
L'identité féminine à l'ère d'Internet : les avatars d'Amalia Ulman

Mélissa Sayman

 <https://www.ouvroir.fr/radar/index.php?id=123>

DOI : 10.57086/radar.123

Référence électronique

Mélissa Sayman, « L'identité féminine à l'ère d'Internet : les avatars d'Amalia Ulman », *RadaЯ* [En ligne], 6 | 2021, mis en ligne le 01 janvier 2021, consulté le 18 avril 2023. URL : <https://www.ouvroir.fr/radar/index.php?id=123>

Droits d'auteur

Licence Creative Commons - Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International (CC BY-SA 4.0).

L'identité féminine à l'ère d'Internet : les avatars d'Amalia Ulman

Mélissa Sayman

PLAN

L'avatar comme interface

L'avatar comme alter ego

L'avatar comme soi véritable ?

TEXTE

- 1 Depuis leur émergence au tournant des années 2010, les réseaux sociaux ont révolutionné le contact humain en permettant de diffuser l'information plus rapidement que jamais : ainsi, chacun·e est en mesure d'être informé·e de ce qu'il se passe partout dans le monde. Employés comme plateformes d'échange, ces réseaux ont permis aux individus et collectifs de se réunir et de s'engager ; ainsi les luttes pour l'égalité se sont-elles établies et continuent-elles de croître sur Internet. La puissance d'influence de ces réseaux sur la vie « réelle » est avérée, comme en témoigne le hashtag #MeToo, mouvement lancé en 2017 sur Twitter suite à l'affaire Harvey Weinstein¹.
- 2 La seconde moitié du xx^e siècle avait déjà marqué un tournant dans la lutte menée par les femmes pour leur indépendance autant que leur identité. Dans les années 1970, ces mouvements ont pris une nouvelle ampleur avec l'organisation de manifestations et de luttes pour l'égalité, y compris dans le milieu artistique². Le collectif des Guerilla Girls, aux États-Unis, souligne à cette époque la différence de représentation entre les artistes-hommes et les artistes-femmes. Il réalise un portfolio d'affiches intitulé *Guerilla Girls Talk Back*. Celles-ci, reprenant les codes de la publicité et présentant en chiffres ce manque de représentation des femmes, sont placardées à travers New York afin d'éveiller les consciences sur ce problème qui touche certaines des plus importantes institutions artistiques.
- 3 Si aujourd'hui ce combat se poursuit, c'est désormais en investissant la sphère virtuelle et les réseaux sociaux que certain·e·s artistes

contemporain·e·s développent de nouvelles façons de s'engager politiquement. C'est précisément le cas d'Amalia Ulman.

- 4 Artiste et réalisatrice argentine, Amalia Ulman a grandi en Espagne avant d'étudier, à partir de 2008, à l'Université des Arts de Londres. Si aujourd'hui, l'artiste travaille principalement à New York, ses œuvres ont franchi les frontières occidentales et traversent le monde, de Paris à Shanghai, en passant par Munich et Buenos Aires. Considérée comme l'une des premières artistes des réseaux sociaux³, elle concentre son travail sur la défiance : défiance à la fois des attentes que l'on aurait, et des façons d'être, des femmes notamment, sur ces réseaux. Les œuvres d'Amalia Ulman posent en outre la question de la double-identité : comment se présente-t-on en ligne et pourquoi ? Sommes-nous ce que nous *montrons* dans ces mondes virtuels ? Pour étudier le sujet, l'artiste débute en 2014 sur Instagram une performance intitulée *Excellences & Perfections*. À travers l'usage d'un profil, et par conséquent d'un *avatar*, elle propose un questionnement autour du Soi en naviguant entre réalité et fiction.

