

### **t.ether**

Dans le cadre de *t.ether* (prononcer comme le terme anglophone “tether” qui signifie lier ou connecter une chose ou un être à un-e autre) du duo aenl formé de Anna Eyler et de Nicolas Lapointe, DRAC vous propose une sélection de pistes d’écoute et de lecture afin de poursuivre l’exploration des différents thèmes et concepts abordés à travers l’exposition.

Les œuvres des deux artistes s’intéressent aux différentes attitudes face aux technologies, à leur importance dans notre quotidien et à nos relations avec elles. Ces quelques références vous permettront notamment de vous familiariser avec le cyberféminisme et le concept de la mort numérique, de découvrir des œuvres de science-fiction qui ont influencé les artistes ainsi que d’aborder la part de mysticisme dans les technologies numériques.

---

## Cyberféminisme



Donna Haraway (2007 [1987]), « Manifeste Cyborg », dans *Le manifeste cyborg et autres essais. Sciences – Fictions – Féminismes*, Paris : Exils Éditeur, [\[en ligne\]](#).

Philosophe, historienne, sociologue et biologiste, l'Américaine Donna Haraway est l'une des pionnières du cyberféminisme. *Manifeste cyborg*, son essai publié en 1985, eut une grande influence sur l'exploration des rapports entre le genre et la technologie. Pour la professeure, la figure du cyborg – être hybride fictif, mi-vivant, mi-machine – est féministe, pacifiste et socialiste, puisqu'elle permet de construire et de déconstruire les frontières, les catégories, les relations et les identités, notamment celles de genres, de races et de classes.

« Nature et culture sont refaçonnées; l'une ne peut plus être la ressource que l'autre s'approprie et assimile. Les relations, y compris celles de polarité et de domination hiérarchique, qui permettent, avec des parties, de former des "touts" sont à l'ordre du jour dans le monde cyborgien » p.32-33.



Paloma Soria Brown (2019), « Le Manifeste cyborg, ou l'invention d'une histoire féministe », *Libération*, [\[en ligne\]](#).

Cette critique de la journaliste et étudiante en philosophie s'intéresse au legs du *Manifeste cyborg* de Donna Haraway en mentionnant les hommages dans la culture populaire, mais aussi la montée du cyberféminisme que l'on constate encore aujourd'hui sur les réseaux sociaux. Publié en 2019, l'article traite de la parution de l'ouvrage collectif *Habiter le trouble avec Donna Haraway* (édition Dehors, 2019) qui se consacre justement au texte culte d'Haraway en y dégagant des considérations actuelles.

« Outre la montée en puissance du cyberféminisme, le *Manifeste cyborg* continue aussi à fournir de solides arguments contre les conceptions essentialisantes du genre, qui enracent les femmes dans un factice éternel féminin et font du sexe biologique une composante immuable de l'identité. [...] Par-là, elle confère aussi une légitimité politique à l'existence de ceux dont les enveloppes charnelles matérialisent des expériences sociales en dehors des normes de genre - personnes trans, intersexes, ou non binaires. »

## Mort numérique



Info-Réveil, « Qu'est-ce que la mort numérique ? », segment de l'émission du lundi 5 novembre 2018, 7 minutes, [\[en ligne\]](#).

Dans ce segment de l'émission Info-Réveil, Alexandre Plourde, avocat et spécialiste de la protection des consommateurs s'intéresse à la mort numérique, c'est-à-dire, à ce qu'il advient des données numériques d'une personne après sa mort.

---

« Nos vies sont de plus en plus numérisées [...] et ce faisant, on génère une quantité phénoménale de données en ligne. Toutes ces données-là sont enregistrées sur les serveurs des grandes entreprises technologiques que sont Google, Facebook, Microsoft et autres. Donc, par «mort numérique», on s'intéresse évidemment au devenir de ces données-là, de notre empreinte numérique après notre mort » Alexandre Plourde, avocat.



Mélanie Noël, « Cimetière numérique et vie virtuelle éternelle », *La Tribune*, 17 septembre 2022, [en ligne].

L'article s'attarde sur l'installation *DDD* présentée à la Galerie d'art Antoine-Sirois de l'Université de Sherbrooke à l'automne 2022. Le projet composé de pierres tombales en acrylique vendues dans une distributrice et du site web *digideuil.net* s'intéresse à l'impact des technologies sur notre perception de l'immortalité, alors que l'espace virtuel s'encombre de nos artefacts numériques.

