

Shelley Jackson : femme-machine.

écrit par Arnaud Regnauld

Shelley Jackson : femme-machine. L'imaginaire cyborg de *Patchwork Girl* (1995) et *My Body & A Wunderkammer* (1997).

Plan de l'article

1. « You will have to feel your way in ».
2. « Cannot a phantom limb also have also a phantom person?»
3. « What happens to the cells I don't visit ? »

« A cyborg exists when two kinds of boundaries are simultaneously problematic : 1) that between animals (or other organisms) and humans, and 2) that between self-controlled, self-governing machines (automatons) and organisms, especially humans (models of autonomy). The cyborg is the figure born of the interface of automaton and autonomy »[\[1\]](#)

Donna Haraway

« Avec les télétechnologies, le présent vivant se divise entre sa vie et sa survie : il n'y a archive ou image que s'il se spectralise »[\[2\]](#)

Jacques Derrida

La figure de la machine ne cesse de renvoyer à la question de l'humain à laquelle elle s'oppose traditionnellement, et soulève plus particulièrement celle d'un avenir post-humain désincarné. Directement reliée au cerveau, la machine permet de transcender les limites du corps en l'effaçant et de décupler la force de l'esprit. Cependant, dans la lignée de Donna Haraway et de son célèbre essai « A Cyborg Manifesto », Shelley Jackson s'inscrit en faux contre une vision posthumaniste héritée de Descartes qui renforce le dualisme corps/esprit, prônant le triomphe d'un esprit désincarné — « a mind-in-a-vat »[\[3\]](#) selon l'expression de Bruno Latour. Elle revendique à l'inverse un cybermatérialisme qui replace le corps au centre de toute expérience cognitive, étendant le *sensorium commune* que La Mettrie situe dans le cerveau à l'ensemble de l'organisme. Shelley Jackson récuse l'unité du sujet[\[4\]](#), ensemble composite et mobile, traversé de liens qui se prolongent hors des frontières du corps propre. A la menace de

déshumanisation traditionnellement associée à la machine, la théorie du cyborg oppose une resubjectivation par le machinique selon une esthétique « cyberterritatologique » placé sous le signe de l'artifice et de l'hybridation. Par son excès radical, cette monstruosité revendiquée permet en effet de dépasser les binarismes sur lesquels se fonde la logique occidentale. A travers l'étude de deux cyberfictions, *Patchwork Girl* (1995) et *My Body & A Wunderkammer* (1997), le présent article se propose d'analyser la manière dont Shelley Jackson interroge la triple articulation du corps, du texte et de la machine. Or, le patchwork, objet composite s'il en est, renvoie, tout comme la chambre des curiosités, à l'hétéroclite et au joyeux désordre qui subvertissent les raisonnements taxonomiques et font voler en éclats l'unité du sujet. Shelley Jackson cherche en effet à déjouer tout binarisme, s'ingéniant plus particulièrement à déconstruire la dichotomie sujet/objet en multipliant les greffes textuelles.

Les corps-textes composites et mobiles de Shelley Jackson ne peuvent fonctionner sans recourir à diverses interfaces machiniques couplées à l'action du lecteur devenu cyborg : *My Body* nécessite un navigateur Web capable de décoder le script HTML sous-jacent qui régit le comportement des textes et des images de l'œuvre, tandis que le logiciel *Storyspace Reader* est indispensable pour faire tourner pour ainsi dire, et l'image de la boucle n'est pas fortuite, *Patchwork Girl*. Ces deux interfaces régissent et façonnent notre expérience du texte dans une relation récursive qui induit la coopération de l'homme et la machine selon [une logique communicationnelle héritée de la cybernétique](#). Il s'agit en effet de réduire le bruit potentiellement croissant qui parasite le flux informationnel, selon la loi de l'entropie, par des ajustements d'ordre récursifs visant à maintenir la communication que ne cessent d'interrompre les sauts hypertextuels et autres mises en relation. Le dispositif machinique de contrôle qui préside à notre lecture témoigne d'une volonté de résistance à l'illisibilité généré par la dimension potentiellement aléatoire de notre navigation. En d'autres termes, l'action combinée de l'homme et de la machine doit permettre la production d'un sens, processus qui nécessite la prise en main de l'interface par le lecteur, selon un certain nombre de règles et de contraintes imposées par l'auteur, mais aussi, par les limites même de l'interface dont il lui faudra comprendre la logique tout en déjouant les pièges que n'aura pas manqué de semer Shelley Jackson pour enrayer la belle mécanique et échapper ainsi au systématisme.

