

L'avatar, une stratégie artistique.

## **L'avatar, une stratégie artistique.**

Sandra et Gaspard Bébié-Valérian

*Conférence organisée par Oudeis, le 30 janvier 2009.*

Avec les nouvelles plates-formes de jeux en réseaux et le web 02, le web social, qui se sont développés depuis quelques années, on assiste à la multiplication des "avatars", déclinaisons fantasmagoriques de soi.

L'avatar tire son origine de la religion hindoue et désigne notamment la déclinaison, une incarnation transformée du dieu Vishnu.

Comme pour la réalité virtuelle, l'avatar peut être l'antinomie de son point d'origine, et c'est ainsi que des individus tout-à-fait réels se créent des avatars tout-à-fait irréels ouvrant des possibilités de jeux identitaires multiples : l'homme devient la femme, la femme devient l'homme, le faible devient le puissant, le timide devient le lubrique, etc. L'avatar, c'est la création d'un soi métamorphosé.

Ce qui a changé depuis l'origine hindoue de l'avatar, c'est que l'avatar était une incarnation, une manifestation terrestre du divin, alors que dans le monde de l'internet, l'avatar est la manifestation de la désincarnation du terrestre dans le virtuel. L'avatar du virtuel peut ainsi s'emparer de la propriété du divin : la métamorphose et la multiplicité, un individu IRL (In Real Life, dans la vraie vie) ne se contentant rarement que d'un seul et unique avatar.

L'avatar, c'est aussi dans l'expression populaire, "l'événement fâcheux" qui va saboter l'entreprise, la panne qui va enrayer le système.

L'avatar, une stratégie artistique.

Comme l'avatar, l'artiste est un dérivé. Il est la déclinaison publique d'un individu, la représentation d'un statut qui est par essence politique. L'artiste est celui qui révèle ou recrée le monde, celui qui a le pouvoir de le métamorphoser par la puissance de son imagination, ou devrais-je dire par le pouvoir symbolique qui lui a été conféré par la société des hommes. Ainsi, la plus spectaculaire métamorphose créée par l'artiste est encore celle la plus infime mais la plus efficace, c'est-à-dire celle de la métamorphose de l'objet industriel en œuvre d'art : le ready-made, dont Marcel Duchamp a été l'inventeur. Même si ce n'est pas la matière de l'objet qui est transformée, le changement de son statut amène le regardeur à changer la perception de ce même objet, à le décliner sous une nouvelle forme symbolique qui a pour décor le centre d'art ou l'espace muséal.

Les artistes que je vais à présent évoquer, ont créé des avatars, aussi bien dans le sens de la déclinaison métamorphosée d'une entité première, que dans le sens de l'accident qui perturbe le système. Car, chez ces artistes, l'avatar est une stratégie artistique qui permet le renversement des codes et une nouvelle mise en perspective de la réalité ou de la virtualité.

Le premier artiste que j'ai choisi pour illustrer mon propos est Gérard Gasiorowski, artiste peintre né en 1930 et mort en 1986, Gérard Gasiorowski a commencé une carrière en tant que peintre hyperréaliste, c'est-à-dire que sa peinture était aussi proche que possible de la qualité photographique des clichés qu'il reproduisait. Critique et radical dans son approche de la peinture, Gasiorowski a élaboré son propre sabotage en se diluant en d'autant d'avatars nécessaires à la perturbation et au questionnement du système de l'art.

En effet, conscient que la valeur de son œuvre n'équivalait qu'à la valeur ajoutée de sa côte en tant qu'artiste, autrement dit de sa renommée, Gasiorowski a cherché à mettre en valeur ce qui lui apparaissait comme une perversion du système de l'art. D'où la phrase : "Si vous voulez épater vos amis, vous signez du nom d'un grand peintre célèbre."

Le sabotage auto-programmé de G. Gasiorowski s'est déroulé en plusieurs temps : tout d'abord, Gasiorowski crée l'événement avec un revirement total lorsqu'il présente ses dernières toiles intitulées, à très juste titre, "Les Croûtes". Ce premier geste critique

L'avatar, une stratégie artistique.  
surprend et remet en jeu la validation de l'artiste par sa renommée.

Après avoir abandonné une identité visuelle, un style qui lie une toile à son peintre, et qui lie un peintre à son étiquette (un mouvement), Gasiorowski abandonne, dans un deuxième temps, son nom. Ainsi, G. Gasiorowski abandonne le peintre pour devenir le créateur d'avatars, qui vont prendre la direction de sa peinture. À travers un mode fictionnel, il devient un double agent d'une déconstruction de la Peinture et de l'Art qui la gouverne. G. Gasiorowski ne crée pas seulement des déclinaisons identitaires qui vont lui permettre de réaliser un jeu pictural, il crée aussi toute une mythologie, un univers et une histoire dans lesquels elles évoluent et surtout se détruisent.

