

POLLOCK, Griselda. Visions and Difference. Feminism, femininity and the histories of art. New York : Routledge, 1988

RENDELL, Jane, BORDEN, Iain, PIVARO, Alicia, KERR, Joe (dir.). The unknown city: contesting architecture and social space. Cambridge : MIT Press, 2000

RUBIO, Emmanuel. blobs, rêves et cauchemars de l'architecture contemporaine. Paris : Sens & Tonka & cie, 2021

SANSOT, Pierre. Poétique de la ville. Paris, France : KIincksieck, 1984

SCOTT, Diane. Ruine: Invention d'un objet critique. Paris : Amsterdam, 2019

SHIN, Jieun. Le Flaneur postmoderne. Entre solitude et être-ensemble. Paris : CNRS Éditions.

SMITH, Charles James. Property and Sovereignty: Legal and Cultural Perspectives. Londres : Routledge, 2013

SOJA, Edward. Postmetropolis, Critical Studies of Cities and Regions. Oxford : Blackwell Publishers, 2000

STEPHENSON, Neil. Le Samouraï Virtuel. Paris, France : Librairie générale française, 2000

TURNER, Frederick Jackson. The Frontier in American History. New York : Henry Holt and Company, 1921

TURNER, Victor. The Ritual Process, Structure and Anti-Structure. New-York : Cornell University Press, 1961

VAN GENNEP, Arnold. Les rites de passage. Paris : A&J Picard, 2011

VENTURI, Robert, SCOTT BROWN, Denise et AZENOUR, Steven. L'enseignement de Las Vegas. Paris : Éditions Mardaga, 2008

VIRILIO, Paul. Le Grand Accélérateur. Paris : Éditions Galilée, 2010

VIRILIO, Paul. Esthétique de la disparition. Paris : Éditions Galilée. 1989

WIENER, Robert. Cybernétique et Société. L'usage humain des êtres humains. Paris : Points, 2014

THÈSES/MÉMOIRES

HARTMANN Maren. Technologies and Utopias: The Cyberflâneur and the Experience of Being Online. Thèse de doctorat : Westminster : University of Westminster : 2004

VALLIÈRES, Stéphanie. La figure de la ville fantôme : tension entre permanence et disparition de la mémoire collective. Le cas de Villes Mortes (2013) De Sarah Bethiaume. Master : Études Littéraires : Montréal : Université du Québec à Montréal : 2015.

MANIFESTES

MARINETTI, Filippo Tommaso. Manifeste du Futurisme. 1909.

ARTICLES

ADAMO, Amélie. Thibault Brunet. Le flâneur du Virtuel. Informer [en ligne], février-juin 2013, n°98, [consulté le 10/12/2021]. Disponible sur : https://www.erudit.org/fr/revues/etc/2013-n98-etc0509/68784ac.pdf

BARBROOK, Richard et CAMERON, Andy. The Californian Idelology. Science as Culture, janvier 1996.

BELL Mark. Toward a Definition of "Virtual Worlds". Virtual Worlds Research: Past, Present & Future, 2008, vol. 1, n° 1.

BRAIDOTTI, Rosi. Les sujets nomades féministes comme figure des multitudes. Multitudes [en ligne], 2003/2, n° 12, [consulté le 12/12/2020]. Disponible sur : https://www.cairn.info/revue-multitudes-2003-2-page-27.htm

BUCK-MORSS, Susan. The Flaneur, the Sandwichman and the Whore: The Politics of Loitering. New German Critique, Autumn, 1986, vol. 2, N°. 39, p. 101-102. Disponible sur : https://www.jstor.org/stable/488122

CARMONY, Donald, ELLIOTT, Josephine. New Harmony, Indiana: Robert Owen's Seedbed for Utopia. Indiana Magazine of History [en ligne], septembre 2018, vol. 76, n° 3, [consulté le 24/03/2021]. p. 163. Disponible sur : http://www.jstor.org/stable/27790455

CHANGNAM, Lee. Le flâneur urbain et la masse-nomade, Réflexion inspirée des textes de Benjamin et de Kracauer dans les années 1920-1930. Sociétés, 2011, vol. 112, n° 2.

CHARTIER, Denis, VALLIÈRES, Sophie, PARENT, Marie (dir.). L'idée du lieu. Cahier Figura [en ligne], 2013, vol. 34, [consulté le 20/02/2021]. Disponible sur : http://oic.uqam.ca/fr/publications/lidee-du-lieu

COCHARD, Bertrand. L'espace urbain, un dispositif de la modernité ?. Sens Public [en ligne], 2017, Corps contemporain et espace vécu, n°10, [consulté le 11 janvier 2020]. Disponible sur : https://www.erudit.org/fr/revues/sp/2017-sp03802/1048856ar/

CORBOZ, André. La dimension utopique de Ia grille territoriale americaine. JSEAC 28 [en ligne], 2003, vol. 3, n° 4. Disponible sur : https://dalspace.library.dal.ca/xmlui/bitstream/handle/10222/70836/vol28_3_4_63_68.pdf?sequence=1&isAllowed=y

DEBORD, Guy. Les grattes-ciels par la racine. Potlatch, 20 juillet 1954, n° 5, [consulté le 26/06/2020]. Disponible sut https://www.larevuedesressources.org/IMG/pdf/Potlatch.pdf

DEGOUTIN, Stéphane. Le slogan « gated community ». Cahiers des Amériques latines [en ligne], 2008, 59, [consulté le 10/10/2020]. Disponible sur : https://doi.org/10.4000/cal.1054

DOROSZEWSKA, Julia. The Liminal Space: Suburbs as a Demonic Domain in Classical Literature. Preternature: Critical and Historical Studies on the Preternatural [en ligne], 2017, Vol. 6, n° 1. Disponible sur : https://doi.org/10.5325/preternature.6.1.0001

FEATHERSTONE, Mike. The "Flâneur", the City and Virtual Public Life. Urban Studies, mai 1998, vol. 35, n° 5/6.

FREIBERG, Anne. Les Flâneurs du Mal(l): Cinema and the Postmodern Condition. Modern Language Association, Mai 1991, vol. 106, n° 3.

GAUTHIER, François. (Ré)créer le monde à Burning Man. Jeu, don et créativité rituelle. Revue du MAUSS [en ligne], 2015, vol. 2, n° 46. Disponible sur : https://doi.org/10.3917/rdm.046.0220

GALLAND, Blaise. Espaces virtuels : la fin du territoire ?. Communication au 1er Forum art et science, Le virtuel ou la conscience de l'artificiel, 7-10 octobre 1999.

HARAWAY, Donna. Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial. Feminist Studies [en ligne], 1988, vol. 14, n° [consulté le 12/12/2020]. Disponible sur : http://www.jstor.org/stable/3178066

HARAWAY, Donna. Manifeste Cyborg : Science, technologie et féminisme socialiste à la fin du XXe siècle. Mouvements [en ligne], 2006, vol.3-4, n° 45-46. Disponible sur : https://www.cairn.info/journal-mouvements-2006-3-page-15.htm

LA CHANCE, Michaël. L'héritage de la révolution psychédélique à l'ère des paradis électroniques et des cyberdépendances. Inter [en ligne]. Printemps 2016, n° 123, [consulté le 03/03/2021]. Disponible sur : https://id.erudit.org/iderudit/81817ac

LA ROCCA, Fabio. A theoritical approach to the *flâneur* and the sensitive perception of the metropolis. Sociétés, 2017, vol. 135, n° 1.

LITS, Marc. L'espace public : concept fondateur de la communication. Hermès, la revue [en ligne], 2014, n° 70, [consulté le 13/01/2020]. Disponible sur : https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2014-3-page-77.htm

MITRA, Barbara, GOLZ, Paul. Exploring Intrinsic Gender Identity Using Second Life. Journal of virtual world research, septembre 2016, vol. 9, n° 2.

PRECIADO, Beatriz. SAVOIRS_VAMPIRES@WAR. Multitudes [en ligne], 2015/1, n° 20. Disponible sur : https://www.cairn.info/revue-multitudes-2005-1-page-147.htm

RODIONOFF, Anolga. Pour une généalogie du virtuel. Sens public [en ligne], 2018, [consulté le 12/04/2021]. Disponible sur : https://www.erudit.org/fr/revues/sp/2018-sp04510/1059036ar/

ROSZAK, Theodore. From Satori to Silicon Valley. Making the Macintosh: Technology and Culture in Silicon Valley, Stanford University [en ligne], 2000, [consulté le 14/04/2021]. Disponible sur : https://web.stanford.edu/dept/SUL/sites/mac/primary/docs/satori/short.html

SMITHSON, Robert. The Monuments of Passaic. Artforum, décembre 1963.

VERGÈS, Françoise. Traite des noirs, esclavage colonial et abolitions : comment rassembler les mémoires [en ligne]. Hermès, la revue, vol. 52, n° 3, [consulté le 03/04/2021]. Disponible sur : https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2008-3-page-51.htm?contenu=article

VIRILIO, Paul. Dromologie: logique de la course. Futur Antérieur [en ligne], Printemps 1991, [consulté le 24/02/2021]. Disponible sur : https://www.multitudes.net/Dromologie-logique-de-la-course/

WOLFF, Janet. The Invisible Flâneuse. Women and the Literature of Modernity. Theory, Culture & Society, novembre 1985, vol. 2, n° 3.

