

Paule Mackrous
Université du Québec à Montréal

Visages d'avatars.
Événements esthétiques
et histoire de l'art¹

Durant les années 2006 et 2007, les artistes Eva et Franco Mattes ont exploré les lieux populaires du monde virtuel *Second Life* à la recherche des avatars les plus fameux. Si le projet *Second Life*² était d'abord annoncé par *Linden Lab* comme un lieu virtuel pour la création d'un monde imaginaire, il est rapidement devenu un lieu commun de promotion pour les compagnies de toutes sortes. Ses avatars incarnent moins la diversité humaine que quelques stéréotypes du *glamour*. Moins un jeu qu'une plate-forme communicationnelle, on y retrouve des villes, des magasins, des musées.

1. Cette communication était accompagnée d'une centaine d'images qui n'avaient pas simplement un rôle complémentaire mais faisaient pleinement partie de l'argumentation. Ce site a été créé pour accompagner cette publication : <http://effetdepresence.blogspot.com/p/publications.html>.

2. Linden Lab, « Second Life », <http://secondlife.com/> (2 janvier 2010).

S'inspirant du célèbre projet d'Andy Warhol *13 Most Beautiful Boys and Women*, Eva et Franco Mattes conçoivent à leur tour une série de portraits nommés *13 Most Beautiful Avatars*. Celle-ci est présentée à *Ars Virtua* en 2007³, une galerie établie dans le monde virtuel. L'exposition, qui contient des portraits d'avatars de *Second Life*, se manifeste une seconde fois deux semaines plus tard dans la salle bien réelle de la *Italian Academy of Columbia University* à New York. Par la création de ces portraits en gros plan, Eva et Franco Mattes créent une expérience de l'avatar bien différente de celle que l'on peut vivre en naviguant dans un monde virtuel.

En tant qu'historienne de l'art, comment puis-je rendre compte de l'expérience de ces visages virtuels tels que saisis et modifiés par les Mattes? Cette question implique la suivante : comment faire l'histoire de ces portraits sans anéantir l'événement esthétique vécu à leur rencontre? Il faut comprendre ici le terme « événement » tout simplement comme « quelque chose qui advient » dans l'œuvre d'art et « esthétique » réfère à la fois à la sensation et à l'art. L'événement esthétique implique un mouvement, quelque chose qui est en train de se faire. Si l'histoire de l'art se préoccupe largement des événements passés, les événements esthétiques, dont la forme historique serait celle de la survivance, n'y trouvent pas aussi aisément leur place.

Une histoire au service de l'événement esthétique

Comme le dit si justement Hans Belting dans son ouvrage *L'histoire de l'art est-elle finie?* : « L'histoire de l'art, comme chacun sait, étudie des supports de représentation, les œuvres d'art. Mais nous oublions souvent que l'histoire de l'art elle-même pratique la représentation⁴. » En voulant donner un sens particulier à ce qui est représenté par l'écriture de l'histoire de l'art, on peut facilement réduire l'expérience de

3. Eva et Franco Mattes, <http://www.0100101110101101.org/home/portraits/thirteen.html> (2 janvier 2010).

4. Hans Belting, *L'histoire de l'art est-elle finie?*, Paris, Gallimard, 1989, p.117.

l'œuvre d'art, voire la faire disparaître au profit des qualités mimétiques, documentaires, sociologiques ou encore formelles de l'œuvre. Friedrich Nietzsche disait bien qu'il fallait placer la vie au-dessus de la pensée et ainsi cesser de s'instruire sans animer son activité. C'est pourquoi il s'oppose à l'histoire, telle qu'elle est pratiquée à l'époque moderne : parce que l'accumulation de connaissances qu'elle entraîne paralyse et empêche de vivre. L'histoire devrait être au service de la vie. Selon le philosophe : « l'enjeu est clair : la vérité ou la vie; l'histoire ou l'art⁵ ».