L'avatar comme interface

- 5 Le terme « avatar », qui désigne à l'origine l'incarnation du dieu Vishnu sur Terre, est employé pour la première fois dans le domaine vidéoludique par Richard Garriott en 1985 pour le jeu *Ultima IV – Quest of the Avatar*. Comme l'incarnation divine, l'avatar sert de lien, d'interface entre le joueur et le monde numérique. Aujourd'hui, le terme est largement répandu et s'emploie pour qualifier la représentation d'un individu en ligne. En somme, il s'agit d'une image ; pour simplifier, nous emploierons ici une large définition de l'avatar en le considérant comme *la façon dont l'utilisateur choisit de se représenter dans un univers virtuel*.
- 6 Le mot « virtuel », sémantiquement parlant, s'oppose au réel, dans le sens où il représente une infinité de possibilités : ce qui est « virtuel », par définition, n'existe pas. Gilles Deleuze confronte cette notion à celle « d'actuel » : un objet actuel existe physiquement, dans un temps donné, et possède une tangibilité certaine. Pour autant, ces deux termes sont intrinsèquement liés : « tout actuel s'entoure d'un brouillard d'images virtuelles »⁴, explique ainsi le philosophe en 1977. En art, la question de la tangibilité de l'avatar se pose dès le début des

années 2000, et notamment en France, lorsque les artistes Pierre Huyghe et Philippe Parreno achètent le design d'un personnage « 2D »⁵ à une société japonaise. Cette entité prend « vie » entre les mains des artistes : ainsi naît Annlee, une jeune femme virtuelle qui obtient non seulement un nom, mais aussi une histoire. Passant entre les mains de différents artistes, Annlee apparaît dans des courts-métrages, des peintures, des vidéos. Elle figure sur des posters, dans des clips musicaux... En 2011, Tino Sehgal collabore avec Huyghe et Parreno en donnant le rôle d'Annlee à une jeune actrice ; il la laisse ainsi déambuler, au cours du Festival International de Manchester en Angleterre, et performer une incarnation actuelle de la jeune fille.

- 7 En achetant et donnant la vie à Annlee, Huyghe et Parreno se confrontent à la question de la vente et de la commercialisation du « corps » de cette entité virtuelle. Celle-ci passe en effet d'un artiste à un autre, se retrouve incarnée, désarticulée, et devient une interface, un vecteur de transmission d'idées. Existe-t-il seulement une seule Annlee, une identité unique et discernable ? Car derrière cette entité se dissimulent plusieurs histoires et plusieurs existences, si bien qu'il devient complexe de les différencier et de les séparer. Ainsi, Annlee devient-elle une *accumulation* d'êtres : une existence à la fois virtuelle, originellement, et actuelle, grâce aux actions d'artistes comme Tino Sehgal, qui lui donnent vie.
- 8 À l'instar d'Annlee, l'avatar est un dédoublement, une incarnation — cette fois-ci, d'une seule personne, dans un « corps » vide. Nous pouvons alors considérer et percevoir l'avatar comme une sorte d'alter ego, d'autre Soi, d'un être actuel. En faisant le choix du terme « avatar », Richard Garriott donne une responsabilité au joueur ou à la joueuse et la place en situation : ce personnage virtuel à l'écran n'est pas un amas de pixels quelconque que l'on pilote, mais une tentative de faire s'incarner le joueur dans le jeu ; de remplacer, en somme, l'existence « vide » du personnage virtuel par la conscience réelle de celui qui le contrôle. Il s'agit, pour reprendre les termes de Gérard Genette, d'une tentative de métalepse. Dans son ouvrage éponyme, le théoricien définit cette figure de style comme un phénomène de substitution : « [...] au lieu de raconter simplement une chose qui se fait ou qui est faite, on commande, on ordonne qu'elle se fasse. »⁶ Il existe plusieurs types de métalepse, mais nous nous attarderons particulièrement sur la « métalepse du lecteur » qui, comme son nom