Cependant, on s'intéressera moins au fonctionnement de la machine informatique proprement dite qu'à la manière dont le discours technique informe l'imaginaire de l'œuvre et façonne la représentation du corps-texte qui la compose. Pas plus que la métaphore horlogère dont se sert La Mettrie dans *l'Homme-machine* ne débouche sur une description technique détaillée, les femmes-machines cybertextuelles que Shelley Jackson livre à notre lecture ne donnent-elles lieu à une évocation précise de leurs rouages internes. L'auteur privilégie au contraire le mystère quant aux aspects techniques de l'assemblage. Les créatures cyborgs que l'on rencontre dans *Patchwork Girl* et *My Body* appartiennent plutôt à la catégorie des chimères biologiques qu'à celles des hybrides technologiques, mi-femmes, mi-machines, et si l'on trouve encore quelques références au medium électronique dans *Patchwork Girl*, *My Body* en est entièrement dépourvu et propose d'entrée de jeu au lecteur une interface anatomique. Or, comme l'analyse fort bien Donna Haraway, [la biologie participe, comme tout autre discours](#)

[scientifique, à l'élaboration de nos représentations du corps](#), elles-mêmes modelées par la machine, et c'est ce processus qu'il conviendra également d'interroger ici à l'aune du texte de Shelley Jackson :

Organisms emerge from a discursive process. Biology is a discourse, not the living world itself. But humans are not the only actors in the constructors of the entities of any scientific discourse; machines (delegates that can produce surprises) and other partners (not « pre- or extra-discursive objects”[], but partners) are active constructors of natural scientific objects.[5]

« You will have to feel your way in ».

A l'instar de la première page de *Patchwork Girl, My Body & A Wunderkammer* nous invite à explorer la carte du corps prétendu de l'auteur comme s'il s'agissait d'une chambre des merveilles, ce lieu de l'intimité où s'expose une collection d'objets et d'êtres hétéroclites fortement teintés d'exotisme, fœtus monstrueux et autres queues de sirènes, lesquels nous font entrer de plain pied sur les territoires de l'imaginaire. Le dessin du corps fragmenté de l'auteur renvoie aux [planches anatomiques de Patchwork Girl](#) qui déclinent sous différentes formes les fragments épars ou recomposés du corps du monstre femelle inspiré du *Frankenstein* de Mary Shelley, lesquels constituent autant de points d'entrée dans le corps du texte qui se compose de cinq sections respectivement intitulées « body of text », « journal », « crazy quilt », « story » et « graveyard ». De même que chacune des lexies arborescentes qui constituent le corps de *Patchwork Girl* recèlent quelques bribes d'expériences passées, chaque espace de *My Body & A Wunderkammer* recèle un souvenir fragmentaire, inséparable d'un organe ou d'une zone corporelle illustrée par un dessin de l'auteur. Le corps du texte de *My Body* se présente dès l'abord comme [un espace muséal interactif à explorer](#), chaque lexie fonctionnant comme une chambre autonome et pourtant reliée par des liens hypertextuels à d'autres parties du corps. Shelley Jackson propose en effet une réinterprétation du genre autobiographique sous forme hypertextuelle, et de fait parcellaire, où la mémoire serait non plus localisée dans une zone du cerveau, traditionnellement perçu comme le siège de la conscience et la subjectivité, mais redistribuée entre les différentes parties du corps.