L'approche phénoménologique, inspirée de la méthode d'Edmund Husserl, résout une partie du problème. Elle propose au spectateur de se défaire de ses savoirs pour s'adonner entièrement à une expérience. La signification émerge de l'expérience décrite par le spectateur. Ayant une formation en histoire de l'art, puis-je faire une dissociation entre mon expérience conceptuelle d'une œuvre d'art et une expérience purement sensorielle? Je ne peux me défaire entièrement de mon savoir, par exemple, celui qui mène tout spectateur à s'intéresser à une œuvre d'art. Il faut déjà, pour qu'il y ait un événement esthétique, « qu'un ensemble d'indications visuelles, langagières et comportementales délimitent et définissent la zone d'opération et d'expérience artistique⁶. » Il faut également que des expériences soient reliées en histoires pour qu'une nouvelle expérience soit perçue comme une expérience propre. La conscience de soi est toute construite par ces histoires. L'événement esthétique de l'effet de présence n'échappe pas à ces prédispositions. Car si une sensation est un vécu qui se donne comme immédiat, elle s'érige pourtant sur un savoir ancré dans la perception.

Pour rendre compte de l'événement esthétique des portraits d'avatar par une histoire de l'art, il est essentiel de trouver des moyens de maintenir cet événement en vie. Si Nietzsche écrit qu'il faut « refuser

5. Friedrich Nietzsche, *Seconde considération intempestive : de l'utilité et de l'inconvénient des études historiques pour la vie*, Paris, Flammarion, 1997 [1884], p.33.

6. Yves Michaud, *L'art à l'état gazeux, essai sur le triomphe de l'esthétique*, Paris, Stock, 2003, p.37.

l'extériorité des faits historiques [...] et privilégier la conviction⁷ » cela ne signifie pas qu'il faille occulter les faits historiques. Il s'agit plutôt de les mettre à contribution en fonction d'une conviction expérimentielle. Pour parler d'une œuvre avec art, nous dit Nietzsche, on doit « se sentir lié » à elle jusqu'au bout.

L'événement esthétique vécu à la rencontre des visages d'avatar n'est pas uniquement lié à une histoire de l'art préconstruite, mais il réfère aux productions culturelles de manière générale. Comprendre et maintenir l'événement esthétique consiste à rendre conscient, par l'écriture et les images, les productions culturelles de toutes sortes qui y participent. À la suite de l'historien Jacob Burckhardt et de l'historien d'art Aby Warburg, on peut parler de ces éléments comme des survivances⁸. Les survivances permettent d'appréhender la surdétermination temporelle de l'histoire, ainsi elles permettent aisément les sauts dans le temps. Chez Burckhardt, elles sont le fruit d'un inconscient socio-historique qui se déploie dans les productions culturelles, alors que chez Warburg, elles résultent plutôt d'une transmission biologique qui s'exprime dans le geste de l'artiste. Je les définis à mon tour comme résultant du travail de l'historien lui-même, sans quoi il n'y aurait pas de survivances. Les survivances sont mes propres actualisations interprétatives, en tant qu'être dans le monde qui pratique la représentation par l'écriture de l'histoire de l'art. Il se peut ainsi que certaines d'entre elles soient plus récentes que l'avènement des portraits eux-mêmes, l'événement esthétique étant renouvelé et enrichi par les expériences qui continuent de se consolider en histoires.

Chez Burckhardt et Warburg, les survivances s'actualisent dans la juxtaposition des éléments de culture (œuvres d'art, fragments d'histoire de l'art). L'historien fait un « tableau » dans lequel on expérimente, malgré la linéarité de l'écriture, la simultanéité des éléments qui

7. Friedrich Nietzsche, *op. cit.*, p.51.

8. Jacob Burckhardt, *Considérations sur l'histoire universelle*, Paris, Payot, 1971 [1905], 301 p. et Georges Didi-Huberman, *L'image survivante. Histoire de l'art et temps des fantômes*, Paris, Éditions de Minuit, coll. « Paradoxe », 2002, 592 p.

composent l'événement esthétique. Cette méthode historique participe de l'événement esthétique des œuvres d'art. Les visages d'avatar ne sont pas figés dans l'époque où ils sont apparus pour la première fois. Ainsi, les œuvres ne s'inscrivent pas dans une histoire, mais inscrivent, par les survivances que j'actualise, une histoire. Cette histoire, qui s'érige comme un *patchwork* et qui prend pour guide la « conscience de mon émoi⁹ », engendre elle-même des événements esthétiques.