l'indique, concerne un individu censé rester extérieur au récit qui lui est proposé – en tant que « lecteur » – mais qui se retrouve malgré lui impliqué dans l'histoire dont il est témoin. Il s'agit d'un procédé couramment observé au théâtre comme dans le roman, lorsqu'un personnage se détache du récit pour s'adresser au spectateur et/ou au lecteur.⁷ L'avatar, dans son sens premier comme dans celui qu'on lui donne aujourd'hui, reprend les codes de la métalepse : un avatar est une incarnation d'un individu dans un monde autre, et lui permet d'interagir avec cet autre monde. Il s'agit en outre d'une interface : un outil programmé pour permettre l'interaction entre les mondes, ici actuel et virtuel. Lorsque, dans un jeu vidéo, les personnages non jouables (PNJ) s'adressent au personnage joué (PJ), leurs paroles s'adressent en réalité à celui qui le contrôle, à savoir le joueur ou la joueuse. C'est notamment le cas lors des phases de tutoriel, où l'on explique au joueur ou à la joueuse comment utiliser sa manette pour évoluer dans le monde virtuel⁸. Mais l'emploi de l'avatar ne se limite pas au domaine du jeu vidéo. Les réseaux sociaux comme Facebook, Twitter ou Instagram donnent aux utilisateurs des « espaces virtuels » et choisissent de placer le *contact* au centre de leur fonctionnement. Qu'il se forme par échange (via les discussions) ou de manière unilatérale (via les pages et comptes suivis, c'est-à-dire ceux auxquels on est abonné), ce contact est omniprésent. L'avatar n'est alors plus seulement une interface : il devient un monde entier en soi, une représentation supposée « entière » de soi : l'avatar est soi-même.

- 9 Ces réseaux sociaux sont devenus des lieux non plus seulement d'échanges, mais également de revendications et de luttes pour l'égalité. La création d'un compte, d'un « profil » en ligne, est en général obligatoire pour participer aux débats et à la vie sur ces réseaux. L'utilisateur·trice a la possibilité de recourir à un pseudonyme afin de dissimuler, ou non, son identité. Au cours de ces dernières années, la question de l'anonymat sur Internet a par ailleurs soulevé de nombreux débats, et entraîné la mise à jour de la Loi « Informatique et Libertés » du 6 janvier 1978 en 2019, qui facilite pour la justice l'acquisition de données relatives à l'identité des utilisateurs d'Internet. L'anonymat sur le net, comme beaucoup l'ont déjà souligné, n'est jamais total. La chercheuse et maîtresse de conférences Fanny Georges parle ainsi de *pseudonymat*⁹, dans le sens où les fournisseurs Inter-

net, et de manière plus générale la justice, ont la possibilité d'accéder aux données de chaque internaute : son adresse IP et fournisseur d'accès Internet, et de fil en aiguille, on remonte jusqu'aux noms et informations personnelles de celui ou celle-ci. Ainsi dissimuler son identité réelle peut se faire à l'aide de navigateurs privés, même difficilement ; cependant, les pseudonymes suffisent généralement à la population pour évoluer au cœur de sphères sociales virtuelles dans un relatif anonymat. Mais malgré cette aspiration à l'anonymat que l'on retrouve chez certain·e·s, force est de constater que l'usage de son véritable nom sur les réseaux sociaux est devenu une norme¹⁰. Ainsi existe une tendance : celle d'associer la personnalité en ligne d'une personne à son identité réelle. Dans sa performance *Excellences & Perfections*, Amalia Ulman explore ce double-soi qui se crée lorsqu'on élabore un alter ego virtuel de soi-même.

L'avatar comme alter ego

- 10 Le 19 avril 2014, l'artiste argentine publie sur son compte Instagram @amaliaulman une image : un texte noir, « Part I », sur un fond blanc. En guise de description, elle écrit : « Excellences & Perfections », sans aucune autre information. Pas de *hashtags* ni d'indication supplémentaire permettant le référencement de sa publication. Ainsi débute une performance artistique en ligne, en trois actes, au cours de laquelle Amalia Ulman gardera le secret de son acte.
- 11 Pendant six mois, l'artiste publie à intervalles réguliers diverses photographies. Elle décide de présenter un personnage, celui d'une *instagram* : une jeune femme active et « indépendante » dont les revenus principaux proviennent d'Instagram, et plus largement des réseaux sociaux. Amalia Ulman se sert pour cette performance de la particularité de ce réseau social, à savoir la publication d'images et/ou de vidéos au format carré. *Excellences & Perfections* se compose de 186 « posts ». La performance n'est cependant plus disponible directement sur Instagram : elle a été retirée – sans doute archivée – par l'artiste, mais demeure accessible sur son site internet personnel. Pour consulter la performance, Ulman fournit quatre liens reliés à son compte Instagram, dont un « général ». Les trois autres chemins d'accès correspondent aux trois phases d'*Excellences & Perfections* évoquées un peu plus tôt ; ils témoignent chacun des différents pro-

files utilisés par l'artiste au fil de la performance. Le visiteur, la visiteuse est libre de choisir parmi ces trois « avatars », mais les liens fournis redirigent l'utilisateur·trice vers la même page d'archives, peu importe celui que l'on choisit. De cette façon, l'artiste ouvre la réflexion : quel profil préfère-t-on ? Et plus précisément : par quels aspects de la personnalité de « l'artiste » l'utilisateur·trice est-il en premier lieu attiré ?