Ainsi, le professeur Hammer qui dirige l'académie Worosis-Kiga (anagramme de Gasiorowski qui déconstruit son nom et délite sa propre identité) se trouve être un artiste raté. Ses élèves sont tous des artistes de renom (on y retrouve Joseph Beuys par exemple) qui ont pour seul sujet à peindre "le chapeau". Gasiorowski a réalisé ces peintures en alternant différents styles et en signant du nom de chacun des élèves ayant exécuté l'exercice (soit 500 élèves).

Cette académie est un clin-d'œil ironique aux écoles de beaux-arts, qui apparaissent alors comme des fabriques à artistes. Le choix d'une académie, renforce la part figée et élitiste de l'institution tandis que la peinture académique renvoie à une pratique quasi artisanale. Il est d'ailleurs intéressant de noter que les élèves de l'académie ne sont pas tous peintres même si tout ce qui sera donné à voir est de la peinture, les fameux chapeaux.

Ce sont donc de vraies fausses peintures, signées de fausses signatures de vrais artistes. Les avatars incarnent avant tout une situation que Gasiorowski juge insupportable.

Mais Gasiorowski pousse la logique du mythe beaucoup plus loin avec une histoire pour chacun de ses avatars, des documents administratifs ou des rebondissements au sein même de l'académie (le meurtre du professeur Hammer par Kiga l'Indienne), avec la réalisation de différentes séries de toiles, toujours signées d'auteurs différents et exécutées de styles différents. De 1975 à 1983, Gasiorowski a ainsi élaboré un univers complexe qui revisite la peinture, un univers peuplé d'avatars qui incarnent une facette de lui-même, mais surtout une

L'avatar, une stratégie artistique.

facette de la peinture même, avec le primitivisme de la peinture de Kiga, par exemple.

Dans l'implosion d'une identité-une, G. Gasiorowski a opéré une multitude vouée à disparaître, mort-née pour perturber et détourner les codes esthétiques et institutionnels. Le seul avenir de la mythologie de G. Gasiorowski est un passage à la postérité par le biais d'un retour identitaire qui soit comme le titre d'une histoire et non plus l'homme même. Gasiorowski re-signe ses toiles par G.X.X.

G. Gasiorowski opérant ainsi son retour à la reconnaissance par le rétablissement de son nom assigné à ses œuvres, referme le chapitre des identités folles. Constat amer pour la radicalité de la démarche : les peintures de Kiga ne sont pas présentées pour ce qu'elles sont, une part de la mythologie d'un art kamikaze de Gasiorowski. On ne peut lire sur les étiquettes et autres pancartes juxtaposant l'œuvre que le nom de l'artiste : Gérard Gasiorowski.

Dans un tout autre registre et plus actuel, les Yes Men jouent aussi d'une même radicalité avec leur "rectification d'identité". En élaborant des identités représentatives des idéologies capitalistes poussées à l'extrême, les Yes Men tendent à établir une représentation correcte - rectifiée -dépouillée d'une consensualité coercitive. Les Yes Men créés ainsi non pas leurs propres avatars, mais les avatars de ceux qu'ils veulent dénoncer.

"Vol d'identités"

*Les petits escrocs usurpent l'identité d'honnêtes gens afin de leur prendre leur argent. Leurs cibles sont des gens comme vous et moi dont les données personnelles ont atterri entre des mains malveillantes.*

"Rectification d'identités"

*Les honnêtes gens usurpent l'identité de puissants criminels pour les humilier publiquement. Leurs cibles sont nos décideurs et nos grosses multinationales dont la*

L'avatar, une stratégie artistique.

*seule raison d'être est d'amasser les profits.*

The Yes Men (tiré du site [www.theyesmen.org](http://www.theyesmen.org))

The Yes Men est un groupe d'artistes américains qui existe depuis 1994 et aime à semer le trouble par ce qu'ils appellent des "rectifications d'identités" auxquelles ils opposent les "vols d'identités". The Yes Men (Andy Bilchbaum - ou parfois, Bilchbauer- et Mike Bonano) sont des média-activistes. Ils utilisent les mêmes outils de communication que les *puissants criminels* qu'ils tendent à dénoncer dans le but d'en détourner les cibles.

