



revue des arts  
et médiations humaines  
Journal of Arts  
and Human Mediations

## Revue *Hybrid*, n° 5 « Littérature et dispositifs médiatiques »

### Performativité et ritualité du deuil dans l'art numérique : une formalisation de la temporalité

Myriam Watthee-Delmotte

Myriam Watthee-Delmotte est directrice de recherches du Fonds national de la recherche scientifique belge, professeure à l'Université catholique de Louvain, où elle a fondé le Centre de recherche sur l'imaginaire, et membre de l'Académie royale de Belgique (classe des lettres, sciences morales et politiques). Elle développe une approche anthropologique et sémiologique des représentations culturelles. Ses travaux portent sur la littérature contemporaine en tant que vecteur de sacralisation (écritures et postures autoriales). Son ouvrage *Littérature et ritualité. Enjeux du rite dans la littérature française contemporaine* (2010) a obtenu le prix Emmanuel Vossaert. Elle a piloté à l'UCL un pôle d'attraction interuniversitaire sur la littérature et les innovations médiatiques incluant le laboratoire Figura (UQAM).

#### Résumé

La pratique littéraire a toujours accompagné le deuil en raison du besoin proprement humain de symboliser, en recourant, en particulier, au langage verbal ; les créations hypermédiatiques jouent désormais leur rôle dans ce processus. L'article analyse ce que la formalisation numérique, prise dans un travail esthétique, apporte sur le plan de cette symbolisation au départ de deux œuvres : *Remembering the Dead* de John Barber et *Paroles gelées* de Françoise Chambefort. Il observe comment ces œuvres, qui jouent simultanément sur l'émotionnel et sur l'axiologique, activent un vécu partageable d'ordre rituel. Plus spécifiquement, il montre comment leur performativité repose sur une formalisation particulière, chronotopique, de la temporalité.

#### Mots-clés

chronotope, commémoration, deuil, hypermédia, rite, temporalité

Mise en ligne : 18 septembre 2018

### Texte intégral (format PDF)

Que peuvent offrir, en spécificité, les œuvres hypermédiatiques à la gestion du deuil et de la commémoration des morts ? Le besoin d'un lieu et d'un temps dévolus à la gestion des morts, inséparable d'une interrogation sur le sens de la mortalité, caractérise l'espèce humaine et a généré diverses formes rituelles, tantôt institutionnalisées, tantôt sauvages. Seule l'humanité, dans l'ensemble du règne vivant, ne traite pas le cadavre en objet, mais en défunt, statut qui se marque par le biais de formules, d'images, de sonorités et d'une gestuelle investies d'une dimension symbolique. La pratique littéraire accompagne le deuil en raison du besoin de

symboliser en recourant, en particulier, au langage verbal. Les créations hypermédias jouent désormais leur rôle dans ce processus, comme en a témoigné la neuvième livraison de *bleuOrange* consacrée, en 2016, aux morts violentes<sup>1</sup>. On s'appuiera ici sur deux œuvres hypermédias parues dans cette livraison, *Remembering the Dead* de John Barber et *Paroles gelées* de Françoise Chambefort, pour analyser ce que la formalisation numérique, prise dans un travail esthétique, apporte sur le plan de la symbolisation. On observera comment ces œuvres qui jouent simultanément sur l'émotionnel et sur le notionnel activent un vécu partageable d'ordre rituel. Et plus spécifiquement, on verra en quoi la performativité de ces créations repose sur une formalisation particulière de la temporalité.

La littérature, « art du temps » selon la classification de Lessing, repose, autant que la musique, sur le déploiement sur un axe temporel d'un langage auquel il donne un traitement esthétique<sup>2</sup>. À l'ère numérique, les œuvres hypermédias ajoutent la composante visuelle, spatiale, et engagent une dynamique intermédiaire. La temporalité des arts numériques est toujours chronotopique. Cette particularité sémiotique qui donne lieu à une complexification des possibles prend place dans le contexte de l'hypertrophie du code scopique qui marque le monde contemporain<sup>3</sup>. On observera ici, dans deux pratiques différentes, comment des œuvres hypermédias activent des dispositifs qui, en jouant sur la temporalité – toujours chronotopique –, accomplissent un travail de gestion commémorative qui atteint un objectif collectif, civique, au départ d'une interpellation des subjectivités individuelles.