Capture d'écran des liens fournis par Amalia Ulman

Accessibles depuis son site Internet et permettant d'accéder à la performance de l'artiste.

© Amalia Ulman

- 12 Car Amalia Ulman raconte, à travers sa performance, une histoire : celle d'une jeune femme nouvellement arrivée dans la grande ville, impatiente de faire ses preuves et rêvant de devenir mannequin, qui se laisse séduire par la « vie de rêve » des *instagirls*, et par l'idée de gagner sa vie « en ligne ». Les photographies présentées dans cette première phase de la performance représentent une femme à l'apparence naïve, enfantine : les couleurs roses pastel et blanc crème dominant sur la page « d'Amalia Ulman » à ce moment. Les sujets de ses photographies alternent entre elle-même, vêtue de robes et pulls amples couvrant ses formes, plusieurs animaux – un chaton, un lapin – et des photographies de plats culinaires soigneusement présentés. Cette phase prend fin aux alentours du 20 mai 2014, lorsqu'« Amalia » annonce se séparer de son petit ami après trois ans de relation¹¹.

Capture d'écran de la publication d'Amalia Ulman (@amaliaulman) du 20 juin

2014.

© Amalia Ulman

- 13 Recrutée par un photographe, elle s'installe à Los Angeles, et sa vie prend alors un tournant plus « sombre » : entre drogues et prostitution, devenant un « *sugar baby* »¹², la vie rêvée « d'Amalia » n'a plus rien d'idéal. L'aspect de sa page Instagram reflète cette période : les couleurs dominantes glissent du blanc et du pastel vers des couleurs noires et ocres, caractéristiques de la mode « Thug » et l'esthétique « ghetto » et que l'on retrouve d'abord dans le style vestimentaire des populations noires. Popularisée par le chanteur Tupac Shakur dans

les années 1990, la notion de « *thug life* » (« vie de voyou ») a été reprise par les jeunes de toutes origines dans les années 2000 et se retrouve encore très largement sur Internet. En recourant à cette esthétique, Amalia Ulman exprime cette idée de « *good girl gone bad* »¹³ (« gentille fille devenue méchante ») qu'elle souhaite transmettre par son récit imagé. Cette transformation est également physique, puisque le personnage de l'artiste sous-entend à plusieurs reprises consommer des drogues, puis une chirurgie esthétique. Le deuxième acte de cette performance atteint son apogée lorsque « Amalia Ulman » publie deux vidéos d'elle-même en train de pleurer, victime d'une dépression nerveuse.

- 14 L'artiste laisse alors passer une semaine entre ses vidéos et sa publication suivante – un intervalle bien plus long que d'ordinaire – les précédents n'excédant jamais vingt-quatre heures. Les thèmes et l'ambiance colorée des publications qu'elle diffuse rappellent le premier « acte » de sa performance : les photographies d'animaux et de repas resurgissent, ponctuées par des « citations » et autres phrases légères évoquant le calme, la reconnaissance et l'appréciation de soi. Lorsqu'elles en comportent, les couleurs de ses photographies sont plus variées ; cependant, les images en noir et blanc sont plus fréquentes qu'au début de sa performance. À la fin de cette performance, la jeune femme retourne chez ses parents après avoir intégré une cure de désintoxication dans un centre spécialisé¹⁴. Celle-ci s'achève sur des portraits d'elle-même et de celui qu'on peut imaginer être son petit ami, symbolisant un nouveau départ.
- 15 Tout au long de son œuvre, l'artiste racontera une histoire oscillant entre réalité et fiction : son personnage, qui porte son nom, devient l'avatar de sa présence virtuelle. L'existence d'Amalia Ulman en ligne ne correspond plus à la vie de l'artiste, mais à celle d'un personnage éponyme qu'elle aura créé de toutes pièces. Cette façon de se montrer en ligne lui vaudra de nombreuses critiques.

