

Québec français



Formes contemporaines de l'identité

Bertrand Gervais

Number 173, 2014

L'auteur et ses doubles

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/72939ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Publications Québec français

ISSN

0316-2052 (print)

1923-5119 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Gervais, B. (2014). Formes contemporaines de l'identité. *Québec français*, (173), 51–52.

Formes contemporaines de l'identité

BERTRAND GERVAIS *

Peut-on encore parler de doubles à notre époque ? Peut-on encore en parler lorsque, sur Internet, les modalités d'identification des réseaux sociaux favorisent la création de pseudonymes et d'avatars ? La notion paraît soudainement fort désuète.

Cette notion trouve depuis longtemps sa pertinence dans un rapport identitaire fondé sur l'intimité, la distinction entre l'être et le paraître, le soi et l'autre. Il y a le vrai, le sujet, et le faux, son double, celui qui lui ressemble, qui peut même prendre sa place, lui servir d'alter ego. Il paraît être le vrai, mais il n'en a que les atours. De l'extérieur, il donne toutes les apparences d'être le sujet lui-même ; mais de l'intérieur, depuis son identité propre, il est autre. Et les jeux complexes du double se déploient dans les interstices entre ces deux versions de soi.

Le double est, dans le cadre d'une stratégie paradoxale, une valorisation du sujet et du rôle central qu'il occupe sur la scène de la représentation. Ce n'est pas un quidam qui a un double, mais un être d'exception, quelqu'un qui vaut la peine d'être imité et reproduit. Un inconnu n'a pas à avoir de double. Il se fond dans la masse des individus qui, tous, se ressemblent. Être le double d'un inconnu, c'est être le double de personne. Or, être un double, c'est être le double de *quelqu'un*, de quelqu'un qui compte, de quelqu'un sur qui l'attention peut se porter – parce qu'il est un être d'exception ou parce que le récit porte sur lui. Le double est une flèche qui pointe vers l'original, dont il confirme justement l'originalité. La dimension paradoxale de la stratégie vient par contre du fait que, au moment même où elle le place au centre des regards, elle en affaiblit la centralité en dédoublant la perspective.

Dans un récit ou une situation donnée, il ne peut y avoir qu'un seul être dédoublé. La situation est exceptionnelle, le double étant souvent le catalyseur d'une crise, comme l'a bien montré René Girard (1972). Or, qu'arrive-t-il quand les doubles se multiplient ? Quand tout un chacun a la possibilité de s'en créer un, voire une multitude ? Et quand ceux-ci se mettent à interagir entre eux ? Ce qui fait la particularité du double se défait : sa singularité, son caractère exceptionnel, son urgence. Le double devenu une pratique commune n'a plus rien du double, il devient un simple jeu.

Et le sujet qui s'amuse à se composer des doubles n'est plus un être d'exception, il est un banal citoyen du monde contemporain, choisissant dans sa palette de mises en scène de soi une stratégie éprouvée, celle de se présenter sous un autre jour, le temps d'une interaction médiatisée par un dispositif d'accès à un réseau social quelconque.

Je peux ainsi décider, moi Bertrand Gervais, de me présenter comme Éric Lint et de vivre sur les réseaux sociaux sous ce nom. La relation entre cet Éric Lint et moi peut être affichée et évidente, comme elle peut restée opaque et obscure. Sur Facebook, par

exemple, mes connaissances savent très bien que je suis Éric Lint, mais ils acceptent la convention qui veut que j'existe sur le réseau sous ce nom. Je peux aussi faire vivre, sur son propre site, un Éric Lint qui se pose alors en personne réelle, alimentant son blogue personnel. La supercherie est alors complète. Je peux aussi en faire un personnage de roman, mettre en scène un Éric Lint, titulaire d'une chaire de recherche sur la littérature transgénique. Chaire évidemment imaginaire. Et je peux ultimement me servir de ce nom comme acronyme pour une équipe de recherche, ayant pignon sur rue dans une véritable université.

Le double n'est plus un jeu savant, lié à une pratique d'écriture, mais une modalité de communication et de présentation de soi. Et la création d'un double ne se produit plus dans un régime identitaire marqué par l'intimité et l'intériorité (*je ne suis pas ce que je parais être*), mais par l'extimité et une extériorité exacerbée (*je suis la somme de mes paraître*).

Cette extimité permet de parler des jeux identitaires. Le néologisme a été développé en concept par Serge Tisseron, le psychanalyste français (2001). Il renvoie à une identité-flux, une identité qui se compose d'un ensemble de flux interreliés. Dans ce flux, je n'existe plus indépendamment de mes représentations, mais par celles-ci, et elles me définissent tout autant qu'elles m'identifient. Mon identité est établie de façon différentielle et se présente comme le résultat intermédiaire d'un processus permanent d'ajustement.