Dans les écrits d'écran, comme le souligne Fiorenza Gamba, l'activité « traverse la sphère privée aussi bien que la sphère publique<sup>4</sup> ». Deux remarques préliminaires à ce sujet. D'une part, il faut souligner que la création sur support numérique permet de répondre à un désir fondamental à l'égard de la gestion de la mort en favorisant la personnalisation des rites mortuaires contre le « prêt-à-enterrer » des entreprises funéraires<sup>5</sup>. Les lettres et les arts ont de tout temps permis la gestion de ce qui n'est pas nécessairement pris en charge par l'institution lors des cérémonies officielles des funérailles ou des cérémonies commémoratives, qui compriment souvent l'émotion individuelle dans des cadres de rationalité, voire de bureaucratisation de la mort, entre autres par un compartimentage imposé du temps. Mais les pratiques numériques exacerbent ce sentiment d'autonomie de par l'interactivité qui les caractérise. C'est ainsi que, dès son invention, le médium informatique a été le lieu d'initiatives concurrentes aux rites mortuaires institués pour instaurer des ritualités parallèles, directement gérées par les endeuillés dans le cyberspace qui leur est familier au quotidien ; ainsi sont apparus les cimetières virtuels (le premier étant *The World Wide Cemetery* de Michael Kibbee en 1995, [www.cemetery.org](http://www.cemetery.org)), les sites commémoratifs, et des pages spécifiques sur les réseaux sociaux.

D'autre part, le numérique joue un rôle essentiel dans le souci de publicisation caractéristique de l'acception actuelle du communautaire, qui veut qu'une activité s'inscrive dans une dynamique collective par la visibilité<sup>6</sup>. La particularité du fonctionnement numérique est que la socialisation y fonctionne *bottom up* : les besoins individuels, quels qu'ils soient, parviennent par réseautage à constituer des préoccupations collectives ; ils naissent de manière singulière et s'agrègent ensuite virtuellement autour de désirs et valeurs partagés, qui occupent des espaces de visibilité numérique, susceptibles de devenir des espaces réels : par exemple, la confection des « patchwork de noms » qui portent le nom des morts du sida de la communauté gay, est une pratique commémorative qui s'est répandue grâce à internet ([www.aidsquilt.org](http://www.aidsquilt.org)) et qui donne lieu à des expositions non pas virtuelles mais réelles, lors de la journée mondiale du sida.

1. Myriam Watthee-Delmotte, « La création hypermédias : des ritualités alternatives pour gérer les morts violentes », in Ariane Savoie (dir.), *bleuOrange*, n° 9, 2016. [En ligne] <http://revuebleuorange.org/oeuvre/09/la-creation-hypermediatique-des-ritualites-alternatives-pour-gerer-les-morts-violentes> [consulté le 25 avril 2017].
2. Ce n'est pas un hasard si le genre du « tombeau » littéraire est né à la Renaissance simultanément au « tombeau » musical. Voir Myriam Watthee-Delmotte, « Les tombeaux littéraires. Du rite au texte », in Baudoin Decharneux, Catherine Maignant et Myriam Watthee-Delmotte (dir.), *Esthétique et spiritualité 2. Circulation des modèles européens*, Fernelmont, E.M.E., 2012, p. 289 sqq.
3. Christine Buci-Glucksmann, *La Folie du voir. Une esthétique du virtuel*, Paris, Galilée, 2002.
4. Fiorenza Gamba, « La personnalisation numérique des nouveaux rituels funèbres », in Denis Jeffrey et Angelo Cardita (dir.), *La Fabrication des rites*, Québec, Presses de l'Université Laval, 2015, p. 209.
5. Martine Roberge, « Autopsie des rites funéraires contemporains : une tendance à la re-ritualisation », in Denis Jeffrey et Angelo Cardita (dir.), *La Fabrication des rites*, Québec, Presses de l'Université Laval, 2015, p. 183.
6. Nathalie Heinrich, *De la visibilité. Excellence et singularité en régime médias*, Paris, NRF/Gallimard, 2015.