Au départ, The Yes Men ont simplement fait du détournement d'image promotionnelle. Cela incluait, entre autres, à reproduire des sites internet officiels en gardant une identité visuelle mais en produisant du contenu subversif. Par contenu subversif, j'entends qu'une communication promotionnelle cherche avant tout à séduire et donc à faire part des points qui sont censés être positifs et attrayants, la subversion, contrairement à la diffamation, consiste, ici, à éclairer un propos sous un nouvel angle, à divulguer des informations non erronées mais embarrassantes, à traduire, dévoiler des intentions réelles mais non avouables.

Ainsi The Yes Men, ont-ils réalisé un alter-site de l'OMC (Organisation Mondiale du Commerce), de la campagne présidentielle de G.W.Bush et du groupe Dow Chemical (multinationale).

Ces sites qui mettent l'emphase sur une facette particulière et vérifiée de la cible sont les avatars des originaux. C'est toute l'originalité de la démarche des Yes Men qui recréent des déclinaisons "rectifiées", c'est-à-dire dépouillées de tout discours superflu et enjoliveur.

Le site de l'OMC a été particulièrement utile et a offert aux Yes Men des opportunités de pousser le jeu de rectification d'identité plus loin. Grâce à la similarité du site, The Yes Men ont reçu des invitations pour participer à des conférences ou interventions qui ne leur étaient pas destinées. L'occasion faisant le larron, il n'en fallait pas moins aux Yes Men pour investir le terrain et répondre présents à ces invitations.

Lorsque The Yes Men incarnent les représentants de l'OMC, ils le font très sérieusement.

L'avatar, une stratégie artistique.

C'est-à-dire qu'ils deviennent des porte paroles fidèles à l'idéologie et aux orientations de l'OMC. Ils deviennent non pas des avatars d'eux-mêmes, mais les avatars de ceux qu'ils cherchent à incarner. En endossant cette responsabilité, ils la portent à la limite de l'acceptable. C'est-à-dire qu'ils radicalisent dans un sens plausible les idées développées par une telle organisation. Ils en poussent la logique jusqu'au point de rupture.

Arrivée au point critique, leur "rectification d'identité" dévoile la nature des puissants criminels ainsi que celle de leur auditoire. Dans cet instant de basculement que je qualifierai de métamorphose esthétique fulgurante, les artistes se révèlent dans le temps suspendu du doute, tandis que les identités endossées s'effacent sous le masque de la monstruosité (une caricature du vilain, froid et calculateur) devant les yeux d'un auditoire devenu complice. À ce stade, le basculement s'opère vers une indignation (plus rare), une acceptation silencieuse et peut aboutir jusqu'à une ovation approbatrice.

Pour illustrer voici un court résumé de l'intervention des Yes Men à la conférence de Tempere (Finlande) "Textiles of the Future", en janvier 2001. Les représentants de l'OMC ont, à cette occasion, dénoncé les difficultés de l'industrie textile face à la mondialisation et ont proposé leur analyse : le problème qui se pose et qui aura à se poser de plus en plus souvent, au fur et à mesure d'une délocalisation véloce est celui du contrôle de la force de travail. Ainsi, un patron éloigné de sa main d'œuvre ne peut aussi bien exercer son exercice de contrôle, et s'assurer du meilleur rendement possible.

Ayant postulé cela, l'intervenant (Andy) se propose de révéler une contre-mesure élaborée par l'OMC à l'usage des patrons et, dans un geste spectaculaire qui joint la parole, son assistant (Mike) lui arrache son costume. Sous le vêtement, une combinaison dorée libère un phallus géant dont le gland est un moniteur qui arrive à hauteur du visage du représentant de l'OMC. L'Employee Visualization Appendage permet de visualiser et téléguider le travail et la réactivité de la main d'œuvre, s'assurant ainsi du bon fonctionnement de la chaîne de production, de l'achat et de la réception des matières premières, jusqu'à la vente du produit. Une connectique anale fait ressentir au patron les performances de son entreprise. Ainsi l'EVA libérerait un temps précieux au patron qui pourrait réinvestir cette nouvelle liberté pour des affaires plus futiles et personnelles (une animation projetée illustre le propos en

L'avatar, une stratégie artistique.

montrant le patron occupé à faire du jogging sur une machine, tout en portant la combinaison, alliant ainsi travail et loisir).