Au départ : l'insaisissable

Devant la série de portraits *13 Most Beautiful Avatars*, je suis fascinée. Dans le monde virtuel, je vois les avatars se mouvoir. Dans le cas des portraits, les avatars sont immobiles, mais ils m'apparaissent pourtant davantage animés. Les visages d'avatars occupent tout l'espace de l'image pour lequel le cadrage sectionne plutôt qu'il n'enclôt. Ce sont des grandes surfaces à explorer tels les visages qui apparaissent dans les gros plans cinématographiques que l'on ne parvient jamais à saisir. Cette idée se trouve à un double niveau dans le film *La frontière de l'aube*¹⁰ de Philippe Garrel, dans lequel le personnage de Carole, une actrice vedette de cinéma, fait la rencontre de François, un photographe chargé de faire un reportage à son sujet. François cherche à saisir sur de la pellicule sensible le visage de Carole. Construit presque uniquement de gros plans, le film nous introduit dans le regard du photographe. Malgré la découpe, le cadrage, l'isolement, et le grossissement, les visages sont des énigmes. Comme le mentionne Emmanuel Lévinas : « Le visage est présent dans son refus d'être contenu. Dans ce sens, il ne saurait être compris, c'est-à-dire englobé¹¹. » À l'écran cinématographique, ils nous submergent dans une impossibilité physique de les contenir d'un seul regard. Ainsi dramatisés, ils ne sont nulle part, mais eux-mêmes les lieux de l'altérité. Les visages d'avatars m'habitent plus qu'ils ne se

9. Roland Barthes, *La chambre claire. Note sur la photographie*, Paris, Seuil, 1980, p. 24.

10. Philippe Garrel, *La frontière de l'aube*, France, 2008, 105 min.

11. Emmanuel Lévinas, *Totalité et infini*, Paris, Librairie générale française, 1971, p. 211.

laissent comprendre. Dans le film *La frontière de l'aube*, le visage de Carole hante François qui, dans son propre reflet dans le miroir, voit désormais le visage de Carole décédée. C'est un visage qu'il n'a jamais pu saisir malgré les nombreux portraits photographiques. Les portraits des *13 Most Beautiful Avatars* sont, pour moi, tout autant insaisissables. Les photographies, tel que le mentionne Barthes, sont invisibles : il faut fermer les yeux pour mieux les voir¹².

Le visage fabriqué : mesure et décadence

Malgré cet aspect insaisissable du visage, les gros plans des visages d'avatars incarnent de manière évidente les standards de beauté occidentaux et les modalités de représentation de ceux-ci. Dans leur perfection manufacturée, les avatars possèdent tous un quelque chose de *déjà vu*. Ils rappellent fortement les visages qui nous submergent, je parle de ceux que l'on retrouve dans les images publicitaires, pour lesquels l'écart entre la peau et le synthétique est de moins en moins un facteur de différenciation. Les visages sont modelés par une fantasmagorie collective et celle-ci se révèle dans les traits physiologiques, mais aussi dans les compositions, les vecteurs, la lumière, les couleurs, les poses, les reflets et les textures. Les images des vedettes hollywoodiennes proposent également ce type de composition. Des clichés dirons-nous, de simples stéréotypes de représentation, féminine surtout. Un cliché, c'est aussi une formule et après Warburg, j'affirme qu'une formule c'est aussi un *pathosformel*¹³. Le *pathosformel* est ainsi plus qu'une simple forme qui se répète dans les œuvres d'art et à travers le temps. Elle porte aussi un pathos qui, selon Warburg, est transmis par le geste et non l'imitation. On peut d'abord identifier un rapport de ressemblance entre les photographies des visages d'avatars et celles des visages des vedettes hollywoodiennes, mais il faut ensuite reconnaître le rapport contigu entre les deux formules. Si une formule survit, c'est parce que