*Remembering the Dead*, de John Barber<sup>7</sup>, accomplit un geste de commémoration funèbre en faisant apparaître, visuellement et auditivement, les noms d'individus tués par balles en Amérique durant les années 2014-2016. Non pas les morts accidentelles ni les suicides, mais les homicides intentionnels, dont on note l'identité de la victime, la date et le lieu du crime. Ce travail propose une sorte de mémorial indéfiniment offert à sa réactualisation à chaque nouvelle visite du site par un internaute. Les identités des morts apparaissent d'abord en blanc au centre de l'écran, accompagnées de la date et du lieu de l'assassinat, et sont prononcées à voix haute ; puis les noms seuls se placent à la suite les uns des autres, en grisé, en fond d'écran. L'écran se remplit ainsi peu à peu d'une multitude de noms, ainsi que de la mention de quelques anonymes, cadavres restés non identifiés. La liste des victimes est prononcée par une voix artificielle féminine sans intonation particulière. La même neutralité marque la liste lisible, en blanc et gris sur fond noir, dans une police de caractère sans empattement. C'est donc par une inscription visuelle et sonore neutre et désincarnée que la série des meurtres est rapportée. L'effet de singularisation de chaque défunt tient à des données factuelles : un prénom, un patronyme, un lieu, une date.

Ces modalités peuvent faire songer aux pratiques traditionnelles d'hommages aux soldats morts en guerre. Ainsi le rituel du « Last post » qui se déroule quotidiennement sous les voûtes de la Porte de Menin à Ypres, recouvertes des noms des soldats ; ou les Livres du Souvenir conservés dans la tour de la Paix du Parlement à Ottawa, qui renferment les noms des 66 655 personnes qui ont perdu la vie au cours de la Première Guerre mondiale, et de 44 893 victimes de la Seconde Guerre mondiale. Une page de ces livres est tournée chaque jour. On peut aussi penser au mur des Noms de Jérusalem, sur lequel sont gravées les identités de 76 000 Juifs déportés dans le cadre du plan nazi d'extermination.

Toutefois, l'œuvre numérique induit des particularités. D'abord, l'ordre des appels, ici, reste aléatoire : ni alphabétique, ni chronologique, ni topologique, contrairement aux registres officiels qui suivent une organisation stricte. Il se modifie d'ailleurs à chaque nouvelle activation du programme par l'internaute. Et il peut se rejouer indéfiniment, car lorsque l'écran arrive à saturation, un nouvel écran apparaît, où les inscriptions se poursuivent. L'impression est celle d'une automatisation aveugle et sans fin de la mort donnée. Mais surtout, on prend connaissance de la liste non pas achevée, déjà gravée ou imprimée après le moment du massacre, mais en cours d'énumération, dans une longueur de temps interminable et qui devient rapidement oppressante. L'énoncé de chaque meurtre prend cinq secondes, et la cadence provoque une sensation morbide. Ainsi, *Remembering the Dead* tire sa puissance émotionnelle de son principe singulier : chaque victime est rendue à son unicité ; puis cumulatif : l'itération des méfaits, localisés en des points éloignés des États-Unis et à des dates à chaque fois singulières, et sans mobiles connus, construit progressivement la représentation d'une violence secrète, endémique, irréductible, non éradicable. Une sorte de mécanique aveugle, destructrice, prend le dessus sur l'individualité des cas rapportés.

Le point commun entre les commémorations officielles des monuments aux morts et le travail de Barber réside dans l'appel à la conscientisation du désastre humain de par le seul effet statistique, mais il s'exerce en contraste : il s'agit ici de crimes d'ordre privé commis dans un pays civilisé en contexte de paix, et sans noble cause qui vienne les rehausser. On peut aussi éprouver de la désolation du fait qu'aux États-Unis, comme le prouvent par ailleurs les statistiques officielles, les meurtres par balles, c'est-à-dire les crimes intentionnels, sont aussi nombreux que les décès liés aux accidents automobiles, soit environ 30 000 par an ; rien que le jour de Noël 2015 (jour de réjouissances pacifiques s'il en est), 37 personnes ont été tuées par vouloir. Ces éléments induisent dans l'œuvre numérique l'appel à un système de valeurs, ils constituent en eux-mêmes une invitation à la non-violence et à la considération de ce que la vie humaine a d'unique, et de sacré.