Une telle vision d'un représentant de l'OMC en combinaison dorée, ajustée près du corps, et flanquée d'un pseudo phallus d'un mètre de long, faisant face à une assemblée venue assister à un colloque sur l'avenir du textile, a de quoi faire rire sinon grincer des dents. En l'occurrence, et au désarroi des Yes Men, l'assistance a tout simplement applaudi. Trouvant le spectacle éloquent et le discours convaincant (le principe de la nécessité d'un contrôle accru sur le travail des petites mains tout en maintenant une qualité de vie privilégiée pour le patron). La supercherie n'a pas été découverte et des mains se sont tendues pour féliciter les représentants de l'OMC. Une seule critique s'est faite entendre, celle d'une femme réagissant au machisme d'une telle présentation, excluant les patronnes de tels dispositifs.

Les Yes Men, par leurs interventions, tentent de créer des accidents, des avatars, en poussant une logique à son paroxysme, à son point de rupture. Leur équivalent informatique serait le bug, produit d'une accumulation d'erreurs et d'accidents qui nourrissent au jourd'hui la théorie du chaos - énoncée par Paul Virilio.

Il ne faut pas négliger l'importance de l'outil internet dans le travail des Yes Men. Ce média intervient à plusieurs stades. D'abord, parce que c'est en créant des versions dérivées de sites institutionnels (OMC, G.W. Bush, Dow Chemical) que les Yes Men apportent le "complément d'informations", sous-entendu les informations qui vont à l'encontre de la construction d'une image promotionnelle. Ensuite, ces sites miroirs fonctionnent comme des appâts, puisque ce sont les contacts soigneusement collectés qui permettent de créer des opportunités (des invitations à participer à telle ou telle conférence ou interview, par exemple). Enfin, les sites sont autant de traces laissées sur la toile dont la hiérarchie dépend d'une autre logique que celle de l'institutionnel, pas soumis aux mêmes contraintes. C'est-à-dire que le référencement d'un site dépend entre autre du nombre de visiteurs, de l'adresse du site (.org au lieu de .com, par exemple) etc.

Dans ce contexte, l'avatar peut exister de façon équivalente à l'original, voir prendre le dessus sur ce dernier.

L'avatar, une stratégie artistique.

C'est le cas de ce que l'on appelle le "corps de données". Le corps de données désigne le soi constitué des informations numériques, autrement dit, ce sont les informations telles que la date de naissance, le genre, le lieu de résidence, toutes ces informations résiduelles laissées de part et d'autre sur internet (grâce aux formulaires), via les cartes de fidélité ou encore la carte vitale, qui créent un double virtuel incomplet et déformé.

En 2001, les services web se sont développés à grande vitesse et les organismes de régulation et de contrôle de l'information n'étaient pas pleinement saisis de leurs fonctions.

Face à l'accumulation des données informatiques, l'artiste Brooke Singer explora comment l'identité pouvait interagir, se construire et être perçue au travers de la mémoire virtuelle. Non sans porosité, cet amas de renseignements pointaient entre le monde physique et virtuel. À la jonction de cette question du corps de données, elle crée une pièce intitulée Self Portrait (SPv2, autoportrait) pièce d'art informatique où le public était invité à manipuler un logiciel, et choisir de naviguer au sein de 3 rubriques :

DataMine, DataWake et Join Me! Chaque fois que l'utilisateur choisissait un type d'informations, l'autoportrait se régénérait graphiquement parsemant sa composition d'éléments plus ou moins anecdotiques ou explicites. DataMine concentre les informations quotidiennes de Singer, celles qu'elle-même met à disposition, celles qui constituent son environnement intime. Il peut s'agir d'emails, des conditions météo, de son emploi du temps, ou encore de flux webcam.

DataWake problématise la question de l'identité, puisque à défaut de figurer des informations laissées volontairement par l'artiste, il s'agit de données générées par des moteurs de recherches, des profils clients, informations administratives (carte électorale, compagnie de sondages...). Ce qui nous intéresse dans ces distinctions, c'est le procédé d'externalisation des trajectoires individuelles. Comme l'écrit le Critical Art Ensemble dans son texte Mythologie du terrorisme sur le net :

*Le plus malheureux dans ce développement est que ce corps peut se prévaloir d'un privilège ontologique, et le possède effectivement. Ce que révèle votre corps de données*

*sur vous est plus vrai que ce que vous dites vous-même.*<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Critical Art Ensemble, Mythologie du terrorisme sur le net, Conférence Ars Electronica 1995, p.4



## L'avatar, une stratégie artistique.

Deux observations se posent à la lumière d'une instrumentalisation du corps de données. Tout d'abord, le contrôle qui peut-être fait sur chacun à notre insu. L'interventionnisme technologique dans la relation de l'homme à sa production et à son environnement, même politique, s'impose comme interface abstraite et inconsciente. Elle devient aliénante dans une proportion jamais atteinte car elle se panoptise et ce qu'elle scrute, c'est son créateur, et plus particulièrement son corps de données. Quiconque souhaite y accéder en a les moyens. D'un point de vue éthique, cela contrevient totalement au respect de la vie privée.