12. Roland Barthes, *op. cit.*, p.18.

13. Pour une étude approfondie de la notion de *pathos formel* chez Aby Warburg, voir Georges Didi-Huberman, *op. cit.*, p. 193.

sa force de signification est toujours actuelle dans l'expérience. Qu'est-ce que cette formule actualise à travers l'avatar?

Nietzsche disait qu'« Apollon ne peut vivre sans Dionysos¹⁴ », que l'art dorique, l'art de la mesure et de la beauté, n'aurait pu exister sans la barbarie dionysiaque avec laquelle il lutte incessamment. Le canon de beauté, qui est ici la formule du portrait d'avatar, paraît ainsi toujours dissimuler une certaine forme de décadence. Cette décadence se révèle à la mesure de la perfection qui paradoxalement est démesurée. Cette polarité de la mesure et de la décadence, je la rattache toujours à un court voyage à Bucarest au cours duquel elle m'est apparue évidente¹⁵. Des visages féminins, à une échelle incroyablement grande, sont imprimés sur des tissus. Véritables revêtements de la ville, ces images publicitaires recouvrent les bâtiments laissés à l'abandon. Les images se passent toutes à la surface. Tout comme les portraits des avatars, sans véritable perspective, elles n'inscrivent pas un espace en creux, elles n'ouvrent pas sur un autre monde, mais elles sont là. C'est l'espace du spectateur qu'elles façonnent. C'est comme si on voulait refaire une beauté à la ville et que la solution était de répandre ces images de femmes, dans leur perfection manufacturée, proposant elles-mêmes des produits cosmétiques. Sortes de parements de tombeau, les affiches laissaient ainsi pour morts deux séismes, une guerre et une révolution, gravés dans les bâtiments en ruine. En les recouvrant d'une belle éternité, elles faisaient voir ce qui les débordait de manière frappante : la violence, la mort et le temps.

L'avatar de *Second Life*, dans sa belle éternité, dévoile aussi son revers. Dans la religion hindouiste, d'où le terme « avatar » est issu, on dit que « l'Avatar apparaît parfait, se revêtant de matière dans le dessein de servir le monde de la forme¹⁶ ». Toutefois, l'avatar vient

14. Friedrich Nietzsche, *La naissance de la tragédie*, Paris, Librairie générale française, 1998, p.62.

15. Paule Mackrous, « Ce qui nous regarde : les visages de Bucarest », *.dpi, la revue du Studio XX*, n° 11, Montréal, mars 2008, <http://dpi.studioxx.org/demo/?q=fr/no/11/ce-qui-nous-regarde-les-visages-de-bucarest-paule-mackrous> (6 sept. 2011)