SITOGRAPHIE

AU, Wagner James. The Metaverse We Want Isn't About Bridging 3D Content, But People [en ligne]. New Worlds Note. 1 Octobre 2020. [consulté le 28/02/2020]. Disponible sur : https://nwn.blogs.com/nwn/2020/09/sl-metaverse-steam-jim-purbrick.html

AU, Wagner James. Second Life's Most Acclaimed Cyberpunk City Set to Disappear This Month – The Life & Death of Hangars Liquides, As Told By Its Mysterious Creator [en ligne]. New World Notes, 11 juillet 2019 [consulté le 13/07/2019]. Disponible sur : https://nwn.blogs.com/nwn/2019/07/hangars-liquides-cyberpunk-second-life-djehan-kidd.html

BERKENHEGER, Suzanne. The Last Days of Second Life. 2008-2010, [consulté le 20/09/2002]. Disponible sur : http://www.berkenheger.netzliteratur.net/sl/international/expedition/blog/

Business: FLIGHT TO THE SUBURBS. Time [en ligne]. 22 mars 1954, [consulté le 13/04/2021]. Disponible sur : http://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,819623,00.html

Cao Fei. RMB City, 2008-2009 [en ligne]. Net Art Anthology - Rhizome, [consulté le 3/05/2021] Disponible sur : https://anthology.rhizome.org/rmb-city

CORMIER, Raphaelle. Le flâneur à l'époque de la reproductibilité numérique : Une approche archivistique des mondes virtuels dans l'œuvre de Jon Rafman [en ligne]. Uqam, 2016, [consulté le 24/01/2021]. Disponible sur : http://nt2.uqam.ca/fr/entree-carnet-recherche/le-flaneur-lepoque-de-la-reproductibilite-numerique-une-approche

Da Boom https://secondlife.com/destination/da-boom

Déclaration Unanime des Treize États Unis d'Amérique réunis en Congrès le 4 juillet 1776. États-Unis, 1776, [consulté le 19/09/2019]. Disponible sur : https://mjp.univ-perp.fr/constit/us1776.htm

Définition de *liminal* [en ligne]. CNRTL (Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales) [Consulté le 01/02/2021]. Disponible sur : https://www.cnrtl.fr/definition/liminal

DRAXTOR DESPRES. Second Life : Banques virtuelles, pertes réelles [en ligne]. Libertés Internets, 31 janvier 2008, [consulté le 03/03/2021]. Disponible sur : https://libertesinternets.wordpress.com/2008/01/31/second-life-banques-virtuelles-pertes-reelles/

Frac Centre. Notice de SITE (James Wines), Disponible sur : https://www.frac-centre.fr/collection-art-architecture/rub/rubauteurs-58.html?authID=98

FALCAM, Zalie L. Hello, I am Hitomi Fujiko – Histoire d'une étrange mystification dans un MMORPG endormi [en ligne]. 27 novembre 2016. [Consulté le 23/10/2019] Disponible sur : http://cooldown.fr/dossier/hitomi-fujiko-active-worlds/#

GLADWELL, Malcolm. The Terrazzo Jungle. The New Yorker [en ligne], 7 mars 2004, [consulté le 16/04/2021]. Disponible sur : https://www.newyorker.com/magazine/2004/03/15/the-terrazzo-jungle

GOLDATE, Steven. The 'Cyberflâneur' -Spaces and Places on the Internet. Part II [en ligne]. 19 mai 1998. Disponible sur : http://ceramicstoday.glazy.org/articles/051998.html

HOOD, Jon. Second Lifers File Class Action Plaintiffs accuse Linden Labs of taking back 'land' [en ligne]. ConsumerAffairs, 24 avril 2010, [consulté le 19/03/2021]. Disponible sur : https://www.consumeraffairs.com/news04/2010/04/second_life_suit.html

JAMISON, Leslie. The Digital Ruins of a Forgotten Future [en ligne]. The Atlantic, décembre 2017. [consulté le 02/03/2021]. Disponible sur : https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2017/12/second-life-leslie-jamison/544149/

LAZARUS, David. A real-world battle over virtual-property rights [en ligne]. Los Angeles Times, 30 avril 2010 [consulté le 19/03/2021]. Disponible sur : https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2010-apr-30-la-fi-lazarus-20100430-story.html

Linden Research. Abandoned Land (Classification). 31 Juillet 2014, [consulté le 13/02/2021]. Disponible sur : http://wiki.secondlife.com/wiki/Abandoned_Land_(Classification)

MCHUGH, Gene. Post Internet. 30 décembre 2009, [consulté le 06/03/2021]. Disponible sur : http://web.archive.org/web/20100324111751/http://122909a.com/?p=62

MARSHALL, Colin. Levittown, the prototypical American suburb – a history of cities in 50 buildings, day 25 [en ligne]. The Guardian, 28 avril 2015 [Consulté le 04/02/2020]. Disponible sur : https://www.theguardian.com/cities/2015/apr/28/levittown-america-prototypical-suburb-history-cities

MOROZOV, Evgeny. The Death of the Cyberflâneur [en ligne]. The New York Times, 4 février 2012, [consulté le 24/11/2020]. Disponible sur : https://www.nytimes.com/2012/02/05/opinion/sunday/the-death-of-the-cyberflaneur.html

MULLICAN, Matt. Five Into One.Artifice 2, 6 novembre - 3 décembre 1992, [consulté le 24/04/2021]. Disponible sur : http://www.ciren.org/artifice/artifices_2/mullican.html

Notice de Automobile en course de Giaccomo Balla. Bnf. Disponible sur : http://classes.bnf.fr/ecritures/grand/aj018.htm

OWEN, Robert. Encyclopædia Britannica, 1911, vol. 20. Disponible sur : https://en.wikisource.org/wiki/1911_Encyclop%C3%A6dia_Britannica/Owen,_Robert

SCALWAY, Helen. The Contemporary Flâneuse : Exploring strategies for the drifter in a feminine mode. 2002, [consulté le 25/12/2020]. p.11. Disponible sur : https://helenscalway.com/writings/

SCHNEIDERMANN, Daniel. Second Life, dix ans après le « phénomène ». Arrêt sur images [en ligne]. 28 avril 2016, [consulté le 06/01/2020] Disponible sur : https://www.arretsurimages.net/articles/second-life-dix-ans-apres-le-phenomene-le-monde

Second Life Geography. Second Life Wiki, 22 Novembre 2015 [consulté le 03/03/2021]. http://wiki.secondlife.com/wiki/Second_Life_Geography#Map_structures

SISSON, Patrick. Dying malls seek second life as entertainment destinations [en ligne]. Curbed, 18 février 2020, [consulté le 20/01/2020]. Disponible sur : https://archive.curbed.com/2020/2/18/21137819/malls-real-estate-entertainment

SPIEGL, Andreas. Second Life by Analogy [en ligne]. 2007. Disponible sur : https://www.hammerstiel.net/hammerstiel-texte/hammerstiel-t23en.html

The Backrooms. You've been here before [en ligne]. 2020, [consulté le 27/04/2021]. http://backrooms-wiki.wikidot.com/

This Man Is the Father of Modern American Suburbia. The Smithsonian Channel, 2017, [consulté le 04/02/2021]. Disponible sur : https://www.smithsonianmag.com/videos/category/history/this-man-is-the-father-of-modern-american-su/

VEIX, Joe. Exploring The Digital Ruins Of Second Life [en ligne]. 25 mai 2018. Disponible sur : https://digg.com/2018/second-life-in-2018

Viewerhelp:Telehub. 29 avril 2010. Disponible sur : http://wiki.secondlife.com/wiki/Viewerhelp:Telehub

WILGOS, Galaad. Vaporwave, la musique d'un futur qui n'a jamais existé [en ligne]. Slate, 13 mai 2016. Disponible sur : https://www.slate.fr/story/142271/vaporwave-bande-son-hypercapitalisme?amp

FILMOGRAPHIE

ACKERMAN, Chantal. Golden Eighties. La Cecilia, Paradise Films et Limbo Film AG, 1986. 96 min.

FINNEGAN, Lorcan. Vivarium. XYZ Films, 2019. 97 min.

KINOSHITA, Kaori, DELLA NEGRA, Alain. The Cat, The Reverend and The Slave. Capricci Films, 2009. 80 min.

MCMULLEN, Ken. Ghost Dance.1983. 100 min.

TILLON, Florent. Détroit Ville Sauvage. Ego Productions, 2010. 80 min.

TILLON, Florent. Las Vegas Meditation. SHELLAC SUD - Thomas Ordonneau, 2014. 91 min.

VARDA, Agnès. Documenteur. Ciné-Tamaris, 1981. 65 min.

VARDA, Agnès. Agnès de ci Varda de là. Ciné Tamaris, 2008-2011. 225 min.