Mais *Remembering the Dead*, de par son jeu sur la temporalité, sur le flux ininterrompu de l'inscription des données dans la spatialité visible, et de par le caractère lancinant de la litanie qui occupe le champ auditif, apporte encore autre chose, qui agit efficacement sur le plan de l'interpellation affective individuelle : combien de temps l'internaute est-il

7. John Barber, *Remembering the Dead*. [En ligne] <http://dtc-wsuv.org/remembering-the-dead/french/> [consulté le 6 juin 2018].

disposé à consacrer à ce travail mémorial, qui s'interrompra lorsqu'il le décidera, laissant dans l'ombre et dans l'oubli des milliers d'individus sacrifiés ? Car le cérémonial du souvenir devient bientôt à tout le moins lassant, et au pire insoutenable. Au fil du déroulement de la liste des victimes, on perd de vue le temps mesurable pour entrer dans l'expérience du temps subjectif que Bergson a appelé la « durée », et c'est une véritable épreuve, car aucune fonction « pause » n'est prévue. Or, en arrêtant le défilement, l'internaute contribue lui-même à l'effacement, à la néantisation des victimes. On le voit, entre les commémorations officielles et l'œuvre hypermédiatique, il y a ce qui distingue une réponse institutionnalisée, cadrée, autosuffisante, d'une question intime, complexe et lancinante. « La réponse est le malheur de la question<sup>8</sup> », disait Blanchot et Barber, en tant qu'artiste, choisit de rester dans la question posée individuellement à chacun, en son for intérieur.

Dans *Paroles gelées*<sup>9</sup>, Françoise Chambefort propose également un questionnement sur les morts violentes qui marquent l'horizon contemporain, sous une forme plus interactive et ludique. Tout part d'une allusion littéraire, à savoir un épisode du *Quart-livre* de Rabelais qui raconte qu'à l'issue de la bataille entre les Arismapiens et les Néphélibates, les bruits du combat ont gelé dans l'air, et que ce n'est qu'à la saison du redoux qu'ils ont fondu, libérant les cris des hommes et des chevaux. Françoise Chambefort réalise sur cette base une animation où, sur un fond d'écran où la citation rabelaisienne est rappelée, devant l'esquisse d'un navire et d'une silhouette humaine bras levés, passent des bulles de couleurs qui flottent librement dans l'air, au gré du vent. L'internaute peut choisir de les laisser passer ou de les attraper au vol. S'il les touche, elles laissent éclater des fragments sonores qui témoignent de guerres et d'attentats récents : cris, éclats de bombes, détonations d'armes à feu, sirènes, paroles de panique et brouhaha qui traduit le chaos. Le lieu et la date de chaque événement meurtrier apparaissent sur l'écran : Lybie août 2014, Syrie juillet 2015, Birmanie mai 2012, Belgique mars 2016, USA décembre 2015, etc. Une fois apparus, ils restent inscrits à l'endroit où la bulle a été crevée et, par accumulation, envahissent progressivement l'espace de l'écran. Dans le même temps, sans aucune interférence, une mélodie répétitive, faite de notes hautes dans une rythmique alerte et joyeuse, se fait entendre en continu, connotant la banalité des jeux vidéo.

Si c'est le martelage de la violence omniprésente dans le monde actuel qui s'impose à l'écran, la citation de Rabelais souligne la permanence ininterrompue de la barbarie en rapprochant l'internaute contemporain des siècles d'histoire qui le précèdent. Et de même que l'auteur de la Renaissance avait choisi d'opposer le rire carnavalesque aux turbulences de son époque, ici, c'est paradoxalement par une structure ludique que l'on est interpellé sur le plan d'une conscientisation civique : pris par un jeu d'adresse (capturer des bulles en vol) sur un fond sonore électronique d'ambiance légère, chacun est amené, dans un contraste saisissant, à laisser se répandre dans son propre espace visuel (l'écran) et sonore les traces indélébiles des massacres qui meurtrissent le monde. Les actions posées, portées par un jeu anodin, sont donc en réalité lourdes de sens : elles mènent à éprouver sensoriellement les menaces de destruction, les crispations et la détresse de personnes anonymes dont la réalité a été tout sauf ludique, et elles conduisent à laisser l'écran être étouffé peu à peu sous les traces visuelles des tragédies vécues aux quatre coins du globe. Aucun des gestes de l'internaute n'est donc innocent, puisque nécessairement pris dans la construction d'un chronotope mémorial qui, au fur et à mesure qu'il se déploie, va devenir un magma visuel et sonore qui n'exprime plus que l'étouffement, et qu'il reviendra en définitive à l'internaute de quitter.