Cependant, l'imaginaire qui préside à la représentation du corps comme un cabinet de curiosités évoque métaphoriquement une architecture hypertextuelle impossible, celle d'une œuvre rhizomatique, sans bords ni limites, où chaque point serait potentiellement lié à tous les autres[6], comme l'illustre le passage suivant tiré de la lexie intitulée « cabinet »[7] :

In the course of writing these reminiscences, I increasingly began to conceive of my body as a great [cabinet of curiosities](#). (...) There are slips of paper referring you to other drawers, unlabelled keys (you may despair of finding the locks they fit), and there are drawers within the drawers, behind sliding panels or false bottoms. I have found every drawer to be both bottomless and intricately connected to every other drawer, such that there can be no final unpacking. But you don't approach a cabinet of wonders with an inventory in hand. You open drawers at random. You

smudge the glass jar in which the two-headed piglet sleeps. You filch one of Tom Thumb's calling cards. You read page two of a letter; one and three are missing, and you leave off in the middle of a sentence.

Ce guide de lecture renforce une vision idéale de l'environnement hypertextuel envisagé comme un espace de liberté où le lecteur peut circuler à sa guise, sans tenir compte de la contrainte imposée par l'architecture sous-jacente. Si la notion de clôture diffère en effet de celle du récit classique car indépendante de la résolution d'une quelconque intrigue, le lecteur n'en est pas moins soumis aux contraintes du dispositif hypertextuel, comme l'illustrent plusieurs parcours qui finissent par tourner en boucle, la seule échappatoire possible passant par un recours aux fonctions du logiciel de navigation, et non plus de l'hypertexte lui-même. La frustration produite par ce type d'impasse démontre l'ineptie de toute tentative d'inventaire ou de hiérarchisation : la lecture hypertextuelle privilégie le parcours à l'exhaustivité, le cabinet de curiosités se présentant ici comme l'avatar d'une base de données dont il convient d'apprendre la logique. Une fois la structure spatiale de l'œuvre maîtrisée, on peut estimer, à l'instar de Janet Murray, le processus de lecture achevé[8].

La vision mécaniste, et non dénuée d'érotisme, de ce dispositif dotés de leviers et de verrous n'est pas sans évoquer une version plus complexe de [la description que donne Vannevar Bush de son Memex\[9\]](#), interface optique servant de support mnémonique et précurseur de l'hypertexte électronique, imaginée à l'époque même où Norman Wiener développait sa théorie cybernétique. Le cabinet de curiosités apparaît comme un impossible dispositif mécanique qu'il convient de mettre en branle, différant en cela d'une machine autonome (et menaçante) qui pourrait se défaire de tout agent humain. Le corps-texte se confond avec le médium qui le constitue, et fonctionne de fait comme un appareil technique d'enregistrement et de conservation de la mémoire, sur le plan métaphorique tout au moins. Or, brouillant les limites entre le corps, le texte et le monde, Shelley Jackson propose de transformer son œuvre en un étrange dispositif mécanique qui viendrait dédoubler son corps-texte dont les variations typographiques symbolisent ici la spatialité et rappellent la matérialité du médium.



Shelley Jackson replace l'objet livre dans une perspective historique : il s'agit d'un dispositif technologique d'inscription et de visualisation au même titre que l'instrumentation, ou tout au moins la technique médicale et l'étayage discursif qui la sous-tend, associant de fait la main qui palpe à celle qui écrit, agissant l'une et l'autre selon une herméneutique qui façonne l'expérience de soi et du monde. L'auteur cherche à résister à la perte de la dimension tangible qui frappe son œuvre numérique en convoquant un imaginaire du toucher métaphorisé, entre autres, par le membre fantôme dont elle revendique l'existence à plusieurs reprises. En insistant sur la persistance en creux du tracé qui imprime sa marque sur la page de son carnet, elle tente d'inverser

l'« effet fantomal » engendré par la nature même du trait du dessin évoqué dans son texte et reproduit sans épaisseur à l'écran : le trait atteste en effet d'une présence en bordure du texte qui me regarde et qui me touche, mais dont l'œil demeure invisible et dont le corps demeure intouchable, car toujours déjà en retrait[10] : « A blind person could trace my drawings with her fingertips three pages down in my notebook »[11]. Or, dans un environnement numérique, la chaîne des transformations se complique, et l'écran ne conserve de l'empreinte matérielle du style sur la fibre du papier qu'une *image de synthèse* dont l'artifice ainsi modélisé jette le doute sur l'existence incarnée du modèle.