VIDÉOGRAPHIE

BALAC, Marion. Les enfants de Val d'Europe. Vimeo, 2017 [consulté 11/11/2020]. https://player.vimeo.com/video/206693246?autoplay=1

BELL, Dan. The Dead Mall Series [vidéo en ligne]. YouTube, 2015-2021 [consultée le 4 février 2020]. https://www.youtube.com/playlist?list=PLNz4Un92pGNxQ9vNgmnCx7dwchPJGJ3IQ

BOLLY COCO, L'histoire de Second Life 🎥 (Français) 1999-2021 [vidéo en ligne]. YouTube, 2021 , [consultée le 4 avril 2021]. https://www.youtube.com/watch?v=jxpUgBV2HjY

Carmen King. SHOPPING ON RODEO DRIVE?! | Second Life [vidéo en ligne]. YouTube, 22 octobre 2020, [consultée le 16/10/2020]. https://www.youtube.com/watch?v=93PHUuL9HMY

COOPER, Julian, Reyner Banham Loves Los Angeles] BBC, 1972. Disponible sur : https://vimeo.com/22488225

STYLER, Billy. Why Do Liminal Spaces Scare Us? [vidéo en ligne]. YouTube, 2020 [consultée le 16/01/2020]. https://www.youtube.com/watch?v=Rw57IWsAenw

HERSANT, Yves. [CRAL - Centre de Recherches sur les arts et le langage] « Derrida et les spectres ». Derrida a sa place / Derrida à sa place Tables rondes en hommage à Jacques Derrida

à l'occasion des 40 ans de l'EHESS [en ligne]. YouTube, 2014. https://www.youtube.com/watch?v=PV1u2nh1OWk

Hillsdale Shopping Center in San Mateo, Shopping can be fun: A New Concept in Merchandising, 1957. https://www.youtube.com/watch?v=jskBw1c_lrg

NUEL, Benjamin. Pattern Island [vidéo en ligne]. Vimeo, Human Atopic Space, 2009. https://vimeo.com/7469478

WAGNER JAMES AU. Philip Rosedale and Larry Harvey in Burning Life [vidéo en ligne]. Youtube, 2009, [consulté le 24/03/2021]. https://www.youtube.com/watch?v=JhajpY7Er9w

LUDOGRAPHIE

Activeworlds Inc. Active Worlds, 1995

Canal +, Deuxième Monde

Everything Unlimited Ltd., The Begginer's Guide, 2015

Galactric Cafe, Stanley Parable, 2011

Linden Lab, Second Life, 2003

Maxis, SimCity, 1989-

Maxis, EA-Land, 2002

Konami, *Silent Hill 3* (2003)

Pilowcastle, Superliminal, 2019

Sierra Studios, Counter-Strike, 2000

LISTE DES FIGURES

1. TinyMUD, Islandia, 1989 - p. 6
2. Myron Krueger, *Videoplace*, 1974 - p. 6
3. Metaplay, 1970 - p. 6
4. Cao Fei, *RMB City*, 2008-2011 - p. 8
5. hortrigby, *hortrigby dans Hangars Liquides*, 2019 - p. 11
6&7. Florent Tillon, *Las Vegas Meditiation*, 2014 - p. 12
8&9. Alain Della Negra et Kaori Kinoshita, *The Cat, the Reverend and the Slave*, 2009 - p. 16
10. Second Front, *Devalue the dollar*, 2008 - p. 21
11. SimCity 2000, 1993 - p. 24
12&13. The *grid*, Second Life - p. 26
14. Plan hippodamien - p. 27
15. Ed Ruscha, In city grid #2 - p. 27
16. L'avatar d'Agnès Varda dans l'Ouvroir de Chris Marker, extrait d'*Agnès de ci de là Varda*, 2008-2011 - p. 28
17. hortrigby, hortrigby, Manduca/183/108/68, le 25/03/2021 à 10h56 - p. 30
18. hortrigby, hortrigby, Belmondo/75/97/97, le 25/03/2021 à 18h03 - p. 30
19. Lorcan Finnegan, *Vivarium*, 2019 - p. 31
20. Matt Mullican, *Five into one*, 1991, performance filmée p. 32
21. hortrigby, palmiers route 10, Falkor/225/90/52 le 10/02/2021, à 09h36 - p. 34
22. hortrigby, boite à palmiers Junapei/55/131/59, le 13/12/2020 à 17h34 - p. 34
23. Robert F. Hammerstiel, Instant Vacations, 2007 - p. 35
24. Robert F. Hammerstiel, *Make Yourself At Home III*, 2012, Hanovre, Kunsthalle - p. 35
25. Hortense Boulais-Ifrène, Passage du Bourg l'Abbé par temps pluvieux, mai 2021 - p. 38
26&27. Monologue de Robert dans Golden Eighties de Chantal Ackerman, 1986 - p. 41
28. hortrigby, Kouhun/164/144/51, le 01/04/2021 à 16h31 - p. 43
29. hortrigby, Wombat/105/162/54, le 01/04/2021 à 14h21 - p. 43
30. William Turner, *Pluie, Vapeur et Vitesse*, 1844, Londres, National Gallery - p. 45
31. Luigi Russolo, *Automobile in corsa*, 1912-1913, Paris, musée national d'Art moderne - p. 45
32. Desert Inn, Las Vegas - p. 47
33. Don Paulson, Light show, 1968, Seattle, Pacific Science Center - p. 48
34. Second Life, Telehub - p. 51
35. Jon Jerde, *CityWalk Hollywood*, 1989-1993 - p. 52
36. EuroDisney, Discovery Arcades ou la reproduction d'un passage couvert parisien - p. 53
37. Marion Balac, *Les enfants de val d'Europe*, 2017 - p. 54
38. Edward Hopper, *Gas*, 1940, New York, Museum of Modern Aart (MoMA) - p. 57
39. Edward Hopper, *Four Lane Road*, 1956, Collection privée - p. 57

40. Stéphane Hébert, Aire de Villers, 1982 pour Julio Cortazar et Carol Dunlop, *Les Autonautes de la cosmonaute*, 1983 - p. 59
41. hortrigby, Kania/131/148/84, le 25/03/2021 à 18h14 - p. 59

42. Extrait de Shopping can be fun: A New Concept in Merchandising à Hillsdale Shopping Center (San Mateo), 1957 - p. 63
43. Hortense Boulais-Ifrène, Collection de sourires de films promotionnels - p. 65
44. The Backroom sur 4chan - p. 67
45. *The Stanley Parable*, 2013 - p. 69
46. *Superliminal*, 2019 - p. 69
47. hortrigby, Hangars Liquides/129/120/43, le 25/09/2020 à 13h03 - p. 70
48. hortrigby, Rimutaka Park/155/69/46, le 02/04/2021 à 15h55 - p. 70
49. Bodie, ville fantôme - p. 73
50. James Wines, *Ghost parking lot*, 1978, Hamden (Connecticut) - p. 73
51&52. Benjamin Nuel, *Pattern Island*, 2009 - p. 77
53. hortrigby, dans l'Ouvroir de Chris Marker, juillet 2018 - p. 78
54. hortrigby, dans l'Ouvroir de Chris Marker, juillet 2018 - p. 80
55. Joe Veix, Exploring The Digital Ruins Of Second Life, mai 2018 - p.81
56. Jacques Derrida dans *Ghost Dance* de Ken McMullen, 1983 - p. 83
57. Vinesauce, *Hello, I am Hitomi Fujiko*, 2016 - p. 85
58. EA-Land: The Final Countdown, 2008, https://archive.org/details/EALand_FinalCountdown - p. 85
58. Dan Bell, DEAD MALL SERIES : The $100 Mall : The Disaster of Pittsburgh Mills, 2017 - p. 87
60. Yves Marchand et Romain Meffre, *The Ruins of Detroit,* 2001-2010 - p. 89
61. Robert Smithson, *A Tour of the Monument of Passaic*, 196 - p. 91
62. Florent Tillon, *Las Vegas Meditation*, 2014 - p. 91
63&64. Thomas Garner, *Cénotaphe 0*, 2018 - p. 93
65. Ghost city de GTA - p. 95
66. Hugo Arcier, *Ghost City,* 2016 - p. 95
67. hortrigby, Severy/213/69/72 - Abandoned land, le 01/04/2021 à 16h53 - p. 97
68. hortrigby, Koozebane/20/5/59 - Abandoned land, 02/04/2021 à 16h19 - p. 97
69. Chris Marker, *Junkopia*, 1981 - p. 98
70. hortrigby, Ouvroir/241/113/21, le 14/04/2021 à 13h40 - p. 98
71. hortrigby, l'*Ouvroir*, Ouvroir/225/132/25 le 14/04/2021 à 13h33 - p. 99
72. hortrigby, Waistelands, 2020 - p. 100
73. Robert Smithson, *Spiral Jetty*, 1970, Utah - p. 101
74. hortrigby, Lynnwood/15/255/60, le 07/01/2021 à 15h55 - p. 102
75. hortrigby, Malchior/34/171/47, le 07/01/2021 à 17h34 - p. 102
76. James Wines, *Façade du supermarché BEST, Houston (Texas)*, 1975 - p. 103

77. Aram Bartoll, *Dust*, 2011 - p. 105

78. *Begginer's Guide*, 2015 - p. 105

79. Dominique Cunin, David-Olivier Lartigaud, *Temps Perdu*, 2009 - p. 107

80. hortrigby, Ontario/104/22/62 le 10/04/2021 à 16h57 - p. 108

81. hortrigby, Ninereeds/121/173/25, le 17/10/2020 à 13h34 - p. 108

82. Atea Ateon, avatar de Nicola Marae Martinez - p. 111

83. hortrigby, Superior/190/114/57 le 25/03/2021 à 18h08 - p. 112

84. hortrigby, Harbor City - p. 112

85. Hortense Boulais-Ifrène, Passage du Caire en confinement, 2020 - p. 117

86. Hortense Boulais-Ifrène, Passage du Véro-Dodat en confinement, 2020 - p. 117

87. Lionel Broye, *Dead Social Networks*, 2018 - p. 120

88. Thibault Brunet, *Vice City*, 2007 - p. 122

89. Marco Cadioli, *The birth of Virtual World*, 2006 - p. 122

90. Louis Leopold Boilly, *Galeries du Palais Royal*, 1809, Paris, Musée Carnavalet

91. Eugene Atget, *Avenue de l'Observatoire*, 1926, Rochester (New York), Georges Eastman Museum

92. Frank L. Baum, Vanishing lady

93. Helen Scalway, *Textile Shop*, 2013

94. hortrigby, Superior/64/117/59, le 10/04/2021 à 17h25

95. hortrigby, Superior/73/106/59, 10/04/2021 17h27

96. Suzanne Berkenheger et The Last Days of Second LIfe, *Ur-Cuboid and Visual Sim Time Dilation Meter 1.0 w/glow*, 2010

97. Suzanne Berkenheger et The Last Days of Second LIfe, *Early Trees?*, 2010

98. hortrigby, Wombat/182/136/45, le 04/04/2021 à 03h03 - p. 140



Annexes



ANNEXE 1 - En discussion avec Thibault Brunet

Avec l'artiste Thibault Brunet, nous avons engagé une discussion sur le début de nos rapports au virtuel, à Second Life. Nous avons également abordé son travail de photographie dans GTA mais aussi ses autres séries d'oeuvres en lien aux ruines de Damas et d'Alep.

