

Audrey Deveault et Michaël Lessard (dir.)
MOURIR AU 21^e SIÈCLE :
ENTRE CORPORALITÉS ET TECHNOLOGIES
Montréal, Éditions Yvon Blais, 2020, 129 p.

Mouloud Boukala
Université du Québec à Montréal

Avatar postmortel, mort numérique, implants, transhumanisme, hybridation identitaire, transplantation des produits du corps, mort vidéoludique, etc., autant de réalités contemporaines contribuant à renouveler les frontières entre le vivant et la mort et qui constituent la matière de ce court ouvrage collectif *Mourir au 21^e siècle : entre corporalités et technologies*. Sept textes issus du colloque « Mort, corporalités et technologies », tenu le 30 mai 2019 à la Faculté de droit de l'Université McGill, s'interrogent sur les répercussions de technologies, certaines très nouvelles, dans les domaines biologique et numérique et invitent à réfléchir sur nos conceptions de la mort et de nos « corporalités dans, après et par-delà la mort » (p. 6). Les questions et les enjeux soulevés par ces transformations du 21^e siècle sont d'ordre juridique, anthropologique, éthique, esthétique ou social.

L'intérêt de l'ouvrage, accessible et s'adressant à un large public, réside résolument dans son approche multidisciplinaire. En conviant étudiant·e·s et professeur·e·s en droit, en études littéraires, en histoire de l'art, en communication et en études sémiotiques, Audrey Deveault et Michaël Lessard nous plongent *in media res*, au cœur de préoccupations professionnelles contemporaines et/ou au sein d'univers artistiques distincts où priment la personne/le personnage décédé·e ou en train de mourir et sa corporalité. Les deux premiers articles proposent de vivifiantes réflexions sur le statut juridique du cadavre, cet « OJNI : Objet Juridique Non Identifié », pour reprendre l'expression de Mariève Lacroix. Cette dernière montre, avec précision et clarté, que le statut juridique de la dépouille mortelle compose avec des éléments empruntés à la fois à la catégorie des choses et des personnes. Elle privilégie le prisme de la dignité humaine en droit québécois contemporain pour assurer sa protection juridique : « le mort n'existerait plus en tant que sujet de droit, mais en tant qu'objet de dignité » (p. 28). Dans le prolongement de ces réflexions, Gaële Gidrol-Mistral et Anne-Sophie Hulin, après avoir

souligné qu'aucun texte de loi au Québec ne définit la mort, soulèvent les enjeux liés aux empreintes corporelles (le cadavre et les éléments et produits du corps) et virtuelles (les données personnelles et numériques de la personne) laissées par la personne à son décès. Les autrices mettent en lumière comment le corps survit à la mort, s'autonomise et devient un bien patrimonial ou extrapatrimonial susceptible d'engendrer des devoirs pour les survivant·e·s. Un glissement de la catégorie des personnes vers celle des choses et/ou celle des obligations s'opère quant au statut de ces « mort·es-vivant·es ».

En centrant son propos sur les technologies numériques, Nadia Seraiocco livre un bref essai sur ce qu'elle nomme des vanités numériques, à savoir les avatars postmortels, la datafication et l'hybridation *humain non humain*. Elle s'intéresse aux manières dont « la mort est devenue toujours plus médiatisée sur différents supports, jusqu'à ce que ce concept d'une "après-mort" en ligne [...] se présente comme la continuité numérique de la vie biologique d'un individu qui, même dans la mort, peut toujours faire le récit de sa vie » (p. 58-59). Pour ce faire, elle brosse un survol historique des rituels funéraires avant d'aborder les diverses relations entre le deuil et la mort à l'ère du numérique. Cet article, très accessible, permet au lectorat non spécialiste de se familiariser avec plusieurs notions (par exemple les « *mediator deathwork* », le téléchargement de la conscience humaine sur une plateforme) et d'identifier les nouveaux « médiateurs » ou entrepreneurs de la mort en ligne.

Dans « *Famous Deaths* : au-delà d'une représentation visuelle de la mort », Benoit Solbes porte son intérêt sur une installation immersive du collectif Sense of Smell présentée au centre Phi de Montréal en 2016. Placé·e seul·e dans une cellule de conservation en position horizontale et dans l'obscurité, le/la spectateur·trice expérimente les quatre dernières minutes de vie de célébrités : Vincent Van Gogh, John F. Kennedy, Diana Spencer, Mouammar Kadhafi et Whitney Houston, et ce, uniquement à partir de stimulations auditives et olfactives. Après avoir affirmé – sans le démontrer – qu'il existe une hybridation identitaire pour le/la spectateur·trice entre « ses *traits propres* et ceux de la célébrité » (p. 79), l'auteur dresse une typologie de ces mort·es en distinguant d'une part, les figures politiques dont le décès relève d'une sacralisation (Kennedy et Spencer) ou d'une désacralisation (Kadhafi) et, d'autre part, les personnalités artistiques (Van Gogh et Houston) dont la mort s'apparente au mythe du martyr de l'art. Bien que cette installation

repose principalement sur des perceptions sonores et olfactives, le texte est très peu prolixe sur les sons et odeurs mobilisés pour chaque décès, si ce n'est que « Sense of Smell tente de proposer une reconstitution réaliste sonore et olfactive dans laquelle se sont déroulés les faits » (p. 78-79).