À nouveau, le chronotope qui évolue jusqu'à la saturation de l'écran induit un questionnement : jusqu'où l'internaute pourra-t-il tolérer de faire intervenir dans son propre espace, jusqu'à le rendre irrespirable, les traces de drames sanglants qui déchirent le monde ? Comme dans *Remembering the Dead*, se pose ici la question de la limite de ce que l'on peut investir de soi à l'égard du problème de la violence et du souvenir des morts. Dans les deux œuvres, le jeu, une fois enclenché, se déroule sans interruption possible. Les bulles se multiplient sans cesse et les noms des victimes assassinées s'affichent en litanie. Mais, à l'inverse de l'œuvre de Barber qui se déroule avec régularité, par automation sur

8. Maurice Blanchot, *L'Entretien infini*, Paris, Gallimard, 1969, p. 15.

9. Françoise Chambefort, *Paroles gelées*. [En ligne] [http://fchambef.fr/paroles\\_geeles/index.html](http://fchambef.fr/paroles_geeles/index.html) [consulté le 6 juin 2018].

l'écran, laissant la seule alternative d'assister au défilement ou de sortir de l'application, chez Chambefort l'internaute prend une part active au parcours de l'œuvre et, de ce fait, davantage de responsabilité. Va-t-il se complaire dans le grotesque, voire le cynisme, jouer en négligeant le fait qu'il s'agit d'évoquer des tragédies humaines ? Ou au contraire, jouer parce qu'il sait que le jeu est sérieux, pour crever les bulles de sa propre indifférence aux tourments de son siècle ? Ou encore choisir de ne pas jouer, et laisser se perdre dans l'oubli les indices de l'horreur ? Quoi qu'il en soit, *Les Paroles gelées* font de l'internaute un être impliqué.

Outre leur rapport implicite aux rites commémoratifs des guerres, chacune de ces œuvres se présente, de par la datation des méfaits qu'elle égrène, en lien avec l'actualité journalistique qui ne cesse de dérouler au quotidien le cortège de la violence sur les écrans de nos espaces privés et publics. *Les Paroles gelées* renvoient en ce sens à la rubrique des actualités internationales qui recensent les conflits d'ampleur, et *Remembering the Dead* aux faits divers qui concernent des individus ordinaires. Mais ici, à l'inverse du mode communicationnel dominant des médias d'actualité et des réseaux sociaux qui les relaient, aucune iconisation de l'horreur : les meurtres ne sont illustrés par aucune imagerie et les défunts n'ont pas de corps. L'expression des agressions se limite à des indices sonores, et les victimes ne sont plus que des signes linguistiques qui occupent l'espace numérique. Ces procédés sémiotiques incitent à considérer, par contraste, le rapport banalisé aux images de violence auquel leur accumulation dans l'horizon médiatisé quotidien condamne l'homme contemporain. Ils induisent en outre à faire une expérience fondamentale, rituelle, celle d'un *memento mori* performatif, au cours duquel l'internaute assiste d'abord à l'apparition d'êtres humains victimisés qui deviennent de purs signes, puis, par sa propre décision d'interrompre le flux, qui disparaissent aussi en tant que signes pour ne plus exister que dans la mémoire ou la rémanence mémorielle de l'internaute, tant qu'elle puisse durer. Or, ce faisant, c'est le schéma traditionnel du deuil qui est parcouru, selon ses trois phases essentielles, qui sont : se souvenir de la personne, rejouer symboliquement sa mort, et séparer le règne des vivants et des morts afin de relancer les endeuillés dans la vie. Car la sortie de l'application, assortie d'un questionnement sur l'implication psychique et civique de chacun dans la gestion des morts violentes, équivaut à la décision de s'écarter du ressassement, et renvoie avec lucidité vers le vivant.