TB : Second Life c'est clairement les années 2007 figées dans la résine.

H : Ils ont changé leur moteur graphique, mais les seules traces que l'on a des oeuvres de Fred Forest, c'est cette qualité d'image de 2007.

TB : C'est resté dans un jus, c'est une façon de représenter le monde aussi, je ne suis pas sûr qu'il faille multiplier les polygones pour que ça soit mieux.

H : J'ai un peu l'impression que l'on n'a pas assez travaillé ces objets obsolescents du web. Parfois c'est devenu des poncifs mais c'est agréable de les redécouvrir avec un oeil actuel.

TB : Sauvegarder le web comme il est, faire des photos du web à l'instant T c'est aussi un catastrophé écologique, c'est ambigu.

TB : Second Life j'y allais tous les 31 décembre pour les 12 coups de minuit. J'y allais comme un utilisateur, j'ai découvert tard l'existence du film de Marker. Pour le nouvel an il fallait toujours que l'on aille à un endroit dans lequel on avait de la connexion internet, et je faisais des vidéos. J'ai l'impression qu'il y a beaucoup de misère sexuelle sur Second Life.

H : Un peu comme dans beaucoup d'endroits sur Internet, comme coco.fr, tu mets n'importe quel nom / âge / genre et tu te fais draguer par des dizaines de personnes en quelques secondes... On n'est jamais à l'abri de ne pas tomber sur ça. Ça se voit encore plus sur SL. Tu te retrouves souvent sur des Sim remplies de supermarchés d'interactions ou de parties du corps à acheter dans lesquels tu peux te balader.

TB : C'est cette interpolation du monde hypernumérique où tout devient de la 3D fait que tu te retrouves avec des catalogues ou 1 équivaut 1 : une bouteille équivaut un verre, équivaut un immeuble, équivaut une chaise, un être humain. Tout rentre dans un catalogue et donc tu peux acheter des multitudes d'éléments. Moi c'est pas quelque chose que j'ai dans mon logiciel, je suis né avant la Playstation. L'extrapolation 3D c'est une révolution dans notre vie et donc ça nous donne à voir et comprendre le monde avec

son enveloppe, la peau d'elle même. Comme un saucisson. Effectivement, ça dit aussi quelque chose sur la représentation. Il suffit que tu représentes quelque chose pour le refaire en volume. Je peux te prendre toi et te refaire en volume alors qu'à l'intérieur de toi il y a des os, de la chair etc, tout ça disparait et on est que une membrane.

H : Oui on est des textures. Ça me rappelle une oeuvre de l'artiste Gazira Babeli, qui affichait des créations 3D dépliées. Sur GTA tu as une « ghost city », où les immeubles ne sont que des textures. C'est là où tu vois toute la vacuité de la représentation 3D et la volonté de représenter quelque chose fidèlement.

TB : C'est aussi un nouveau monde aussi, si tu traverse le mur tu vas pouvoir voir à l'intérieur du monde, c'est une nouvelle manière de voir. En architecture il y a aussi manière de travailler la 3D : il y a le mur, des parpaings, du métal, et ça te traite les matériaux quand tu fais ta 3D. C'est pareil, quand tu joues à des jeux vidéos, quand tu fais sauter un mur tu es obligé de penser la matière du mur et ça change les choses. Ça fait évidemment des fichiers super lourds que tu ne peux pas utiliser. Je travaille en ce moment avec des professionnels des rendus 3D, tout est complexe. Ils sont là « - Attends tu n'as pas un personnage avec un téléphone dans la main ? - Ah non il est en jean, tu en n'aurais pas un en costume ? ». Et le nombre de bonhommes est ahurissant. Tout fonctionne sur catalogue.

TB : La première fois que je suis allé sur SL, y'a quelqu'un qui m'a donné une bite, et ma copine de l'époque était super jalouse. Et je suis allé dans un camp naturiste. Ils m'ont appris comment enlever tous les vêtements, à la fin il ne restait plus que les chaussures et je n'avais pas de sexe. Alors un mec m'en a envoyé deux. J'avais tout le temps une petite teub sur la cuisse. Ça pris un temps fou déjà pour mettre une bite au bon endroit. C'était assez fou et pour moi c'était un des premiers trucs. Je ne chattais pas avec des inconnus et derrière j'ai trouvé Chatroulette. A l'époque ça se branlait toujours, j'y ai passé beaucoup de temps et je me suis dit « quel temps perdu ».

H : Ça me rappelle l'histoire de l'exploration de Joe Veix. Tu peux me raconter l'histoire qui t'a amené à prendre des photos dans GTA ?

TB : L'histoire pour GTA, j'ai découvert que l'outil existant. En 2007 j'étais sur les réseaux sociaux mais je n'étais pas capable de communiquer plus que ça. Au même moment GTA donnait un appareil photo à l'intérieur du jeu vidéo, que tu obtiens à la suite d'une mission pendant laquelle tu fais chanter un homme politique. Il se retrouve dans tes armes et quand tu prends une photo, ça se retrouve sur ton disque dur. Je me suis amusé à faire des photos au coeur de l'action, que tu essaies de servir, pas l'ennui ou la promenade. A la fin de l'été j'avais beaucoup joué après une rupture. Au moment de

trier mes fichiers, je découvre un fichier qui s'appelle Gallery San Andreas et ça a servi changé ma vie et ma manière de voir le monde. C'est très naïf mais mais j'étais fasciné par le fait de pouvoir ramener des images de ces mondes là. Récemment Seblafrite le YouTubeur est parti faire un documentaire en Papouasie, il est revenu avec des images, et a dit avoir toujours voulu être un aventurier. Et moi j'ai ce sentiment que d'un coup, cette exploration que tu es seul à faire, que ce truc que tu vis, tu peux le ramener. À l'époque c'était très singulier, ce qui aujourd'hui ne l'est plus du tout, puisque 95% de contenu sur YouTube provient des jeux vidéos. A l'époque il y a quelque chose d'aller quelque part, de prendre une image et de la ramener. C'est de la science fiction qui devient de la réalité, l'image de quelque chose qui existe que immatériellement devient d'un coup matérielle, et c'est comme si on disait que l'on téléchargeait un film et que le disque dur devenait plus lourd. J'avais l'impression d'être un explorateur et donc là j'y suis retourné en changeant les conditions de mes visites pour faire des images. Ce qui s'est passé était très intime. C'est le charme et la fascination de la ruine, dans le cas de SL plus que dans GTA San Andreas. C'est la fin de l'*Associé du Diable* avec Keanu Reeves, à la fin il traverse New York et la ville est vide. Tu te ballades dans un monde construit et il n'y a plus personne. Je retournais sans cesse le même jour, j'utilisais toujours la même sauvegarde. A partir du moment ou j'ai compris, dans la narration, que je pouvais enregistrer des images, j'ai arrêté de jouer, j'ai juste continué. Ce qui m'intéressait c'était d'aller découvrir chaque arbre. Il y avait de rapport à l'enfance, de jouer dans la forêt. Les gens qui continuent d'aller sur SL, ils jouent au lego tout seul.

H : Dans GTA avoir une narration te donne un filtre.

TB : Oui mais je ne savais pas que tu pouvais chiller dans un jeu, et je l'ai poussé à sa limite, et c'était très bien mais pas naturel de quitter l'action. Ce qui me déprime sur YT, 95% du contenu c'est du jeu vidéo, c'est beaucoup de GTA V par exemple, GTA continue de fabriquer des maps incroyables, des loopings etc, et les YouTubeurs vont dessus, les utiliser et je ne vois pas l'intérêt. Alors que de YouTubeurs vont explorer une carte dans GTA et se racontent des histoires de cul, je suis sûr de le regarder. Je regardais aussi beaucoup les gens qui jouent à Minecraft, et en fait là le jeu a décidé de gérer sa communauté. Ils font des modes de jeu, et les YTbeurs et les Twitcheurs se retrouvent. Le but de Minecraft à l'origine c'était l'exploration.

H : Est-ce que tu pourrais nous parler de ta série d'images prises de photogrammétries exposées lors de ta rétrospective personnelle Ruines particulaires à la Capsule ?