*People started hating me [...] Some gallery I was showing with freaked out and was like, 'You have to stop doing this, because people don't take you seriously anymore.' Suddenly I was this dumb b--- because I was showing my ass in pictures.*¹⁵

- 16 Amalia Ulman soulève en effet, dans son travail et notamment grâce à *Excellences & Perfections*, le rejet et le dénigrement auquel font face les femmes dans la situation qu'elle met en scène ; ayant elle-même vécu une situation similaire — ce qui lui inspire l'histoire racontée à travers sa performance —, l'artiste dénonce les a priori concernant une profession que de nombreuses femmes auraient à exercer pour payer leurs études et vivre convenablement¹⁶. En outre, le personnage qu'elle a façonné pour sa performance n'a pas été perçu comme tel, mais comme une représentation fidèle d'elle-même ; et lorsqu'elle a souhaité expliquer son travail, même ses connaissances proches ont eu des difficultés à la croire. « En répétant un mensonge pendant trois mois, elle a créé une vérité qu'elle était incapable de démanteler »¹⁷. En sciences sociales et en philosophie, l'identité individuelle s'analyse au prisme de la relation : il existe une division entre l'identité « intérieure », qui nous est propre, et l'identité « extérieure » ou « sociale », que nous adoptons et développons en réaction à la présence d'Autrui. Le sociologue Jean-Paul Codol distingue ainsi deux types d'identités, qu'il nomme « personnelle » et « sociale » : ces deux paramètres constituent le « soi » et ne peuvent exister l'un sans l'autre. Il développe son hypothèse en posant la question de l'auto-appréhension de soi ; comment se définir ? Là où l'identité « personnelle » correspond à un sentiment intérieur, l'identité « sociale » se construit en relation avec Autrui, que ce soit dans la différence (pouvoir se distinguer d'Autrui) ou dans la similitude (pouvoir s'associer à Autrui)¹⁸. Malgré tout, ces identités se nourrissent mutuellement : ainsi une identité n'est jamais fixée ni solidement établie. Dans le cas d'Amalia Ulman, on se retrouve face à une identité *dédoublée* : son personnage, construit pour sa performance, lui est associé *par* Autrui, lui conférant un rôle d'autre-soi. La « Amalia » des réseaux sociaux, malgré celle qui l'a créée, passe du statut de personnage fictif à celui d'alter ego. L'artiste est forcée par Autrui dans un rôle qu'elle ne contrôle pas, sorte de métalepse involontaire qu'elle finit par subir. En d'autres termes, la personne qu'elle était en ligne est devenue indissociable d'elle-même en tant qu'artiste et, pour ses 90 000 abonnés, l'identité « sociale » de l'artiste.

L'avatar comme soi véritable ?

- 17 Sept ans après *Excellences & Perfections*, le nombre d'utilisatrice·s sur les réseaux sociaux a considérablement augmenté ; sur Instagram, il a presque doublé. La complexité de l'existence en ligne pousse les gouvernements à légiférer afin de mieux cadrer l'utilisation d'Internet. Se dissimuler derrière un pseudonyme, autrefois la norme sur le web, pourrait bien devenir impossible. Les sociologues Ruogu Kang, Stephanie Brown et Sara Kiesler ont mené en 2013 une étude sur l'anonymat en ligne et sur les raisons poussant les utilisateurs à rester anonymes. L'un des témoignages qu'elles ont reçus peut être comparé à l'expérience d'Amalia Ulman :

*The reason I won't use my real name is to not connect my real life with the online community... I don't want my supervisors and colleagues to know about the other side of my life, since that may make my image look bad.*¹⁹

- 18 Dans sa performance, Amalia Ulman fait précisément l'expérience de cette confrontation entre « vie privée » et « vie professionnelle » : son image auprès de ses connaissances du « monde réel » a été profondément et contre son gré transformée par sa personnalité « en ligne » : malgré sa nature factice, son existence aura suffi à modifier l'identité sociale de l'artiste dans son entièreté. Lorsqu'en 1975, Michel Foucault développait la notion de surveillance autour du *panoptique* de Jeremy Bentham²⁰, il anticipait peut-être sans le savoir la situation dans laquelle nous nous trouvons aujourd'hui : avec la levée de l'anonymat en ligne, l'utilisateur se sentira-t-il sans cesse observé par Autrui, sans être capable de savoir qui l'observe et quand ?