Contrairement au discours médiatique, il faut noter que ces œuvres ne cherchent aucunement à mettre en contexte les faits ni à en démêler les causes. Ils exploitent la factualité pure de la mort donnée, sa récurrence, son ubiquité. Ils ne font pas d'emblée récit, mais litanie. L'une et l'autre œuvre ne tirent d'ailleurs aucun parti de la chronologie des faits rapportés, qu'ils ne respectent pas. Les occurrences apparaissent selon un ordre clairement aléatoire, c'est leur retour ininterrompu qui s'affirme, ainsi que leur cumul. On est pris dans le « timeless time<sup>10</sup> » de l'information qu'a soulignée Manuel Castells. La seule flèche du temps perceptible reste celle (chronotopique) de la saturation de l'espace par le crime, qui plus est promise à un retour infini comme le supplice de Tantale.

Le support numérique, dans son aspect d'automation et son ouverture indéfinie, est adéquatement outillé pour figurer ce retour infini, que l'internaute soit spectateur passif de son écran, comme dans *Remembering the Dead*, ou acteur des modifications qui s'y inscrivent, comme dans *Paroles gelées*. En conséquence, l'intervention de l'internaute prend une dimension symbolique forte, puisque c'est lui qui pose le point d'achèvement de l'œuvre, au sens réel dès lors que l'œuvre se clôturera lorsque l'internaute quitte l'application, et au sens symbolique puisque les données numériques, de par le parcours opéré librement par l'internaute et de par son inévitable interruption du *continuum*, vont en définitive convoquer une appropriation sémantique et une axiologie.

L'activité de l'internaute peut ainsi se décrire selon les trois instances délimitées par Michel Picard lorsqu'il analyse « la lecture comme jeu<sup>11</sup> » : le « lisant » se positionne en simple usager jouissant des dispositifs mis à sa disposition par les œuvres ; il assiste en spectateur à la commémoration et prend part au jeu sans autre but que de répondre efficacement aux *stimuli* audiovisuels qui s'offrent à lui ; le « lu » est traversé inconsciemment par la mise

10. Manuel Castells, *The Rise of the Network Society*, Cambridge [MA]/Oxford, Blackwell, 1996.

11. Michel Picard, *La Lecture comme jeu*, Paris, Minuit, 1986.

en cause de son rapport aux morts violentes dont les représentations lui sont devenues injustement familières, comme le souligne à raison Brigit Wiens<sup>12</sup> ; et le « lectant » s'attache à intellectualiser une expérience dont il comprend les enjeux psychiques, mais aussi sociétaux, inscrits dans une forme particulière de rite commémoratif dans lequel il est appelé à prendre le rôle d'officiant. Pour chacune de ces trois instances, la temporalité chronotopique de l'œuvre est le levier essentiel de l'expérience, et le cœur même de la performativité.

En d'autres termes, les œuvres posent question, et ce sont les internautes qui décident des réponses partielles, variables, plurielles, qu'ils y apportent, des réponses en forme de traversée ritualisée d'une confrontation à la mort donnée. Ces créations hypermédiatiques se présentent ainsi clairement en décalage des modes officiels du rapport commémoratif à la mort. À l'inverse des commémorations institutionnalisées, elles ne reposent pas sur des valeurs communautaires imposées *top down* qui permettent d'exhausser les pertes subies (par exemple la gloire des soldats morts pour la patrie, qui se propose comme une réponse au chagrin des endeuillés). Elles se distinguent aussi de la littérature livresque, et des « tombeaux littéraires » entre autres, de par leur dimension procédurale : l'internaute est appelé à prendre une part non pas passive mais active, et c'est très concrètement, par les gestes qu'il pose individuellement, qu'il se trouve mobilisé dans un travail de mémoire et de deuil. En effet, si les œuvres numériques sont, par l'écran, l'équivalent de certaines scènes théâtrales contemporaines, soit, comme l'analyse Chiel Kattenbelt, « une scène sur laquelle la vie peut être rejouée de manière à être déconstruite, puis rendue visible à nouveau<sup>13</sup> », elles ne se déploient en tant qu'œuvres que par l'action de l'internaute. Celui-ci prend concrètement part à l'élaboration du sens : sur le plan synesthésique, par la vue, l'ouïe et le toucher ; il éprouve les chronotopes qu'il fait émerger, sur le plan émotionnel, son implication étant chargée d'affects, et sur le plan intellectuel, ses gestes le mettant face à une responsabilité civique et étant investis d'une dimension axiologique. Car même s'il est seul devant l'écran, l'internaute est connecté à une communauté virtuelle dans laquelle il est amené à se situer : quelle place décide-t-il d'accorder aux victimes de morts violentes ; quelles valeurs met-il lui-même en œuvre à cet égard ? Comment négocie-t-il la sortie du ressassement morbide et le retour à une dynamique tendue vers le vivant ?