16. Michel Coquet, *La doctrine des avatars*, Grenoble, L'or du temps, 1986, p.78.

dans le but d'instruire l'humanité et lui montrer ce qu'est *Maya*, c'est-à-dire l'illusion. C'est pour cela qu'il doit revêtir le vêtement de *Maya* (l'illusion) : pour mieux la dévoiler. Révélant dans l'évidence leur artifice par l'esthétique informatique de *Second Life*, les visages d'avatars font voir l'envers du mythe de l'avatar, tel qu'on le rencontre dans la croyance hindoue. Le mythe de l'avatar repose sur l'idée que, étant un être qui n'a ni passé, ni futur, son corps ne sera pas pour lui une prison de chair, et qu'il n'en subira aucune limitation. Les visages d'avatars rappellent, par leur évidente fabrication, le temps qui passe. Ils agissent telles les allégories de la Vanité qui évoquent une mort imminente par la représentation d'une jeune beauté qui se regarde dans un miroir. Ici, le standard de beauté a laissé tomber le miroir pour ses effets miroirs, son opacité. Comme les visages de Roy Lichtenstein, ils portent la présence du mécanisme qui les ont mis au monde : les points de trame pour l'imprimerie, dans le cas des œuvres de Lichtenstein, et l'esthétique d'un logiciel, dans le cas des portraits d'avatars. Les portraits d'avatars montrent que ce corps n'est qu'une pure possibilité mathématique et que son existence résulte d'une fabrication. Malgré son apparence intemporelle, l'avatar a une origine, sa fabrication, et évoque ainsi une fin tragique et hors de son contrôle, sa destruction. Tel est la conséquence de sa réversibilité.

De l'individuation à la dislocation

Bien que les visages d'avatars soient le résultat de la technique, le portrait reproductible est, comme Benjamin le souligne, l'ultime retranchement pour l'aura, il résiste¹⁷. C'est en tant que visage qu'il résiste, visage garant d'une singularité. En tant que participante du monde virtuel *Second Life*, je perçois les portraits d'Eva et Franco Mattes comme des figurines devenues visages. Les avatars ont subi, en quelque sorte, le même processus que l'homme dans la peinture de la Renaissance : Dominique Baqué dit que

17. Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique*, Paris, Allia, 2003 [1955], 78 p.

pour que le visage puisse conquérir la célébration de son irréductible singularité à travers la magnificence du portrait renaissant, il aura fallu passer préalablement par un lent travail d'individualisation du corps par rapport au groupe¹⁸.

Cette individualisation procède par un triple retrait de l'humain : celui d'être coupé des autres, de lui-même (en tant que corps) et du cosmos. De l'avatar du monde virtuel au portrait décontextualisé de l'avatar, l'individuation crée ici un effet de présence. Eva et Franco Mattes ont engendré des visages dont l'expression est indépendante de la présence de l'utilisateur. Au sein de ces portraits, l'idée des yeux comme organes de la vision disparaît pour faire place au regard. Le regard invoque la sensibilité humaine. Déracinés du monde virtuel dont ils sont issus et de l'utilisateur qui les mouvait, les avatars sont dotés d'une certaine autonomie.

Cette souveraineté de l'avatar engendre une relation dialogique avec celui-ci. L'avatar, sans utilisateur et se suffisant à lui-même, ne renvoie ni à quelqu'un qui le meut, ni, par ressemblance, à quelqu'un hors de lui. L'avatar, que nous ne pouvons plus investir dans un monde *virtuel*, ne s'alimente que de nos propres projections fantasmatiques, puisqu'il entre dans notre espace, un monde *tangible*. Cette expérience peut mener à une forme de folie puisqu'elle tourne à vide. Dans le film *S1m0ne*¹⁹, par exemple, Victor Taransky, un réalisateur déchu, manipule une actrice virtuelle issue d'un logiciel créé par un informaticien. L'avatar, manipulé par Taransky dans ses films, devient une vedette. Plus elle se donne comme insaisissable, parce que toutes les rencontres non médiatisées avec elles sont impossibles, plus Simone (l'avatar) est encensée. Taransky réussit à faire vivre Simone pour un très large public en passant de l'image photographique au film, puis du film à l'hologramme. Les admirateurs ressentent la présence de Simone, celle-ci existe.