TB : Les images sont tirées de lieux détruits à Damas et Alep. Il existe des logiciels de photogrammétrie qui te permettent de faire des reconstitutions en 3D. Moi du coup mon langage c'est plutôt la photographie. Très naturellement, je vais vers là; L'idée c'est de

pouvoir choisir un point de vie. Ce qui m'a intéressé c'est de livrer un point de vue, ce qui est le cas en réalité virtuelle et tu peux te téléporter à l'intérieur. L'idée c'était de mettre du recul, les photos ne sont pas aériennes, j'essayais de présenter une vision globale, en une image ce que j'ai réussi à comprendre. L'idée est de présenter un regard sur les regards. Tu as des millions de regards sur ce qui est en train de se passer là bas. Si tu réunis toutes les informations que tu as, ce que j'ai fait, tu n'as rien. La problématique pour moi ce n'est pas tant de parler de ce qui se passe en Syrie, mais plutôt de notre relation aux images de là bas. Donc il y a la fascination de la ruine, et l'erreur, la marge d'erreur. Si tu regardes les images, tu as un point de netteté et autour ça se dilate, ça bave, et c'est de moins en moins pertinent dans la restitution de l'information, en montrant ce point de vie aérien un peu lointain.

H : J'avais l'impression que tu avais la volonté de re-fragmenter des images en prenant un point en particulier, comme si tu avais pris un petit marteau pour tailler dans la roche avec cette multiplicité d'information.

TB : Ce qui nous intéressait c'est que ça sorte du cadre. Ensemble ça forme une maison, un quartier, une rue.

H : Sur la 2D je voulais revenir sur la tapisserie qui était exposée. Du coup il y a ce désir d'interpénétration du virtuel dans l'actuel à travers un médium tangible.

TB : Oui c'est dans mes problématiques de début, cette frontière mince, et mon rapport à ces types de représentation. L'idée c'était que l'on arrive à faire la tapisserie avec des matériaux Syriens. La situation politique actuelle étant ce qu'elle est ça n'a pas été possible. Du coup on a essayé de travailler avec de la laine Syrienne, mais le problème c'est qu'ils ont des moutons mais pas de laine. Alors on a décidé d'utiliser de la bourre de laine de là bas. On voulait aussi représenter le nuage de points. Quand tu fais la 3D de ces deux là tu peux avoir un mess ou un nuage de points. Jouer avec l'idée des pixels dans l'espace, d'un coup en tapisserie ça avait du sens parce que les pixels se retrouvaient dans un truc. Tout ça avait une logique et c'est comme ça que ça a eu une matérialité. Ça a été un premier essai difficile. Je suis arrivé à ce que je voulais mais je ne sais pas si je suis arrivé à la bonne chose. J'étais fasciné par la forme concrète, même l'acoustique change, tu as envie de la toucher et te rouler dedans, c'est un rapport charnel qui se prêtait bien à la problématique de la série.

H : Il y a beaucoup cette question de l'absence dans tes oeuvres en général.

TB : Dans tout mon boulot, c'est très peu incarné. Effectivement il y a ça, je ne peux pas l'expliquer, on en parle depuis le début. C'est quelque chose que je ne sais pas formuler.

Les gens le remarque mais ce n'est pas conscient. Certains personnes trouvent l'univers glaçant. Je ne le vois pas du tout, je connais mes influences : 9 saisons de X-files, beaucoup de SF qui finalement sont un peu froids, et ça ressort un peu.

H : Cette question de la ruine est assez intéressante, il y a une progression de la vision et de ses différentes typologies.

TB : En ce moment j'essaie de reconstituer Alep et Damas avant en utilisant les images que je trouve sur des sites d'agence immobilière. Déjà trouver une photo d'Alep avant, d'un bâtiment Syrien avant la destruction c'est devenu mission impossible. Google Earth, Streetview ça ne marche pas, et puis je me suis dit que j'allais faire mes recherches en arabe. C'est un peu sans fin mais la fin est surtout définie par l'absence d'informations. J'ai travaillé comme un fou et j'ai trouvé seulement une quinzaine d'images exploitables. J'ai besoin de métadonnées, soleil, ombre, c'est important. Là ça n'était pas gros.

ANNEXE 2 - En discussion avec Guilhem Causse

Dans ce dialogue où rien n'a été coupé, à la fois formel et informel, nous avons discuté de nos vies d'adolescent.e.s sur Internet et les premiers métavers. Nous sommes aussi revenu.e.s sur son nouveau film réalisé avec Quentin L'helgoualc'h et Ekiem Barbier dans le jeu vidéo DayZ.

H : Ouais, c'est bon je t'entends bien.

G : Moi c'est juste ta voix qui coupe pas mal du coup j'entends pas de que tu dis. Du coup c'est un peu chiant.

H : Ah merde.

G : Mais euh... Parce que j'allais dire sinon on retire la vidéo quoi.

H : Ah.

G : Qu'au moins on puisse se parler correctement quoi.

H : Ça c'est vrai ça. Ça pourrait être euh...

G : Et en fait, juste un truc ! T'es toujours sur le wifi de ta mère là ?

H : Non, non je suis en 4G.

G : T'es sur la 4G ? Ok ça marche.

H : Et attends tu peux me dire... C'était quoi déjà le nom des trucs que tu achetais quand tu étais chez tes grands-parents ? J'me souviens plus.

G : Le truc que j'ai fait quoi ?

H : Quand tu jouais sur Habbo, tu sais ? C'était quoi le nom ?

G : Allopass ?

H : Allopass, putain. Allopass, mais c'est vrai quoi ! Ça, ça n'existe plus.

G : Allopass, mais si ça existe toujours !

H : Mais noooon ?

G : C'est la seule façon pour que les gamins puissent payer hein.

H : (rires) Sans se faire engueuler tout de suite c'est ça ?

G : (rires) À retardement ouais !

H : (rires) Tu payes, tu kiffes ton jeu, mais c'est en même temps de l'ordre de l'instantané et du prolongé. C'est vraiment pour kiffer sur le moment même, tu dépenses ta thune tu as ton super skin ou je sais pas... ton arme que tu voulais depuis super longtemps, du coup tu n'as plus rien et tu te fais engueuler un mois après quand il y a la facture de téléphone.

G : (rires) Ouais ouais, c'est clair ! J'ai trop abusé avec ça.

H : Han, pareil, pareil ! Mon père a dû payer 300 balles de Allopass, un truc comme ça !

G : Ouais j'ai bien dû faire 200 euros en tout, ouais.

H : Je ne me rendais pas trop compte de la valeur, c'était pas forcément affiché.

G : Ah mais moi non plus, et puis mes grands parents ne disaient rien, ils étaient trop gentils. Ils s'en foutaient, c'était pas des radins, le fric ils s'en branlaient d'une force… Ils me disaient rien, du coup c'est mes parents qui m'enguelaient. Et bon après j'ai découvert Dofus donc j'ai arrêté de jouer à Habbo quoi.

H : Ah Dofus, c'est vrai, j'oubliais ! Habbo ça a bien changé, c'est trop marrant. J'y suis retourné avec mon ancien compte de 2007/2008, et du coup je fais partie des « vieux ».

G : (rires) T'as un badge parce que ça fait longtemps que t'es là ?

H : (rires) Mais ouais, je fais partie d'un groupe qui s'appelle « Les anciens de l'Hotel », un truc comme ça.

G : Énorme !

H : Y'a une espèce de discrimination des nouveaux de la part des gens qui sont là depuis longtemps : « Non mais vous ne vous y connaissez pas, vous n'avez pas connu l'âge d'or ». C'est un peu la même chose que font les résident.e.s Second Life, c'est assez marrant parce que quand tu débarques dans l'univers virtuel sans rien connaitre, c'est hyper difficile de faire des rencontres, de suivre qqn. C'est tellement distendu, il y a peu de gens finalement.

G : Du coup ça doit donner une drôle d'ambiance, enfin, c'est un peu « sectaire », très serré.

H : C'est ce que l'on ressent en tout cas.

G : Parce qu'il y a combien de salons, il doit plus y avoir grand chose ?

H : Dans Second Life ? Ou dans Habbo ?

G : Dans Habbo.

H : Ah dans Habbo ! Il y a toujours les lieux publics. Tu peux toujours créer tes appartements, mais ça se passe principalement dans les lieux publics. Maintenant des mobis il y en a des milliers, c'est assez dingue, tu peux tout changer, c'est assez ouf. Tu as les Habbo Builders, c'est un nouveau titre. Les joueur.euse.s se retrouvent surtout dans un café et dans un club. Mais Habbo en temps de confinement est redevenu un lieu dans lequel les gens se rendaient pour faire la fête. Il y avait des teufs sur Habbo City : c'est Habbo mais version gratuite, et c'est exactement la même chose, la même interface et tout. En gros tu pars avec genre 100000000 de pièces d'or, un truc comme ça.

G : Pourquoi ils ont pas fait ça depuis le début ? Parce qu'ils voulaient se faire du fric.

H : Ben, c'est le principe du free-to-play... là vu que chaque mobi coûte 5 balles, tu es clairement infiniment riche. Du coup il y avait les teufs d'un mec qui s'appelle Dimitri, et c'était assez marrant, il y avait genre 70 personnes par soir comme le Habbo des premiers temps.

G : Trop bien, mais il y avait de la musique genre ?

H : Il faisait semblant de faire le Dj derrière et il créait une playlist temps réel avant, sans mix entre les sons. C'était juste une playlist live et les gens écoutaient en même temps.

G : Mais du coup tu peux pas parler...