« C'est surtout une exploration. Quand les gens vont au cimetière déposer des fleurs, ils sont seuls et il y a une forme de recueillement. C'est personnel. Sur les réseaux sociaux, les gens laissent des mots aux gens décédés. C'est public et parfois même performatif » Nicolas Lapointe, artiste.



Roxanne Guérin (2023), « Ce grand espace partagé où nous n'avons plus de corps » dans *Mortel·les* sous la direction d'Alice Rivard, Montréal : Éditions Triptyque, p.37-44.

Publiée en 2023 dans un ouvrage collectif autour de la mort et du deuil, la nouvelle de Roxanne Guérin s'intéresse à la mort numérique, alors que la protagoniste avoue au lectorat avoir une fascination pour les profils de personnes décédées. L'autrice soulève des questions d'actualités dont les réponses ne sont pas encore toutes écrites : « Que faire de nos vestiges numériques ? À qui appartiennent-ils ? ». Elle aborde la dématérialisation à laquelle nous a forcés la pandémie, au processus de deuils et aux rituels virtuels qui s'instaurent sur le web pour commémorer ceux qui ne sont plus.

« Je me perds souvent sur les profils de personnes mortes que je n'ai pas connues. C'est plus fort que moi. S'il y a un mort identifié dans une publication, il faut que je clique. » p. 37.

## Science-fiction



William Gibson (traduit de l'anglais par Jean Bonnefoy) (2003 [1984]), *Neuromancien*, Paris : J'ai lu, 318 pages.

*Neuromancien* (titre original : *Neuromancer*) est le premier roman de science-fiction de William Gibson. Publié en 1984, il est généralement considéré comme le roman fondateur du mouvement cyberpunk, ayant inspiré bon nombre d'œuvres

---

telles que le manga *Ghost in the Shell* et le film *La Matrice*. Il a notamment remporté le prix Nebula du meilleur roman en 1984, ainsi que les Prix Hugo et Philip K. Dick en 1985. L'auteur introduit également la notion de « cyberspace » et prédit l'avènement du web dans cet univers dystopique qui explore les retombées des technologies et de l'informatique dans les différents aspects de la vie quotidienne.

« Dans une société hypertechnologique où l'ordinateur règne en maître, Case est un pirate de génie au cerveau directement branché sur la matrice, le monde des données et des programmes, où il évolue comme dans un univers réel. »



*La Matrice* (v.o. *The Matrix*), réalisation Lana et Lilly Wachowski, 1999, Warner Bros. Picture, 136 minutes.

Ce film de science-fiction réalisé par « les Wachowski » dépeint un futur dystopique dans lequel la réalité perçue par la plupart des humains est un univers virtuel appelé la « Matrice ». Ce simulateur de réalité créé par des machines intelligentes a comme fin d'asservir, à leur insu, les êtres humains et de se servir de la chaleur et de l'activité électrique de leur corps comme source d'énergie. Le programmeur informatique Neo découvre cette réalité et rejoint une rébellion contre la cyberintelligence et ses agents.

« *La Matrice* est universelle. Elle est omniprésente. Elle est avec nous ici, en ce moment même. Tu la vois chaque fois que tu regardes par la fenêtre ou lorsque tu allumes la télévision. Tu ressens sa présence quand tu pars au travail, quand tu vas à l'église ou quand tu paies tes factures. Elle est le monde qu'on superpose à ton regard pour t'empêcher de voir la vérité. », Orpheus interprété par Laurence Fishburn.

## Technologies et mysticisme



Carlos Eduardo Souza Aguiar (2018), « La sacralité numérique et la mystique de la technologie », *Sociétés*, n° 139, pages 97-108, [[en ligne](#)].

Docteur en sociologie et enseignant-chercheur en philosophie de la technologie, Souza Aguiar constate que les technologies numériques sont chargées de mysticisme. L'auteur propose de comprendre la relation entre l'imaginaire mystique et le cyberspace à travers une approche archéologique des médias techniques.

« Comme chaque nouveau médium, le numérique a évoqué le sens de l'émerveillement et du mystère. [...] Dans ce nouveau monde « cyber », on avait l'impression qu'on habitait dans un environnement programmé où tout le monde jouait dans un décor qui serait une copie du monde dit réel. Le cyberspace apparaît ainsi comme le dernier et le plus transcendantal des espaces électroniques. »