*To a large degree, you cannot control who views, accesses, or uses any data you put on the Internet ... the Internet never forgets.*²¹

NOTES

1 Le cinéaste a été accusé de harcèlement et d'agressions sexuelles sur plusieurs femmes dont l'actrice américaine Alyssa Milano, à l'origine du hash-

tag. Celle-ci reprend une initiative lancée par la militante Tarana Burke ; avec le #MeToo, elle invite les victimes d'agressions et de harcèlement à partager leur vécu avec le réseau afin d'alerter sur la banalité de certains faits et gestes pourtant destructeurs.

2 Ces luttes se reflètent pleinement dans les textes et créations artistiques de l'époque. Linda Nochlin oppose le mythe du « grand artiste » doué de talent au rôle que l'on attribue aux femmes de l'époque, qui se voient constamment confrontées à un choix entre la carrière ou le foyer, le travail ou la famille, la passion artistique ou le devoir matrimonial... Ainsi n'est-ce pas tant le manque de talent chez le « deuxième sexe » qui prive l'histoire de l'art de « grandes artistes femmes », que l'impossibilité pour celles-ci de déroger au rôle qui leur a été attribué. Voir Nochlin Linda. « Why have there been no great women artists? » [1971], in Nochlin Linda, *Women, art, and power: and other essays* [1988], New York, NY, Harper & Row, « Icon editions », 1989, p. 156.

3 Sooke Alastair, *Is this the first Instagram masterpiece?*, <https://www.telegraph.co.uk/photography/what-to-see/is-this-the-first-instagram-masterpiece/>, 18 janvier 2016, consulté le 1 mai 2021.

4 Deleuze Gilles et Parnet Claire, « L'actuel et le virtuel » in *Dialogues*, Paris, Flammarion, « Collection Champs », 2002 [1977], p. 179.

5 Dans cet article nous emploierons la notion de « deux-dimensions » pour parler d'un objet « plat », sans profondeur. C'est notamment le cas ici : Annlee est à l'origine un dessin mis à plat, une figure sur une feuille de papier. Cette notion a toute son importance, puisque les artistes œuvrent à *donner corps* à cette figure sans vie.

6 Genette Gérard, *Métalepse : de la figure à la fiction*, Paris, Seuil, « Poétique », 2004, p. 8.

7 Dans son Roman comique, par exemple, le romancier Paul Scarron emploie cette technique en interpellant son lectorat dès les premières pages. Voir Scarron Paul, *Le roman comique*, Paris, Gallimard, 2007, p. 5.

8 Julie Delbouille et Fanny Barnabé développent ensemble cette thématique dans leur recherche sur le phénomène de réflexivité de l'avatar du jeu vidéo – c'est-à-dire sur sa capacité à refléter les actions du joueur réel. Voir Barnabé Fanny et Delbouille Julie, « Aux frontières de la fiction : l'avatar comme opérateur de réflexivité », in *Sciences du jeu*, n° 9, 28 mai 2018.

9 Mot-valise composé de « pseudo » et « anonymat ». Le pseudonymat est une technique de dissimulation d'identité qui ne se limite pas à l'informa-

tique, mais le terme s'est popularisé et qualifie aujourd'hui le phénomène de l'anonymat en ligne. Voir Georges Fanny, Seilles Antoine et Sallantin Jean, « Des illusions de l'anonymat : Les stratégies de préservation des données personnelles à l'épreuve du Web 2.0 », in *Terminal*, n° 105, 1 octobre 2010.

10 Cette tendance à employer son véritable nom plutôt qu'un pseudonyme découle des premières réglementations de Facebook ou de Google, qui ont rendu cette pratique obligatoire. Cette pratique controversée aura malgré tout su changer les mœurs, et l'usage du vrai nom s'est normalisé. Voir Madrigal Alexis C., *Why Facebook and Google's Concept of « Real Names » Is Revolutionary*, <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2011/08/why-facebook-and-googles-concept-of-real-names-is-revolutionary/243171/>, 5 août 2011, consulté le 1 juillet 2021.

