

Depuis des temps reculés, nous imaginons des lieux afin d'échapper au quotidien et à ses multiples facettes : son ordinaire, sa banalité, sa dépravation, sa cruauté, son dysfonctionnement. Nous nous sommes fabriqué des vies après la mort, des fantasmés d'univers parallèles, des jardins secrets au cœur de notre monde, et tout cela que nous avons exprimé dans le folklore, la religion, l'art et la culture. Jusqu'à récemment, nos outils étaient limités — les mots façonnant des espaces limités à notre esprit ; les mains façonnant des espaces limités par les règles de matérialité. Mais la technologie a tout changé, elle nous permet désormais de créer et de partager des réalités alternatives complexes et immersives qui nous permettent de faire l'expérience non seulement d'un monde différent du nôtre, mais d'une identité qui transcende les corps physiques, les situations personnelles et les attentes de la société. La représentation et le rituel, perpétuels et familiers, sont d'anciennes manifestations de notre désir de modeler et d'incarner d'autres manières d'être. Toutefois, au cours du demi-siècle dernier, on a vu se multiplier les modèles de participation active des groupes, depuis les jeux de rôle fantastiques (JdR) des années 1970 aux jeux de rôle grandeur nature (GN) des années 1980 ; depuis les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs des années 1990 aux jeux de simulation de vie des années 2000. Nous voici à l'ère de l'animation numérique 3D et de la réalité virtuelle augmentée, mais ces prédécesseurs ne se sont jamais fait supplanter, tout au plus ont-ils été remplacés par des versions améliorées ou différentes de l'original.

Tous ces lieux d'action sont des formes avancées d'hétérotopies, terme employé par Michel Foucault en 1966 pour désigner les contre-emplacements, ces espaces situés dans les sociétés, et créés par elles, et dont la fonction est de représenter, contester ou

inverser les espaces « réels ». Ces contre-emplacements sont construits en opposition aux utopies, espaces irréels et parfaits qui n'existeront jamais. Je mets « réel » entre guillemets, car, depuis que Foucault a inventé le terme hétérotopie, la notion de « réel » est floue et controversée. En outre, la conception de ces emplacements a dépassé le cadre mental, textuel et géographique que Foucault avait imaginé pour entrer dans les espaces virtuels et multiversels que nous comprenons encore à peine. L'hétérotopie est le « lieu autre » par opposition au « lieu sans lieu » de l'utopie, c'est un espace de différence radicale, à la fois microcosme et point de départ, situé dans le « réel » de notre vie, et projeté dans un déplacement temporel ou géographique (dans un éventail, possiblement décalé, de passés et de futurs, de lieux et de lieux sans lieu). Refaçonnant les conventions et les hiérarchies sociales et transformant le soi et l'identité, les hétérotopies peuvent fonctionner comme des essences hyperdistillées de la réalité, soumises à des règles strictes, ou comme des couches de réalités librement superposées. La vidéo en trois canaux de Holman, *Heterotopias*, imagine cette dernière figure sous la forme d'une démarche collaborative au cours de laquelle des participants rassemblent librement une myriade de référents culturels et visuels pour inventer leur soi imaginaire et virtuel. Les signes archétypaux sont repérables chez chacun d'eux, des franges en daim au lamé argent, en passant par les châteaux de contes de fées et les hyperespaces de style Tron. Puis, ils se réunissent dans un univers de réalité suspendue, teinté de rose, vidé de son propre contexte au profit des leurs. Quand ils apparaissent seuls devant les toiles de fond de leur propre contexte, ils sont dotés d'une aura rose, que Holman apparente à un ectoplasme spirituel, à une ombre psychologique, et qui laisse sur eux les traces de ce troisième espace commun.

Dans sa structure, *Heterotopias* emprunte à Erving Goffman les notions de cadre, cadres social et culturel qui délimitent nos expériences, leur donnent un sens et façonnent notre perception du monde. La musique épique de la bande sonore souligne les passages d'un cadre à un autre, les montées musicales saisissantes et les chants gutturaux accompagnant les personnages de la réalité de l'écran de leur ordinateur à leur espace imaginaire — réalisé grâce aux accessoires et costumes confectionnés par Holman —, puis aux avatars numériques en 3D. Glissant entre les royaumes physique, psychologique et virtuel, chacun des personnages explore sa propre identité fantastique, ses différences radicales, sans l'aide de mots, seulement d'images et d'actions. Ainsi, ils prennent des postures, jouent à la guerre et dansent, interprètent les récits primitifs du conflit et de la camaraderie au cœur des espaces les plus hétérotopiques qui soient. Le refrain envoûtant « We go all the way » les transporte entre conflit et unité, soi et l'autre soi, réalité et fantôme.

Ces performances du soi et leur fonction dans la société ont fait l'objet de nombreuses analyses qui ont souligné l'attrait d'une vision sociale et culturelle commune et le fantôme de l'échappatoire. Ce pourrait être que nous avons besoin de ces moments d'invention collective ou individuelle, loin de la réalité, pour comprendre comment nous y engager. La capacité d'agir personnelle que ces moments nous procurent nous permet d'identifier les bons comportements à adopter dans le monde réel ou nous sert de répit quand nous échouons à conformer le monde qui nous entoure à nos désirs. Nos capacités ayant été augmentées grâce à la technologie, les critiques de la culture voient l'utopie et la dystopie en miroir dans les espaces d'interaction virtuelle. Ces espaces nous permettent de réimaginer les hiérarchies, d'abattre les frontières, de colliger les identités, de nous réinventer et de réinventer les structures sociales qui nous encadrent, mais aucun pare-feu ne peut empêcher ce qui nous tourmente dans la chair de nous suivre dans le virtuel et vice-versa.

Un jour, il nous sera peut-être possible de transcender la réalité, les espaces « réels », les corps « réels », les esprits « réels ». Les cinq ans qui nous séparent de la création de *Heterotopias* ont connu de grandes avancées dans la réalité virtuelle, la cybertechnologie, la biotechnologie et l'intelligence artificielle. Mais pour le moment, nos fantasmes et nos désirs pour nous-mêmes ne peuvent toujours pas transcender la réalité matérielle et sociale. Dépouillés, nos avatars peuvent révéler l'armature qui leur donne forme, ainsi que leurs corps déformés grâce à une touche de clavier. *Heterotopias* se délecte de la liberté et du fantôme possible, mais expose en même temps l'appareil numérique qui soutient cette fantaisie virtuelle. Bien que les personnages se retrouvent dans l'unité, *Heterotopias* ne nous laisse pas nous étreindre les uns les autres dans notre différence radicale, ou dans notre mouvement partagé. L'œuvre n'est pas dépourvue de scepticisme à propos du virtuel et du fantastique, elle nous ramène à nos corps, à nos corps et à nos sois imparfaits qui confrontent le cadre de notre expérience grâce à la technologie.

- Elizabeth Thomas

Texte traduit de l'anglais par Céline Flahault

Anciennement conservatrice du programme MATRIX du musée d'art de l'université de Berkeley, **Elizabeth Thomas** est actuellement conservatrice et écrivaine indépendante. Elle donne des conférences et publie régulièrement. Elle a proposé des candidatures pour un grand nombre de bourses et de prix nationaux et elle a été membre de jurys. Ses projets indépendants ont été présentés, ou le seront, au musée d'art de l'université du Michigan, au musée d'art moderne de San Francisco, au musée d'art contemporain du Massachusetts, au collège Mills, au Temple Gallery et au Andy Warhol Museum.