Si la mort fournit ample matière à réflexion quant à sa catégorisation dans le champ juridique et numérique, comme nous l'avons vu dans la présentation de ces articles, il en va de même dans l'univers des jeux vidéo. C'est l'objet du travail présenté par Pierre Gabriel Dumoulin dans son article à visée exploratoire « La (re)définition de la mort en contexte vidéoludique : entre mort-mécanique et mort-permanente ». L'auteur pointe la nécessité d'analyser la mort dans son contexte d'énonciation, ce qui l'amène à distinguer la dualité suivante : une mort reconnue comme un état temporaire, entre deux parties, et une mort permanente, qui « s'impose aux joueurs par son caractère indéniable et immuable » (p. 100). Il observe que la mort en tant que mécanique peut être employée selon trois axes, non exclusifs, à savoir : 1) une forme de réinitialisation, 2) une forme d'inconvénient, 3) une mort permanente. Malgré l'intérêt manifeste de nombreux passages et observations, l'article aurait mérité une restructuration et un resserrement du propos, notamment à partir des interrogations centrales qu'il soulève vers sa fin : « Faut-il ou non parler de mort, et quelles en seraient les dispositions par rapport à celle-ci? Comment redéfinir « tuer » [...] lorsqu'il est question d'un monde virtuel? » (p. 104).

Les deux dernières contributions de l'ouvrage consistent en des études comparatives entre images et textes et sont toutes deux travaillées par la notion de métaphore. Dans « *La mort de l'affect et la mécanisation de la métaphore organique* », Audrey Boutin livre une analyse comparative de la série *Death and Disasters* (1963) d'Andy Warhol et du roman *Crash!* (1973) de James Graham Ballard en centrant son propos sur l'incidence de l'automobile au sein des deux productions culturelles. Elle montre que les deux auteurs célèbrent un ordre nouveau signant la mort de l'affect, celui de la machine ou « de la domination mécanique sur la nature vouée à être reproduite puis remplacée » (p. 110). La voiture symbolise à la fois le mouvement mais également la mort, « arrêt ultime, reléguant le corps à la chosification cadavérique » (p. 119).

À partir du journal d'hospitalisation d'Hervé Guibert (*Cytomégalo*, 1992) et d'un court-métrage documentaire d'Esther Valiquette (*Le singe bleu*, 1992), Alexandra

Roy-Côté s'interroge dans un court texte sur les multiples façons d'appréhender la maladie – le VIH/sida – dont étaient atteints les deux artistes. L'originalité du propos réside en cette mise en regard entre deux approches distinctes : individuelle-expérientielle et littéraire chez Guibert, civilisationnelle-transhistorique et audiovisuelle chez Valiquette. Selon Roy-Côté, les deux œuvres partagent une esthétique médicale et scientifique et proposent une réflexion sur la trace et la disparition. Les technologies médicales y jouent un rôle paradoxal : tout en soignant, elles contribuent à matérialiser la hantise de la mort. Et l'auteur conclure que : « Les récits du sida, qu'ils soient littéraires ou cinématographiques, nous communiquent l'expérience d'une condamnation et l'adresse, à la fois unique et collective, de celle-ci » (p. 129). Cette dernière contribution, au sujet fort stimulant, est la moins aboutie de l'ouvrage. Les cadres théoriques et d'analyse auraient pu être enrichis et davantage développés en se référant notamment aux travaux consacrés à la littérature du sida de manière plus large, et de manière plus spécifique aux recherches consacrées à l'écriture du sida et de l'intime chez Guibert, aussi bien dans ses écrits que dans son documentaire *La pudeur ou l'impudeur* (Guibert, 1991).

Bien qu'intéressant à lire, et même passionnant par endroits, *Mourir au 21^e siècle : entre corporalités et technologies* présente certaines carences au regard du traitement variable des sujets abordés et des questions essentielles qu'il soulève – sans cependant les approfondir véritablement – dans certains articles. Malgré l'apport significatif et la qualité manifeste de plusieurs contributions, cet ouvrage aurait demandé un traitement davantage rigoureux pour d'autres.