H : Non mais tout le monde écrivait, et du coup tout le monde était là genre : « Putain je suis complètement défoncé ! »

G : (rires) Tu fais un peu de roleplay ! C'est vrai que tu te poses la question sur certains endroits même par exemple sur YouTube. J'ai mis des sons et c'est vrai que tu te demandes si ça sera toujours là ou si à un moment donné ça sera supprimé. Ou comme ma bibliothèque Steam, j'ai 100000 de choses sur ma bibliothèque Steam. Et un jour si ça ferme, ils vont être où mes jeux ? Est-ce que ça existera Steam dans 60 ans ? C'est étrange.

H : On n'achète plus la cartouche ou le CD du jeu pour le mettre sur ton PC ou sur une console. Il y a plus tous les étapes embêtantes d'installation, et c'est dématérialisé. Steam fait le parapluie de distribution en te permettant d'avoir une licence du jeu. Ça ne veut pas dire que tu le possède.

G : Oui c'est pas une copie en fait.

H : En partie, l'accès au souvenir matérialisé par le jeu t'est interdit.

G : C'est super paradoxal parce que ta photo Facebook elle est dupliquée trois fois sur des disques durs. Je regardais les historiques Whatsapp, on a taquet de photo qui son là on n'y pense même pas, ça reste là et peut être qu'il faudrait penser à les sauvegarder.

H : Imagine que tu ne t'entendes plus avec quelqu'un, tu supprimes la conversation et les photos avec. Facebook peut toujours y accéder mais pas toi.

H : J'aimerais aller à Los Angeles maintenant.

G : Ouais ouais carrément, mais moi j'ai presque envie d'aller voir dans des endroit plus reculés. La dernière fois j'ai regardé le documentaire *Monrovia Indiana* de Wiseman. Il va ans cette ville, il doit y avoir 8000 habitants et 18 comités, le conseil d'administration. Il parle de la vie, de la mort des gens, leur place dans la société et les problèmes qu'ils ont. A quoi ils pensent les gens qui sont là bas, quelles sont leurs préoccupations de tous les jours ? C'est assez dur, ils mettent 10000 ans pour prendre la décision de mettre un banc je sais pas où, et ils ont un truc très patriotique et très engagé pour dire qu'ils vont installer un banc.

H : Ça parait absurde, tout un rituel pour un banc.

G : La dernière fois j'ai lu que les mères de familles blanches c'est le plus gros électorat de Trump et en fait c'est ces femmes là qui veulent garder cette idée de la famille composée avec l'homme misogyne, et tu le ressens beaucoup dans le film.

H : Une sorte syndrome de Stockholm internalisé et invisible. C'est tellement entré dans les mœurs que les personnes qui en sont victimes finissent pas le défendre.

H : Dans votre nouveau film, la façon de filmer est justement très proche de celle des documentaires actuel, et vous semblez justement jouer sur cette crête. En revanche l'organisation devait être totalement différente. Comment on s'organise techniquement pour filmer un documentaire dans un monde virtuel ?

G : Au tout début quand on a commencé en 2017, on avait pris une caméra et on filmait l'écran directement. On est vraiment partie de rien. On jouait sur PS3 en fait. GTA PS3, on avait pas de cartes de capture mais bon ça n'a pas duré longtemps. Et puis on a commencé à utiliser OBS, c'est gratuit et très personnalisables et open source, du coup il y a une grosse communauté. Ça nous a permis de faire des choses que l'on aurait pas pu faire autrement, c'est à dire que on a pu remplir des contraintes de cinéma. On a pu enregistrer en 32bit WAV, pour avoir la meilleure qualité de son possible, et encoder en propre, un encodage de apple qui est très bien pour la postprod. Ça évide de tout convertir et de perdre de la qualité et ça nous permet aussi d'avoir plusieurs sources de son qui sont splités sur des pistes audio. Techniquement l'installation était assez particulière. J'ai construit 3 ordinateurs qui étaient capables d'enregistrer correctement des trucs assez puissants avec un système de sauvegarde automatique. Un fois que un rush était terminé il allait sur un disque dur externe. Après on était disposés en sorte d'arc de cercle pour qu'on puisse se regarder et se transmettre des informations plus rapidement si il ya besoin de régler certaines choses pendant le tournage. On avait plusieurs écrans : un pour la carte du jeu, pour regarder des notes pour Ekiem qui posait des questions aux joueurs et il y avait un dernier énorme écran qui était le retour de la caméra de Quentin, et du coup on pouvait voir ce qu'il filmait parce que c'était la première caméra (j'étais la deuxième), et éviter de se mettre dans le plan au mauvais moment. On voulait aussi séparer la voix des joueurs et le son du jeu. Du coup Quentin avait le son du jeu activé et la voix des joueurs qui était désactivé, et Ekiem avait que la voix des joueurs, et ils avaient tous les deux un retour pour évidemment savoir ce qu'il se passe parce que si tu n'entends plus les joueurs. On a fait des macros automatisées et ça nous permettait de modifier des paramètres du jeu très rapidement. Si on avait besoin de désactiver la voix des joueurs ou régler la sensibilité de la caméra par exemple, on avait un bouton qui nous le faisait en une seconde alors que sinon si tu le fais la main c'est très long. Ça nous a donné beaucoup de liberté que tu peux avoir dans un vrai tournage et dans le montage.

H : Et puis vous n'étiez pas forcément tout le temps avec les joueurs, vous alliez prendre des images de panoramas qui vous intéressaient pour nourrir le visuel.

G : Oui bien sûr, et on s'est aussi servi d'un mod sur ce jeu qui nous permet de voler et de prendre des images qui seraient impossible à prendre. Tu peux aussi faire apparaitre tout ce que tu as envie, c'est une sorte de sandbox, ou de mod créatif. Ça nous a permis de faire des images. On a même dû à certains moment faire rejouer les joueurs.

H : C'est un développeur tchèque qui a fait ça.

G : Oui, ils ont reproduit toute une portion de la Tchéquie, pas à l'identique mais quasiment.

G : On s'est fait aider par des gens sur OBS, c'est des gens qui nous l'ont filé gratuitement. J'ai même contacté un développeur qui a fait une petite modification sur un de ses mod. Le WAV était nommé un peu bizarrement et il a rajouté une option pour que l'on puisse écrire comme on veut. Tout ça grâce à Discord.

H : C'est assez génial d'avoir une communauté de partage où tout est fait sur un mode du DIY, un peu comme dans Second Life ou tout est créé par les résident.e.s.

G : Oui et ça revoit à l'idée du joueur qui est actif dans son jeu, qui impose des règles, qui a une certaine éthique et c'est comme ça que l'on a pu faire ce film, parce qu'il y a des gens qui s'approprient vraiment le jeu et qui prennent tout ça assez au sérieux d'une certaine manière en voulant aller au delà de l'expérience de base et c'est comme ce la que ça crée des moments incroyables.

H : Comment vous avez approché la communauté de joueur.euse.s ?

G : En tout premier lieu, on était allé sur YT et on regardait les steamers. A la base on cherchait plutôt des gens qui faisaient du roleplay. Ce qui nous a vachement aidé c'est que l'on est tombé sur un serveur qui s'appelle le village. L'idée du serveur était de construire un village pour protéger les arrivants dessus. C'est un jeu difficile dans lequel il faut manger, boire, se protéger des autres, c'est dangereux. Tu peux te faire tuer assez facilement. Là l'idée c'était de construire un village et le tenir en vie. Ce village était tenu par des communauté de joueurs qui apportaient des vivres, faisaient de la protection et forcément il y avait des bandits contre cette idée de communauté accueillantes. Il y avait déjà l'idée de dire de faire un village pour arrêter de se tirer dessus alors que le jeu est porté sur la survie, le combat et la trahison.

H : Effectivement mais survivre c'est aussi le faire ensemble. Est-ce que l'on a réussir à créer du lien malgré la défiance qu'il y a entre nous ? Puisque le.la voisin.e est potentiellement dangereux.se.

G : C'est la question, grâce à cette histoire sur ce serveur et ça a ramené beaucoup de gens qui avaient une certaine éthique qu'ils soient villageois ou bandits, et on a tissé des

liens. Au début on allait dans le jeu comme ça à pieds et ont commencé à rencontrer certains personnages qui nous ont ramené à d'autres etc.

H : Combien de temps vous avez mis à rencontrer toutes ces personnes ?

G : On a mis 500h pour vraiment rencontrer tous ces gens là. C'est compliqué, je me suis demandé pourquoi ça n'est pas allé un peu plus vite. Mais déjà on avait du mal à jouer au début, on était un peu perdu, on ne savait pas où aller ni comment c'était. Et au fur et à mesure, on a commencé à préciser notre position de documentariste, et que l'on n'était pas là pour tuer des gens. Les gens ont commencé à parler de nous autour d'eux, on a pu s'incruster dans toute cette histoire, c'est comme ça que l'on a été reconnu et pris au sérieux. Ça nous a sauvé la vie une paire de fois, l'on a jamais pris position.

H : Le fait de vous être immergés complètement ça a été crucial pour que l'on puisse vous faire confiance.

G : C'est ça qui est fou. Avec la survie on était obligés mais on ne s'est pas vraiment prêté au jeu, on était surtout obligés de survivre parce que sinon on ne pouvait pas filmer. Certains serveurs étaient très difficiles donc parfois ça ne fonctionnait pas parce que l'on mourrait, de faim ou attaqués avant d'arriver au point de rendez-vous. On se couchait à 5h du matin et vers 14h on était déjà à déplacer nos personnages pour leur donner à manger et à boire pour le rendez-vous de 18/19h le soir pour être prêt. Au début on filmait un peu trop mais par la suite c'était au moment opportun. Et puis une fois que tu as filmé : des gens qui courent, quelqu'un qui boit, tu ne vas pas le filmer 10 fois. Le truc le plus important c'était les scènes de vie et surtout la voix des gens.