« Cannot a phantom limb also have also a phantom person? » □

La nature fantasmatique du membre fantôme interroge l'inscription (ou la production) d'une subjectivité dans (ou depuis) un corps *autre* dont les limites excèdent celles du corps biologique. L'évocation ludique du membre fantôme dans *My Body* esquisse un corps augmenté ambivalent, tantôt prothèse inanimée, tantôt lutin facétieux doué d'une volonté propre qui échapperait dès lors au contrôle conscient du sujet et à son emprise sur le monde.

My phantom limb tires fast, but is very strong. I can't run on it, the choreography would be too confusing, but it is handy when I go [rollerskating](#) as a sort of sideboard motor or a brake. There are many other uses for it, in fact it has thousands, as lever, probe, and truncheon. But it is more (or maybe less) than helpmeet. Though my native tendency is to avoid conflict, with my phantom limb I have kicked, tripped, goosed, tweaked, rabbit-punched, poked, pulled, pinched and pried. Once, bored at dinner, I came to attention to discover that my phantom limb had slid up under the skirts of the woman opposite, a writer of whom I was rather in awe, and was paddling with its phantom toes in her august parts. She seemed to approve, but I was mortified. My phantom limb has kicked people, then tucked itself up and left me to run away on my own; it is an irresponsible limb, a gadfly and a turncoat[12].

L'évocation du membre fantôme renvoie non seulement à la problématique post-cartésienne de la construction mentale d'un corps et d'un monde illusoires, mais soulève également le problème du caractère prosthétique de la machine dont nous nous servons pour lire et agir par procuration sur l'œuvre qui s'affiche à l'écran. Le membre fantôme suggère une continuité entre le corps propre et le monde, rendant manifeste un engagement *physique* avec les objets qui l'entourent. Cette situation n'est pas sans rappeler le rapport du lecteur/utilisateur à la machine qui lui permet d'explorer le monde virtuel de l'hypertexte électronique. En effet, à l'instar des jeux vidéos, le lecteur manipule le texte à travers la souris qui autorise et réduit tout à la fois son champ d'action : le corps augmenté est paradoxalement un corps amputé dès lors qu'il se trouve interfacé avec la machine. A l'inverse, le texte incorpore le geste qui l'anime et déclenche l'exécution des lignes de codes sous-jacentes : l'immersion du lecteur passe par sa capacité d'agir sur l'œuvre, ce qui induit une présence corporelle tout à la fois imaginaire et physiquement impliquée[13] dans l'espace du texte, même si le phénomène projectif se situe encore en deçà de la manipulation d'objets en trois dimensions telle

qu'elle se pratique dans les jeux vidéos. S'il ne s'agit pas d'habiter le corps numérique de Shelley Jackson comme un joueur s'incarne dans son avatar virtuel, le lecteur se projette néanmoins dans un univers spatialisé dont la carte mobile se confond avec les membres de la figure auctoriale dans *My Body*, ou avec les *disjecta membra* du monstre femelle inspiré du *Frankenstein* de Mary Shelley dans *Patchwork Girl*. A travers l'exercice de la navigation conçue comme une exploration, le lecteur confère une certaine épaisseur sensorielle au pointeur de la souris : la visée noétique s'articule sur un rapport haptique[14] qui met effectivement en jeu le corps physique de l'utilisateur selon des règles prescrites en amont par l'auteur. En ce sens, les cybertextes de Shelley Jackson illustrent la définition que donne Espen J. Aarseth de la littérature ergodique, laquelle présuppose la perspective cyborg qui nous préoccupe ici : le texte est conçu comme une sorte de machine issue de l'alliance symbiotique du signe, de l'opérateur et du médium[15].