*Si l'on veut que les données électroniques incarnent la réalité d'une personne, les faits qu'elles contiennent ne doivent pas être démocratiquement accessibles à la manipulation. Car une fois qu'elle ne sont plus valables, ni fiables elles perdent leur privilège.<sup>2</sup>*

D'autre part, l'externalisation du corps de données révèle l'une des problématiques essentielles dans le discours des webactivistes et hackers : la protection de l'information et sa libre circulation lorsqu'elle concerne le corps public, du ressort de la cité comme garante de la démocratie. Il existe plusieurs types d'informations et plusieurs degrés de diffusion, en résumé l'information individuelle et l'information du peuple. Mais l'information incarne aussi l'immanence de tout objet :

*L'information exprime le potentiel du potentiel. Quand elle n'est pas entravée, elle libère les capacités latentes de tous individus et de toutes choses, sujets et objets. L'information est le plan sur lequel sujets et objets viennent à l'existence comme tels. C'est le plan sur lequel le potentiel d'existence de nouveaux sujets et objets peut-être avancé. C'est là que la virtualité fait surface.<sup>3</sup>*

L'inextricable énergie qui motive les webactivistes à maintenir des réseaux et outils de diffusion se voit farouchement réprimée par tous les corps de contrôle, l'argument récurrent étant que cela porte atteinte à la sécurité et intégrité des états et entreprises.

---

<sup>2</sup> Critical Art Ensemble, La Résistance Electronique et autres idées impopulaires – L'éclat, 1998, p.76

<sup>3</sup> Mc Kenzie Wark, Un manifeste Hacker – Critical Secret 2006, n°128

L'avatar, une stratégie artistique.

*C'est au travers de ce corps que la société vous juge et que se détermine votre statut dans le monde. À l'heure actuelle, nous assistons au triomphe de la représentation sur l'être. Le dossier électronique a pris le pas sur la conscience du soi.*<sup>4</sup>

Et Brooke Singer questionne justement ce rapport à l'identification sur le réseau. Élaborant une interface didactique, elle positionne le spectateur en acteur, spectateur et objet de données. Les questions élémentaires relatives à la protection d'une identité virtuelle se voient complétées par le troisième volet du dispositif : Join Me !

Le visiteur à son tour peut insérer des données personnelles (état civil simplifié). De bonne volonté ou séduit par une promesse interactive, il remplit un formulaire. Ce que l'utilisateur ne sait pas, c'est qu'une prise de vue est faite à son insu tandis qu'il fait toujours face à l'ordinateur. Une fois l'envoi des données validées s'affiche alors à l'écran une photo volée, MAIS, d'un précédent visiteur et jointes à l'image des données personnelles sur l'individu photographié.

Passant du statut de voyeur, le visiteur participe à l'œuvre en l'alimentant, mais se voit à son tour pris au piège de l'appareil de vision panoptique qu'est internet. Le Self Portrait de Brooke Singer est une représentation critique de l'identité via les médias et positionne le spectateur dans une position responsable. Rien n'est sans conséquence, ce que chacun applique à soi-même se voit influencé par ce que son voisin pratique ou nous montre, l'avatar étant une figure médiatrice, un transfert de subjectivation :

*Transfert de subjectivation, ce concept, emprunté à Mikhail Bahktine, désigne le moment où la matière d'expression devient formellement créatrice, instant du passage du témoin entre l'auteur et le regardeur.*<sup>5</sup>

Le danger contre lequel Brook Singer nous met en garde est la création d'un avatar incarné par le corps de données qui se voit donner plus de légitimité et donc de pouvoir ou

<sup>4</sup> Critical Art Ensemble, op. cit. Mythologie du Terrorisme sur le Net, p.4

<sup>5</sup> Nicolas Bourriaud, Postproduction : la culture comme scénario : comment l'art reprogramme le monde contemporain, Les Presses du Réel, 2003

L'avatar, une stratégie artistique.

responsabilité que son original : le corps physique. Il ne s'agit pas alors, d'un avatar créé pour le plaisir de se faire autre le temps d'une métamorphose, mais d'un avatar créé par un système, lui-même défaillant.

L'avatar en tant que stratégie artistique permet une critique par le détournement. Il n'y a pas de frontalité et c'est ce qui rend tout ce choix d'action intéressant. Le spectateur, ou le sujet, est au prise d'une entité fuyante et souvent éphémère qui révèle un jeu qui le dépasse.