18. Dominique Baqué, *Visages : du masque grec à la greffe du visage*, Paris, Éditions du Regard, 2007, p.167.

19. Andrew Niccol, *S1m0ne*, États-Unis, 2002, 117 min.

Le trouble arrive lorsque le réalisateur, conscient du mécanisme d'animation de Simone, se fait prendre au jeu. Il vit un effet de présence. Celui-ci est d'autant plus trouble que s'y ajoute la conscience du dispositif. Taransky dialogue avec son propre avatar : « this is a phony balloney world, we're all living one big lie so why shouldn't you live too. Your more authentic than all these people worshipping you and that's the problem²⁰ ». Les avatars d'Eva et Franco Mattes se trouvent également sur cette mince frontière entre deux mondes, une cohabitation du monde virtuel auquel ils appartiennent et du monde tangible dont l'animation dépend. S'animant d'eux-mêmes par un visage autonome, ils provoquent un effet de présence.

On oublie ainsi leur fabrication, on oublie qu'il peut y avoir destruction. Simone vit au-delà même d'une existence tangible. La destruction du dispositif ne suffira pas à la faire mourir, puisqu'elle vit à l'intérieur de Taransky. Mettre à mort quelqu'un qui n'existe pas est impossible. Comme le visage de Simone, l'avatar autonomisé crée une dislocation qui engendre un simulacre de communication se poursuivant au-delà du regard posé sur le portrait.

Le portrait du portraitiste

Cela me conduit à parler de la tension entre le portraitiste et son modèle. C'est peut-être dans cette tension, plutôt que dans le concept, que le travail d'Eva et Franco Mattes rejoint celui de Warhol. Lorsqu'on voit le portrait de *Marylin* manipulé par Warhol, qui voit-on en premier? Warhol ou Marilyn? Ne sont-ils pas deux à se battre pour figurer? Tout comme les portraits de Warhol, les portraits des Mattes sont à la fois tous singuliers et tous identiques. Warburg prévient qu'il ne faut pas perdre de vue qu'il y a, dans le portrait renaissant, entre l'homme qui représente et la personne représentée, un contact intime, la rencontre

20. *Ibid.* : « Il s'agit là d'un monde artificiel, nous vivons tous dans un grand mensonge alors, pourquoi ne pourrais-tu pas exister. Tu es plus réelle que les gens qui te vénèrent, voilà le problème ». [je traduis]

de deux volontés²¹. Mais ici, encore une fois, on ressent l'inverse, un contact illusoire, médiatisé. La Marilyn de Warhol est un ready-made, il a modifié une photographie dont la série révèle à la fois le processus de l'image médiatique et le rapport entretenu avec cette image. Il en va de même des portraits d'avatars. Le modèle portraituré est une image. L'avatar est déjà une forme d'autoportrait, celui de l'utilisateur. Qu'ont fait les artistes sinon prendre cette image d'avatar et lui insuffler une singularité, la singularité des artistes eux-mêmes ? Dans la série, les avatars deviennent à la fois singuliers, mais dans l'unicité des compositions, ils sont également une seule et même composition singulière, le portrait de l'artiste.

La composition de l'historien d'art

En élucidant à mon tour les événements esthétiques des portraits d'avatars par la provocation de rencontres entre les éléments de culture, je pose aussi le problème plus général de la composition de l'historien d'art. Le danger est que l'histoire elle-même produise une tension, qu'elle en devienne le portrait de l'historien. Je parle de cette mince frontière entre le fait de parler des œuvres ou de soi-même lorsqu'il est question d'événements esthétiques. L'implication explicite de l'historien en tant qu'un point de vue dans le monde révèle l'impossibilité d'englober une expérience esthétique. Le portrait, pour ainsi dire, a plusieurs visages et chacun de ces visages se présente dans le refus d'être englobé, l'ensemble créant toujours plus d'insaisissabilité. Mais saisir, dans le sens de prendre quelque chose avec force, n'est pas le but de ce bricolage théorique. Le but était plutôt de construire un savoir qui participe de cette expérience sans que cela équivalle « à l'avoir réduit à l'état de cadavre dépecé²² ».

21. Aby Warburg, *Essais florentins*, Paris, Klincksieck, 1990, p. 105.

22. Friedrich Nietzsche, *op. cit.*, p. 49.