Afin d'être en mesure d'appréhender l'œuvre comme un quasi-objet, l'utilisateur se branche sur la machine pour constituer un circuit cybernétique avec elle : ni le corps, ni le sentiment proprioceptif n'apparaissent plus dès lors comme des entités prédéfinies et invariables, mais comme des processus dérivés d'interactions récursives complexes[16]. A ce titre, la question que soumet le monstre femelle de *Patchwork Girl* à une spiritiste dans la section intitulée « story » est éclairante en ce qu'elle met indirectement l'accent sur le brouillage des frontières de la subjectivité impliqué par ce rapport à la machine : « If a person can have a phantom limb, cannot a phantom limb also have also a phantom person? » (story/seance/lives and livers). Cette hypothèse paradoxale inverse la relation au corps propre dans un mouvement qui partirait de la périphérie vers le centre, déplaçant de fait le siège de la conscience traditionnellement associé au cerveau. La situation d'interface avec la machine transforme non seulement le corps de l'utilisateur, mais il modifie également le rapport qu'il établit avec lui. Le corps n'existe pas en chair et en os, mais demeure pourtant visible à travers ses actions sur le texte qui s'affiche à l'écran. Selon cette configuration paradoxale, le corps fantôme habite un sujet *spectralisé*[17], *différant* de lui-même en tant qu'il est hanté par la mémoire (ou la projection) d'un membre absent qui ne cesse de le transformer sur le mode de [la boucle récursive](#) comme l'indique l'adresse du monstre au lecteur dans la lexie intitulée « think me » :

I am predictable, but neither am I random. (...) so if you think you're going to follow me, you'll have to learn to move the way I do, think the way I think ; there's just no way around it. And then, my pursuers, when you are thinking my thoughts, my battle is almost won, because you'll begin to have trouble telling me apart from yourself, you too will start lifting the flyers to look for hidden mikes, and when you see me, you'll wonder if I am chasing you » (body of text/think me).

Corps, texte et esprit se trouvent pris dans une boucle récursive qui les remodèle tour à tour au fil de la navigation. La reconstitution du corps-texte démembré s'apparente ici à un jeu de piste calqué sur le modèle du roman d'espionnage : la lecture consiste moins en la résolution d'une énigme ou d'une intrigue qu'en l'apprentissage des règles du jeu jusqu'à ce que l'espace du texte soit enfin maîtrisé. Selon un modèle cybernétique, l'utilisateur s'adapte à la logique du programme qui réagit à son tour les instructions

transmises par l'intermédiaire de la souris ou du clavier à tel point que le lecteur/utilisateur incorpore le texte ainsi codé, exécute un programme[18] pour ainsi dire, ce qui soulève une fois encore la question du déterminisme. Quelle liberté reste-t-il en effet au lecteur/utilisateur ? Le clic est justement à la fois ce qui fait événement en interrompant la répétition machinique, entraînant une rencontre potentiellement « monstrueuse » entre deux lexies, et ce qui renforce ce même caractère machinique puisqu'il entraîne l'exécution d'une ligne de code programmée. Le clic ne revêt un caractère subversif que si l'on explore l'hypertexte spatial des cartes fournies par l'auteur dans *Patchwork Girl*, et, dans une moindre mesure, [des planches anatomiques](#) et autres croquis hyperliés dans *My Body*. Les interfaces graphiques autorisent la circulation du lecteur hors des séquences prédéfinies par les hyperliens qui doublent le texte des lexies puisque l'on peut choisir n'importe quel point d'entrée dans le corps du texte. Les lexies de la section intitulée « Crazy Quilt » ne comportent aucun lien sortant : la seule navigation possible passe par l'interface graphique et autorise toutes les combinaisons. Comme par un effet de miroir, le lecteur *spectralisé* se projette dans un texte aux frontières mobiles façonné à l'image d'un corps dont les limites sont sans cesse renégociées selon une logique récursive dont la programmation comporte une part aléatoire.



« What happens to the cells I don't visit ? »

Si l'influence de la cybernétique informe manifestement l'imaginaire de *Patchwork Girl* et *My Body*, en ce que le corps humain est envisagé sous l'angle de processus informationnels, la textualisation du corps ne débouche pas pour autant sur un modèle désincarné, mais reflète une vision propre aux théories biotechnologiques. Comme le montre Eugene Thacker, contrairement à la cybernétique, la biotechnologie s'intéresse moins à l'interface de l'homme avec la machine qu'à la reconfiguration des processus biologiques selon un modèle informatique[19]. Le corps matériel peut être compris comme et régulé par l'information : il devient potentiellement programmable et reprogrammable à l'infini. L'idéologie matérialiste sous-jacente soulève une fois encore la question du déterminisme, et rappelle le déni du libre-arbitre[20] propre à La Mettrie, lequel dépeint un être humain assujéti à son corps, et de fait, à ses passions, entendues comme le fonctionnement matériel de son propre organisme[21]. Selon cette même logique (qui n'est pas sans poser de nombreux problèmes théoriques), le code génétique devient traduisible en code informatique, le génome humain fonctionnant comme une vaste base de données peuplée de fantômes qui diffractent l'unité du sujet et ouvre l'identité sur le multiple et le mouvant :