H : Je me suis demandée si tu survivais en faisant des constructions.

G : Il y a un système de base, tu récupères du bois des clous… Les gens se construirent des endroits où ils mettent leurs affaires. Ça apporte beaucoup d'avoir cette histoire de base. Après tu as des gens qui sont plutôt nomades… mais ils ont plutôt tendance à jouer seul. Reverend il a fait une église par exemple. Après il essaient de prendre un base.

H : Cette position te permet aussi de d'assumer le point de vue de dire que les communautés de joueur.euse.s sont des communautés à part entière.

G : Il y un truc un peu anthropologique, c'est ce que l'on défend pour notre film et essayer de le préciser sur sa nature. Le parti pris est de questionner la réalité à travers ça, demander au joueurs et au spectateur t ce qu'ils en pensent. Quelle qualité ont ces interactions ? Est-ce qu'elles ont de qualités réelles ? On dit déjà oui, ce sont des gens qui se parlent entre eux.

H : Et puis c'est plaisant de se mettre dans la peau de son avatar, comme un caméléon, une projection de soi.

G : Ce qui nous a intéressé ce sont aussi les gens qui avaient cette qualité là. Ils disent jouer semi-rp, c'est à dire qu'ils vont pas se conditionner à leurs personnages

exclusivement si jamais tu leur poses des questions en dehors du roleplay général du jeu. Ils vont parler un peu de tout et créer des histoires intéressantes. C'est comme des gens qui jouent à des jeux de plateau et vont incarner des personnages. Ça peut aller très loin et il peut y avoir des questions éthiques qui les touchent dans la réalité de leur personne ou de leur personnage, on ne sait plus trop. Par exemple, un moment dans le film il y a Reverend qui raconte que si d'autres religions se moquent d'eux, ils vont les tuer. Est-ce qu'il dirait vraiment ça dans la vie actuelle ?

H : Le virtuel permet parfois aussi d'accélérer une pensée ou en tout cas de l'assumer peut être d'une façon plus extrême.

G : Une femme qui travaillait pour Al Jazzeera était intéressée par notre premier film parce que ça lui faisait penser aux gens qui allaient dans les grands casinos à Dubaï, et donc ils sont dans un contexte de jeu, ils peuvent joueur un personnage mais il ne vont pas forcément se contraindre. Ils sont dans un espace où la temporalité est effacée donc il y a beaucoup de similarités avec un casino.

G : Là il n'y a pas vraiment d'histoire. C'est juste qu'il y a des zombies, c'est un univers post-apocalyptique. Tu vois qu'il y a un avion écrasé quelque part mais c'est tout. Tu as une liberté un peu plus grande sur ce jeu que sur d'autres. Marlowe Drive c'est vraiment la parodie des US, de Los Angeles avec des joueurs qui vont beaucoup vers l'argent. Le score c'est l'argent, il y a des publicités, des fringues, tout le monde moderne exacerbé. Là l'on est dans un truc plus pâle, plus sec, à l'inverse de GTA et on croise des gens différents. Ça nous a beaucoup plus pris dans le sens où la contemplation est primordiale. Tu passes ton temps à chercher des objets, marcher, courir et du coup si tu ne sais pas apprécier le moment c'est compliqué.

H : Comment tu interagissais avec les joueur.euse.s ?

G : J'étais technicien du coup ça faisait marrer le gens. Je récupérais toutes les lumières possibles pour pouvoir faire de la lumière sur les plateaux, quand on voulait interviewer quelqu'un. Un jour on interviewait quelqu'un et on avait faim. Je suis parti en courant dans le village d'en bas en espérant trouver à manger, sans trop d'espoir et j'ai entend une chèvre grâce au son. Je l'ai tuée et dépecée, suis repartie en courant dans la montagne, et j'ai fait cuire les viandes pour les donner à tout le monde sinon on n'allait pas pouvoir poursuivre l'interview. Quentin était cameraman donc il ne parlait quasiment jamais, il était toujours planqué quelque part. Du coup on a créé une caricature de ces personnages prédéfinis qui ont fait sourire les joueurs et renforcer la réalité notre équipe. J'avais aussi une arme sur moi, on ne s'en est jamais vraiment servi, on s'est toujours fait tuer avant, c'est difficile de garder son sang froid, des heures sans actions et il faut toujours être sur le qui vive.

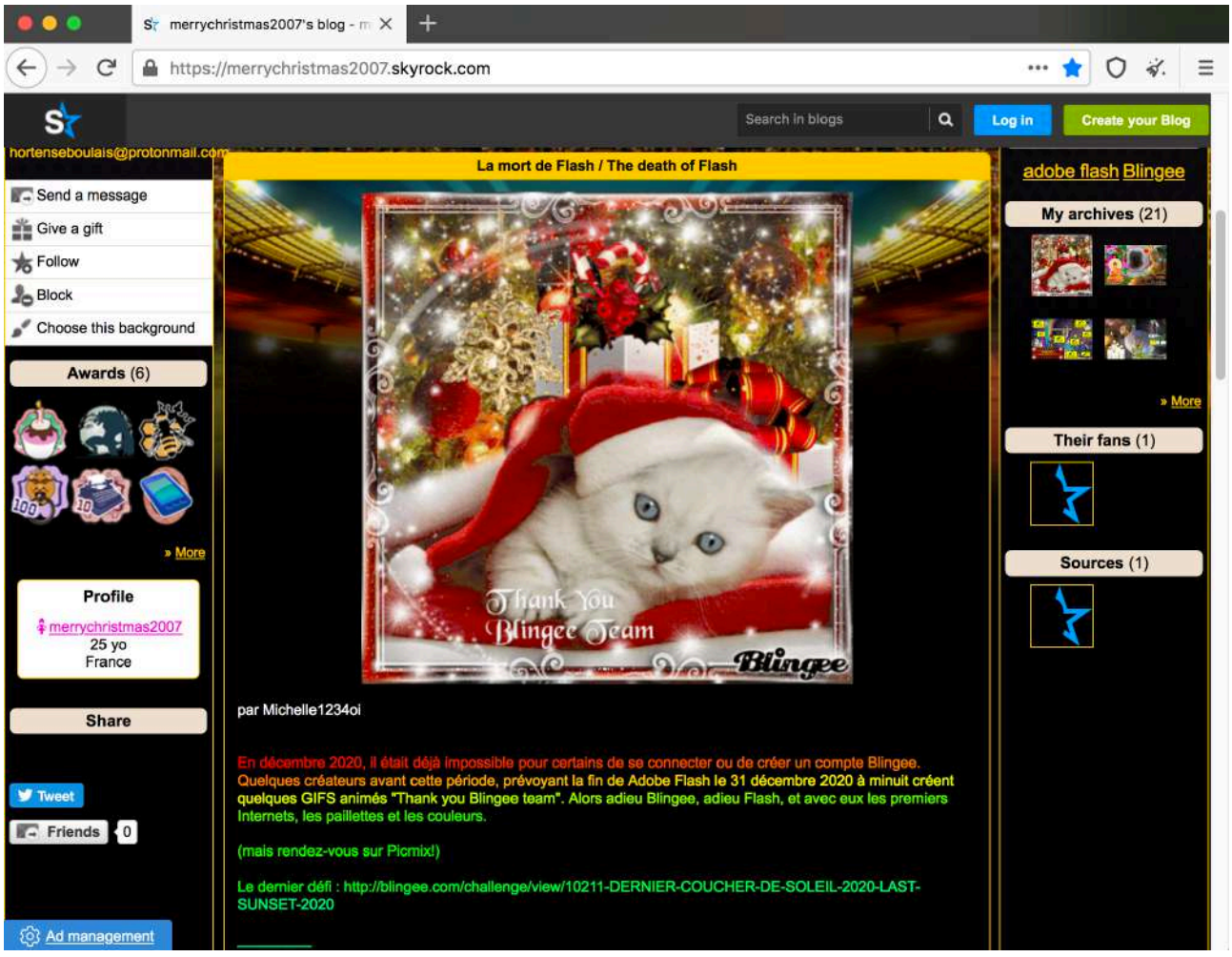
H : Il y a donc toujours le jeu qui vous rattrape quelque part.

G : Ils ont fait une mise à jour il y a quelques temps, les personnages crache de la buée. Du coup pour filmer c'est compliqué. Du coup j'avais tout le temps de quoi faire un feu, qui annulait cet effet, que l'on allumait quand on devait faire des interviews. On a trouvé ne technique où l'on fait une une emote, on s'assoit à l'envers (c'est une empote prédéfinie), et que tu regardes derrière toi, tu n'as pas cet effet de buée par ce que l'ordinateur croit que ton visage est dirigé de l'autre coté puisque c'est comme si tu regardais dans ton dos.