Ces œuvres, symboliquement chargées, contribuent ainsi à générer des formes de ritualité de deuil alternatives, et rendent patent ce que l'art numérique peut offrir de neuf dans la gestion de la question, immémoriale et toujours réactualisée, de la mort donnée.

## BIBLIOGRAPHIE

- BARBER John, *Remembering the Dead*. [En ligne] <http://dte-wsuv.org/remembering-the-dead/french/> [consulté le 6 juin 2018].
- BLANCHOT Maurice, *L'Entretien infini*, Paris, Gallimard, 1969.
- BUCI-GLUCKSMANN Christine, *La Folie du voir. Une esthétique du virtuel*, Paris, Galilée, 2002.
- CHAMBEFORT Françoise, *Paroles gelées*. [En ligne] [http://fchambef.fr/paroles\\_gelees/index.html](http://fchambef.fr/paroles_gelees/index.html) [consulté le 6 juin 2018].
- CASTELLS Manuel, *The Rise of the Network Society*, Cambridge [MA]/Oxford, Blackwell, 1996.
- CHAPEL Freda et KATTENBELT Chiel, (dir.) *Intermediality in Theatre and Performance*, Amsterdam/New York, Rodopi, 2006.
- GAMBA Fiorenza, « La personnalisation numérique des nouveaux rituels funèbres », in Denis JEFFREY et Angelo CARDITA (dir.), *La Fabrication des rites*, Québec, Presses de l'Université Laval, 2015, p. 195-211.
- HEINICH Nathalie, *De la visibilité. Excellence et singularité en régime médiatique*, Paris, NRF/Gallimard, 2012.
- PICARD Michel, *La Lecture comme jeu*, Paris, Minuit, 1986.
- ROBERGE Martine, « Autopsie des rites funéraires contemporains : une tendance à la re-ritualisation », in Denis JEFFREY et Angelo CARDITA (dir.), *La Fabrication des rites*, Québec, Presses de l'Université Laval, 2015, p. 179-194.

12. Brigit Wiens, « La danse des fantômes. L'invocation des morts dans la performance contemporaine et les arts médiatiques », in Jean-Marc Larrue (dir.), *Théâtre et intermédialité*, Villeneuve d'Ascq, Presses Universitaires du Septentrion, 2015, p. 309.

13. « [a] stage on which the saging of life can be staged in such a way that it can be deconstructed and made visible again » (Freda Chapel et Chiel Kattenbelt (dir.), *Intermediality in Theatre and Performance*, Amsterdam/New York, Rodopi, 2006, p 38).

- WATTHEE-DELMOTTE Myriam, « Les tombeaux littéraires. Du rite au texte », in Baudouin DECHARNEUX, Catherine MAIGNANT et Myriam WATTHEE-DELMOTTE (dir.), *Esthétique et spiritualité 2. Circulation des modèles européens*, Fernelmont, E.M.E., 2012, p. 289-306.
- WATTHEE-DELMOTTE Myriam, « La création hypermédiatique : des ritualités alternatives pour gérer les morts violentes », in Ariane SAVOIE (dir.), *BleuOrange*, n° 9, 2016. [En ligne] <http://revuebleuorange.org/oeuvre/09/la-creation-hypermediatique-des-ritualites-alternatives-pour-gerer-les-morts-violentes> [consulté le 25 avril 2017].
- WIENS Birgit, « La danse des fantômes. L'invocation des morts dans la performance contemporaine et les arts médiatiques », in Jean-Marc LARRUE (dir.), *Théâtre et intermédialité*, Villeneuve d'Ascq, Presses Universitaires du Septentrion, 2015, p. 293-312.