Our bodies are haunted as well as our minds. We are haunted by our uncle's nose, our grandfather's cleft palate, our grandmother's poor vision, our father's baldness. There are ghosts in the form of recessive genes, that never show themselves to us, but might appear to our children, to the seventh son of the seventh son. Red hair, suddenly, out of a clear blond lineage (story/seance/body ghosts)

Shelley Jackson complique l'analogie qu'elle établit entre corps et corpus en y greffant la

métaphore du cabinet de curiosités dans *My Body*, et celle de la mosaïque ou du patchwork dans *Patchwork Girl*. Le corps est dépositaire de la mémoire d'un sujet pluriel, hanté par les spectres d'un patrimoine génétique en sommeil. Cependant, les différentes parties du corps et de l'œuvre ne se résument à la somme de leurs parties : il s'agit d'un corp(u)s en devenir, pris dans une dynamique de flux, et de fait soumis à un processus de recomposition permanente. L'œuvre telle que nous la lisons résulte de *la résurrection* (interrogation centrale dans *Patchwork Girl*) de textes hétéroclites qui composent une partie de l'ensemble du corpus sous-jacent. Shelley Jackson n'hésite pas à recourir à une double métaphore qui inscrit son œuvre dans une problématique chrétienne (le terme « visitation » comporte une connotation marquée) qui semble entrer en contradiction avec la notion d'un pur fonctionnement machinique en ce qu'elle réintroduit l'idée d'une âme, souffle de vie :

I align myself as I read with the flow of blood that as it cycles, keeping moist and living what without it stiffens into a fibrous cell. What happens to the cells I don't visit ? I think maybe they harden over time without the blood visitation, enclosures of wrought letters fused together with rust, iron cages like ancient elevators with no functioning parts » (body of text/blood)

Loin de s'inscrire dans un cadre théorique prédéfini, Shelley Jackson interroge à partir d'un imaginaire de la technique, plus que de la machine proprement dite, le rapport entre le corps, le texte et l'esprit, en revenant sans cesse à la question de l'incarnation[22]. Le corps chez Shelley Jackson est toujours déjà pris dans un processus d'écriture qui signe à la fois sa disparition et son inscription dans le monde sous la forme de récits ou de discours scientifiques : « You could say that all bodies are written bodies, all lives pieces of writing" » (body of text/all written). Cependant, l'écriture est prise dans un double régime, à la fois machinique et mécanique. Les processus combinatoires qui gouvernent la lecture du corps-texte de l'œuvre relèvent d'un imaginaire plus mécanique que machinique en ce qu'une telle métaphore induit un fonctionnement aléatoire dépendant néanmoins de l'action d'un agent humain, fonctionnement qui échappe à la régularité maîtrisée de la machine[23]. Le machinique proprement dit appartient aux dispositifs de contrôle sous-jacents, à savoir les différents codes informatiques qui régissent les programmes, rendant possible la lecture/performance de l'œuvre. L'hypertexte électronique se situerait de fait à l'interface entre l'homme et la machine, dès lors que le corps propre de l'utilisateur se double d'un corps spectral *qui n'a pas (de) lieu* et se confond avec l'hypertexte duquel *émerge* une pensée sans penseur, d'après la définition qu'en donne Shelley Jackson dans « *Stitch Bitch* » :

Hypertext blurs the distinction between subject and object, matter and the absence of matter. We no longer know whether it does its thinking, or what it is driving at. (It's no one and no-place, but it's not nothing.) Instead, there is a communicating fabric spread out over a space without absolute extent, a place without placement.[24]