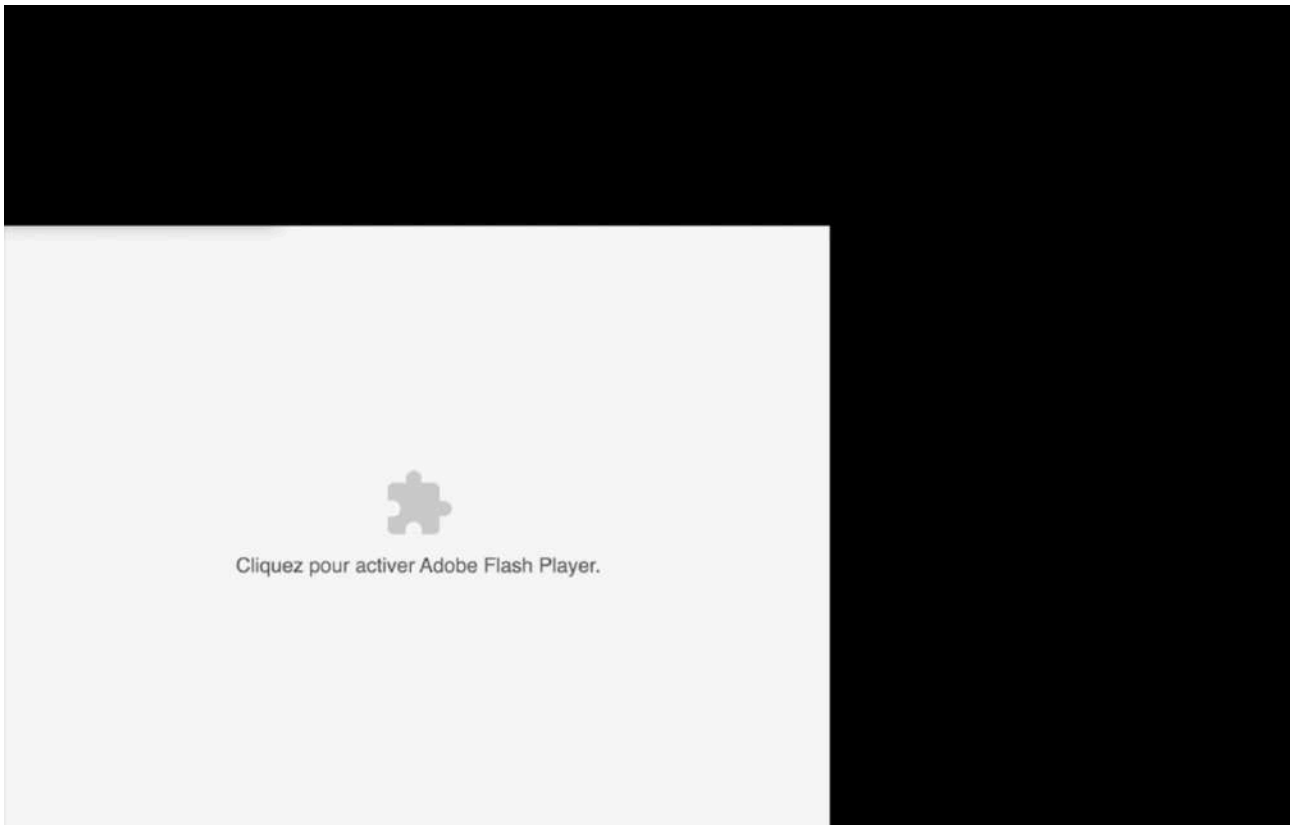
G : Maintenant quand tu vois quelqu'un tu sais qu'il a toujours une existence augmentée. Le film aussi voudrait nuancer le débat, pour montrer que dans le film il a des personnes qui sont parents, des gens qui tuent parce que ça les fait marrer. Il y a toute cette vulgarisation pour que le spectateur qui a son petit cousin qui joue à Fortnite un peu trop tout les jours finisse par se dire que le jeu offre un panel de possibilités, du Blockbuster au film d'auteur. Ce film je pense remplira ce rôle, déjà d'archive pour savoir ce qu'il se passe en 2020 dans les mondes virtuels et aussi la « désacralisation » et la nuance. On peut être documentariste dans un jeu, c'est déjà une première piste. A la base on voulait s'effacer, être invisible et se servir de ça pour apparaitre à un moment donné pour faire un retournement situation. Finalement on a préféré faire en sorte que les gens s'identifient à nous pour avoir cette même envie d'être explorateurs et donner envie d'aller voir cette sorte de nouvelle tribu.

ANNEXE 3 - La mort d'Adobe Flash Player

Dans la poursuite de notre travail sur l'obsolescence des artefacts d'Internet, nous avons également amorcé un travail de documentation sur l'arrêt par Adobe de son lecteur multimédia Flash Player. Celui-ci était utilisé pour faciliter le déchiffrement sur Internet de jeux vidéos (appelés Jeux Flashs), ou de plateformes de création de GIFS animés comme Blingee. La mort de Flash le 31 décembre 2020 a marqué la fin d'une partie du premier cyberespace. Les concepteur.ice.s de Blingee sont aujourd'hui obligés de se tourner vers d'autres espace de création.



Dernier post de notre Skyblog dédié à la publication de Blingees, 11 février 2021


Cliquez pour activer Adobe Flash Player.


The lightness of Flash can be thought of as a visual equivalent of





Hortense Boulais Ifrène, captures du film 1. *Start with no Flash*, dans Habbo Hotel et myscene.com, sur un texte de Lev Manovitch, 2021



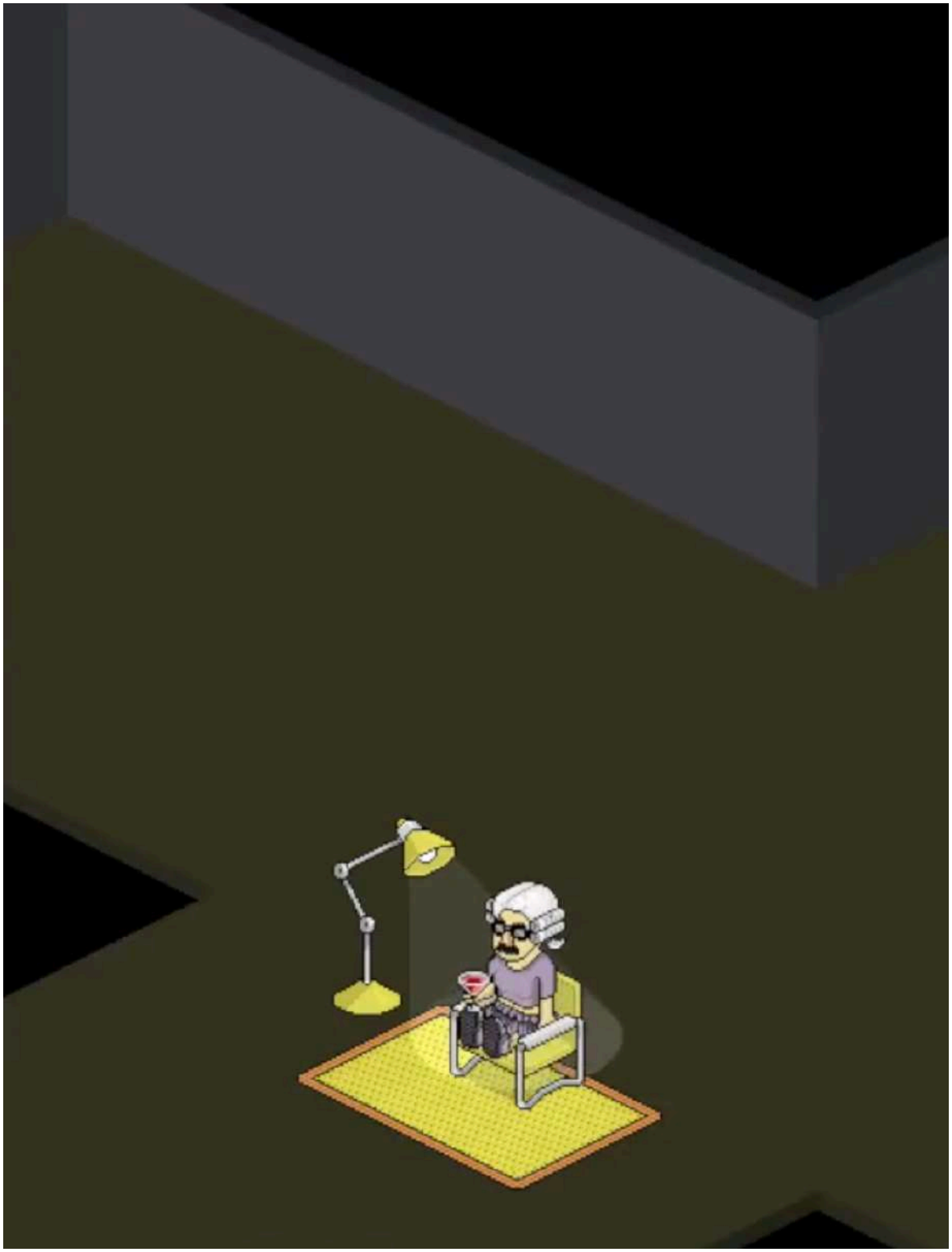
Hortense Boulais Ifrène, *Un cimetière pour Flash*, 2021, Habbo Hotel

ANNEXE 4 - *L'hôtel est vide* (2019)

Extraits du film L'Hôtel est vide réalisé dans l'univers virtuel Habbo Hotel en 2019, sur la solitude, l'ennui et l'attente dans un métavers abandonné par ses résident.e.s.







Hortense Boulais Ifrène, L’hôtel est vide, 2019

ANNEXE 5 – *SL ghosts* (2021)

SL ghosts est un film en finalisation sur les lieux déserts de Second Life pour lequel Axel Chemla–Romeu-Santos a réalisé soundscape binaural faisant apparaitre les fantômes imaginaires.





Hortense Boulais Ifrène et Axel Chemla—Romeu-Santos, *SL ghosts*, 2021