11 Ulman Amalia [@amaliaulman]. 20 juin 2014. « dont be sad because it's over, smile because it happened~ after 3 years it has been time to move on i guess » [Photographie]. Instagram [En ligne]. <http://instagram.com/p/pdbufLIV3e> [consulté le 31 mai 2021].

12 Terme emprunté à l'anglais. Il réfère en général une jeune femme échangeant avec un homme plus âgé et aisé financièrement « sugar daddy » des services, souvent sexuels, contre de l'argent ou des biens.

13 « The idea was to tell a very contemporary fairy-tale of a good girl gone bad -and finding redemption- to show how easily audiences are manipulated through the use of mainstream narratives, and how television, music videos, movies and books help to perpetuate stereotypes by doing so. » Kissick Dean, « From plastic surgery to public meltdowns: Amalia Ulman is turning Instagram into performance art », https://i-d.vice.com/en_uk/article/7xvbg9/from-plastic-surgery-to-public-meltdowns-amalia-ulman-is-turning-instagram-into-performance-art, 24 octobre 2014, consulté le 6 janvier 2021.

14 *Idem.*

15 Sooke Alastair, *Is this the first Instagram masterpiece?*, <https://www.telegraph.co.uk/photography/what-to-see/is-this-the-first-instagram-masterpiece/>, 18 janvier 2016, consulté le 1 mai 2021.

16 *Idem.*

17 « Her close friends were often confused, unable to demarcate the Ulman of social media as a separate fiction, even when she would try to explain the project away from the keyboard. By repeating a lie for three months, she created a truth that she was unable to dismantle. » Connor Michael, *Amalia*

Ulman: *Excellences & Perfections*, <http://webenact.rhizome.org/excellences-and-perfections>, 20 octobre 2014, consulté le 21 décembre 2020.

18 Codol Jean-Paul, « Une approche cognitive du sentiment d'identité », in *Social Science Information*, no 1, vol. 20, 1 février 1981, p. 115.

19 Kang Ruogu, Brown Stephanie et Kiesler Sara, « Why do people seek anonymity on the internet? informing policy and design », New York, NY, USA, Association for Computing Machinery, « CHI '13 », 2013, p. 2660.

20 Foucault Michel, *Surveiller et punir : naissance de la prison*, Paris, Gallimard, « Bibliothèque des Histoires », 2003, 318 p.

21 Kang Ruogu, Brown Stephanie et Kiesler Sara, art. cit., p. 2661.

RÉSUMÉ

Français

L'artiste argentine Amalia Ulman crée, en 2014, *Excellences & Perfections* : une performance croisant revendications féministes et identités en ligne. C'est au xx^e siècle que les luttes et revendications identitaires, notamment féministes, prennent leur essor ; ces combats pour l'égalité se poursuivent aujourd'hui sur Internet et notamment grâce aux réseaux sociaux. Pour interagir sur ces plateformes, chacun·e se crée un avatar, interface représentative de soi. Dans le même temps, les artistes investissent ces nouvelles plateformes d'échange. Mélissa Sayman propose d'analyser l'existence en ligne au prisme de l'œuvre d'Amalia Ulman, qui met en scène un double d'elle-même dans cette longue performance — et amène par cet « avatar » la problématique de la double-identité aujourd'hui.

INDEX

Mots-clés

avatar, identité, numérique, performance, réseau social, virtuel

AUTEUR

Mélissa Sayman

C'est après une formation en arts plastiques à l'université de Strasbourg que Mélissa Sayman intègre le Master Critique-Essais, écritures de l'art contemporain. Ses champs d'intérêts sont vastes et variés, entre création artistique, écriture, jeux-vidéos et histoire des arts. Son mémoire de fin d'études, intitulé *Questions d'authenticité*, lui permet d'allier l'essai introspectif et la

recherche théorique : elle tente ainsi d'explorer, à travers une sélection d'artistes ultra contemporains, la multiplicité des identités dans le monde actuel.

IDREF : <https://www.idref.fr/265535697>