L'inscription de la subjectivité excède non seulement les frontières du corps pour générer des chimères, mais la pensée elle-même implique des actants non humains. Or, c'est cette part de monstruosité en puissance qui garantit l'irréductibilité d'un corp(u)s

en excès, ouvert sur une infinité de branchements et d'hybridations possibles, garants d'une subjectivation redistribuée, à l'inverse de la perte d'identité et à la déshumanisation d'ordinaire associée au corps-machine de l'automate ou du robot. Telle une machine vouée à la transformation des éléments qu'on lui soumet, *Patchwork Girl* recycle et recompose d'autres textes à l'instar de ces citations empruntées en différents endroits de l'essai de Donna Haraway, *A Cyborg Manifesto*, dont les mots rassemblés dans la lexie intitulée « identities » (body of text/mixed up/identities) se disséminent tout au long de l'œuvre, [engendrant à leur tour d'autres greffes monstrueuses](#) :

« Identities seem contradictory, partial and strategic. »

« There is not even such a state as 'being' female », or « being » monster, or « being » angel.

« We find ourselves to be cyborgs, hybrids, mosaics, chimeras. »

OUVRAGES CITES

Aarseth, Espen J. *Cybertext. Perspectives on Egodic Literature*. Baltimore and London : The Johns Hopkins University Press, 1997.

Bush, Vannevar. « As We May Think », *The Atlantic Monthly Magazine*, juillet 1945.
URL: <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1969/12/as-we-may-think/3881/>,
Consulté le 4 juillet 2010.

Deleuze, Gilles et Felix Guattari, *Mille Plateaux*, Paris : Les Editions de Minuit, 1980.

Derrida, Jacques et Bernard Stiegler, *Echographies de la télévision*, Paris : Galilée-INA, 1966.

Haraway, Donna. *Primate visions: Gender, Race and Nature in the World of Modern Science*. New York and London: Routledge, 1989.

—. « The Promises of Monsters: A Regenerative Politics for Inappropriate/d Others », *Cultural Studies*. Lawrence Grossberg, Cary Nelson, Paul A. Treichler eds., New York : Routledge, 1992, 295-337.

Hayles, N. Katherine. « Flesh and Metal: Reconfiguring the Mindbody in Virtual Environments », *Configurations* 10. 2002, 297-320.

Jackson, Shelley. *My Body & A Wunderkammer*. URL: <http://www.altx.com/thebody/>
(Consulté le 1^{er} mai 2010).

—. *Patchwork Girl*. Watertown, MA: Eastgate Systems, 1995.

—. « Stitch Bitch: The Patchwork Girl », URL: <http://web.mit.edu/comm-forum/papers/jackson.html> (Consulté le 1^{er} mai 2010).

Krzywkowski, Isabelle. *Machines à écrire. Littérature et technologies du XIX^e au XXI^e siècles*. Grenoble : Ellug, 2010.

Latour, Bruno. *Pandora's Hope. Essays on the Reality of Science Studies*. Cambridge, MA : Harvard UP, 1999.

Merleau-Ponty, Maurice. *Phénoménologie de la perception*. Paris : Gallimard, 1945.

Murray, Janet. *Hamlet on the Holodeck*. New York : The Free Press, 1997.

Regnauld, Arnaud. « Interrupting D: *Patchwork Girl's* Syncopated Body », *RFEA* 121, Paris : Belin, 2010, 72-83.

Thomson, Ann. « La Mettrie, Machines, and the Denial of Liberty », *Graduate Faculty Philosophy Journal*, Vol. 22, Number 1, 2000, 71-86.

—. « Déterminisme et passions », *Matérialisme et passions*. Pierre-François Moreau et

Ann Thomson dir., Paris : ENS Editions, 2004, 79-95.

Thacker, Eugene « Data Made Flesh: Biotechnology and the Discourse of the Posthuman », *Cultural Critique* 53. Winter 2003, 72-97.

Weissberg, Jean-Louis. *Présences à distance*. L'Harmattan Communication, Paris : 1999.





[1] Donna Haraway, *Primate visions: Gender, Race and Nature in the World of Modern Science*, New York and London, Routledge, 1989, p.139.

[2] Jacques Derrida, et Bernard Stiegler, *Echographies de la télévision*, Paris, Galilée-INA, 1966, p.61.

[3] Bruno Latour, *Pandora's Hope. Essays on the Reality of Science Studies*. Cambridge, MA, Harvard UP, 1999, p.130.