Certains parlent de ces jeux identitaires comme d'un moi-toile ou d'un moi-écran (à la manière du moi-peau de Didier Anzieu) ; mais, quel que soit le terme utilisé, tous recouvrent une même réalité, celle d'une identité-flux, permettant de cerner les rapports identitaires établis sur Internet. C'est une identité qui fait écran. Une identité qui est une pure extériorité.

L'identité-flux est au cœur d'une culture numérique et virtuelle, définie par la médiation d'une interface et d'un dispositif singulier, l'écran d'un ordinateur ouvert sur un réseau. Elle ne repose pas sur le privé, l'en soi et la conscience de ses propres actes, qui peut ouvrir la voie à une confession ou un aveu, mais sur le public et la position occupée dans un réseau, où la confession devient un amusement sans prétention puisque sans conséquences. Cette médiatisation qu'Internet, la télévision et les autres médias surdéterminent dans leurs jeux croisés est définie moins comme un simple mécanisme de transmission d'information que comme un véritable principe d'identification et d'action. C'est une interface, celle par laquelle nous comprenons le monde et en projetons des versions qui répondent à nos attentes.

Si la réalité est une construction sociale, l'imaginaire contemporain nous en offre une version élaborée sur la base d'un spectacle permanent, d'une médiatisation où l'image s'impose comme valeur

fondamentale et où l'identité est un jeu, qui déborde l'opposition habituelle établie entre le soi et le même, pour s'ancrer dans la dynamique d'une identité processus.

Quelles sont les caractéristiques de l'identité-flux ? On peut en identifier trois. La première est évidemment la prépondérance des dispositifs techniques qui lui servent d'appui. Ses paramètres sont déterminés afin de répondre aux exigences du numérique et de la culture de l'écran. La deuxième est la labilité des marqueurs identitaires, qui permettent tous les jeux, à l'aide de pseudos et d'avatars, de constructions de *personae* complexes, de manipulations de corps virtuels et de figures imaginaires (Gervais et Desjardins, 2009). Ces jeux favorisent un brouillage de plus en plus important des limites de la fiction, processus qui est au cœur même de la culture de l'écran.

Une troisième en est assurément l'importance qu'y joue l'image, mais une image faite non pas pour être regardée mais manipulée. L'intimité se déployait sur le mode d'une hégémonie de la parole et du langage sur l'image et les représentations iconiques. L'extimité se définit par un renversement de cette relation. L'image prend le dessus sur le langage et la parole, et elle engage à une nouvelle distribution des traits par lesquels une identité est établie. *Je suis la somme des images qu'on a de moi. Notamment parce que, sur le réseau, je n'existe vraiment que par ces images.*

Éric Lint est-il mon double ? Il est assurément une facette de mon identité-flux. Mais c'est un double banalisé, un double qui ne suscite aucune crise, parce qu'il ressemble à tous les autres doubles, à tous ces avatars qui pullulent sur la toile. Il est tour à tour pseudo, personne, personnage, une version de moi utile dans certains contextes, un procédé bénin de défamiliarisation. Sa présence ne fait pas de moi un écrivain ou un être marqué, elle m'inscrit simplement dans mon époque.

* Professeur à l'Université du Québec à Montréal.

Références

- ANZIEU, Didier, *Le Moi Peau*, Paris, Dunod, 1985.
- GERVAIS, Bertrand et Mariève DESJARDINS, « Le spectacle du corps à l'ère d'Internet. Entre virtualité et banalité », *Protée*, vol 37, n° 1, 2009, p. 9-23.
- GIRARD, René, *La violence et le sacré*, Paris, Hachette, Littératures, 1972.
- TISSERON, Serge, *L'intimité surexposée*, Paris, Ramsay, 2001.



© Christophe Finot, « Québec - Hôtel du Parlement 3 » — Travail personnel.

L'équipe de la revue *Québec Français* remercie chaleureusement les députés qui la soutiennent par l'intermédiaire du programme de « Soutien à l'action bénévole » :

GAÉTAN BARRETTE
Député de La Pinière

STÉPHANE BERGERON
Député de Verchères

RAYMOND BERNIER
Député de Montmorency

YVES BOLDUC
Député de Jean-Talon

MAKA KOTTO
Député de Bourget

HAROLD LEBEL
Député de Rimouski

MATHIEU LEMAY
Député de Masson

AGNÈS MALTAIS
Députée de Taschereau

MICHEL MATTE
Député de Portneuf

CAROLINE SIMARD
Députée de Charlevoix-Côte de Beaurpré