[4] N. Katherine Hayles, « Flesh and Metal: Reconfiguring the Mindbody in Virtual Environments », *Configurations 10*, 2002, pp.297-320.

[5] Haraway, « The Promises of Monsters: A Regenerative Politics for Inappropriate/d Others », Lawrence Grossberg, Cary Nelson, Paul A. Treichler éd., *Cultural Studies*, New York, Routledge, 1992, p.298.

[6] Gilles Deleuze et Felix Guattari, *Mille Plateaux*, Paris, Les Editions de Minuit, 1980, pp.32-33.

[7] URL : http://www.eliterature.org/collection/1/works/jackson_my_body_a_wunderkammer/cabinet.html

[8] Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck*, New York, The Free Press, 1997, p.174.

« (...) electronic closure occurs when a work's structure, though not its plot, is understood. This closure involves a cognitive activity at one remove from the usual pleasures of hearing a story. The story itself has not resolved. It is not judged as consistent or satisfying. Instead, the map of the story inside the head of the reader has become clear. Such a map does not necessarily feel inevitable or appropriate, the way the solution to a puzzle does. »

[9] Vannevar Bush, « As We May Think », URL : <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1969/12/as-we-may-think/3881/>. Consulté le 4 juillet 2010.

[10] Derrida et Stiegler, *op.cit.*, p.171

[11] URL : http://www.eliterature.org/collection/1/works/jackson_my_body_a_wunderka

mmer/eyelid.html

[12] URL :

http://www.eliterature.org/collection/1/works/jackson_my_body_a_wunderkammer/phantom_limb.html

[13] Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1945, p.97.

« Avoir un bras fantôme, c'est rester ouvert à toutes les actions dont le bras seul est capable, c'est garder le champ pratique que l'on avait avant la mutilation. Le corps est le véhicule de l'être au monde, et avoir un corps c'est pour un vivant se joindre à un milieu défini, se confondre avec certains projets et s'y engager continuellement ».

[14] Jean-Louis Weissberg, *Présences à distance*, Paris, L'Harmattan Communication, 1999, p.222.

[15] Espen J. Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Egodic Literature*, Baltimore and London, The Johns Hopkins University Press, 1997, p.55.

[16] Hayles, *op.cit.*, p.304.

[17] Derrida et Stiegler, *op.cit.*, pp.129-130

[18] Murray, *op.cit.*, p.174.

Dans son analyse du fonctionnement du jeu d'aventure textuel Zork, Janet Murray met en évidence la nécessité de prévoir les actions du joueur, et de fait de programmer un ensemble de requêtes possibles, qui revient à intégrer le joueur dans le programme : « The lesson of Zork is that the first step in making an enticing narrative world is to script the interactor ».

[19] Eugene Thacker, « Data Made Flesh: Biotechnology and the Discourse of the Posthuman », *Cultural Critique* 53, « Posthumanism », Winter 2003, p.94.

[20] Ann Thomson, « La Mettrie, Machines, and the Denial of Liberty », *Graduate Faculty Philosophy Journal*, Vol. 22, Number 1, 2000, pp.71-86.

[21] Thomson, « Déterminisme et passions », *Matérialisme et passions*, Pierre-François Moreau et Ann Thomson dir., Paris, ENS Editions, 2004, pp.79-95.

[22] Arnaud Regnauld, "Interrupting D: *Patchwork Girl's* Syncopated Body", *RFEA* 121, Paris, Belin, 2010, pp.72-83.

[23] Isabelle Krzywkowski, *Machines à écrire. Littérature et technologies du XIX^e au XXI^e siècles*, Grenoble, ELLUG, 2010, p.174.

« Il y a (...) une «'écriture mécanique' avant que n'émergent les possibilités d'une 'écriture machinique', écriture dont les 'constituants hors langue' paraissent être ceux que Tibor Papp réserve à la littérature électronique, «'le *temps*, la *topographie* et le *mouvement*' ; et les procédés 'en langue', ceux que l'on associe au mécanique : la concision, la combinatoire et l'objectivité ».

[24] Shelley Jackson, "Stitch Bitch: The Patchwork Girl". URL: <http://web.mit.edu/comm-forum/papers/jackson.html>. Consulté le 14 juillet 2010.
