

KARINE DOUPLITZKY

Les nouveaux spectres

Il a fallu plusieurs siècles pour passer du « dehors » au « dedans », entre l'âge de pierre et l'âge du chevallet, autrement dit pour passer du modèle au sujet... Il faut moins de cent ans pour faire chemin inverse, revenir sur cette quête des mouvements de l'âme, nier dès lors l'identité, questionner le « moi », gommer l'individu et, avec l'avènement des « *mixed medias* » – incluant photographie contemporaine, vidéo art et arts électroniques – renouer avec les vertus du masque, brut, primitif, « objectif? ». Le numérique – flanqué du post-modernisme – accompagne un curieux retour aux sources.

Bruce Nauman.
Anthro/Socio,
1991
©ADGAP / Bruce
Nauman 2002.

En témoigne le musée Grévin qui a récemment rajeuni, s'adaptant à l'heure du multimédia : aux sculptures représentant des personnages de l'Histoire de France s'ajoutent désormais celles de personnalités contemporaines ; il n'est plus indispensable d'être mort pour être immortalisé sous forme d'un masque de cire. Sur le banc des nouveaux entrés dans le théâtre des apparences, on trouve Lara Croft, l'héroïne virtuelle du jeu vidéo *Tomb Raider*. Plus ressemblante que jamais avec son short, son ceinturon, ses revolvers et les facettes angulaires de son visage ! Ressembler ? À un clone ? Signe trop évident de la régression du statut de l'empreinte : le réel ne sert plus de modèle exclusif. Le post-modernisme recycle des images qui – art ou pas art – appartiennent à l'imaginaire collectif. Ainsi de cette héroïne née dans les ordinateurs de la société Eidos, qui n'a pas échappé à l'œil du comité de sélection : icône de notre temps, la voilà promue au Panthéon des personnages de cires !

Cette confusion entre modèle et sujet se prolonge dans la difficile dialectique entre masque et visage, entre le permanent et le momentané, le figé et l'expressif. Les sculpteurs du Musée Grévin témoignent de la difficulté de saisir, chez le sujet, la singularité d'une expression, accidentelle, presque indicible, et à l'inverse, la nécessité de schématiser les formes pour rendre le visage reconnaissable, typé (sans tomber toutefois dans la caricature). Il y a, dans le rendu du réel, une nécessaire simplification qui accompagne l'effort de représentation. D'ailleurs un masque de cire est toujours sculpté – et non moulé – car aucun moule ne saurait retranscrire l'expression d'un visage, suspendre l'instant d'un sourire et l'immobiliser dans le solide. Seul le mort autorise une technique de moulage. Il n'existe de moule que mortuaire.

Le visage-medium

La peinture, depuis le début mouvementé du XX^e siècle, nous avait déjà habitués à ne plus chercher un lien entre essence et apparence, à ne plus lire, dans les traits du visage, la révélation d'une intériorité, mais à constater la variété des lectures d'une physionomie. Pour les Modernes, la face est à l'image de l'art, mouvante, insaisissable, un étrange mélange de dissemblances et de ressemblances, une expérience de sa propre étrangeté, révélée à travers le miroir. Des cubistes aux expressionnistes, le visage fascine précisément pour sa capacité à se métamorphoser, mettant en danger, dans ses changements d'expression, la certitude d'une réalité tangible du soi. Alexei von Jawlensky,

Lucian Freud ou Francis Bacon explorent les ressorts de la schizophrénie... tandis que Kokoschka ou Baselitz se penchent sur l'inconscient, au croisement du visible et de l'invisible... et que progressent les travaux sur la folie, les « arts mentaux » de Franz Pohl, d'Aloïse ou Wölfi... Avec le cubisme, la face est réduite à un ensemble de coordonnées de points, qui se déconstruit et se reconstruit sous le pinceau, d'où émane l'idée d'une schizophrénie constitutive de l'être. Pour Fernand Léger, ce mouvement vers l'abstraction vient libérer les visages de la valeur sentimentale que le siècle précédent leur avait fait porter : « Il a fallu pour y voir clair que l'artiste moderne se détache de cette emprise sentimentale. Nous avons franchi cet obstacle : l'objet a remplacé le sujet, l'art abstrait est venu comme une libération totale, et on a pu alors considérer la figure humaine non comme une valeur sentimentale, mais uniquement comme une valeur plastique » (1949). Après cette « rupture continue » que défend la Modernité, peut-on encore croire au portrait et à une vérité unifiant le visage ?

Oui, pendant quelques décennies encore. Car il faut s'arrêter sur cette autre invention du début du XX^e siècle que représente le cinéma pour saisir le visage dans son rôle structurant de la personnalité – du moins avant la seconde guerre mondiale. Car cette troublante capacité à la métamorphose – que Van Gogh, Giacometti ou Boccioni avaient essayé de transcrire à leur manière – le cinéma, lui, l'intègre comme facteur constitutif de son art, celui de la durée. Le passage du temps s'inscrit sur le visage qui devient médium et plaque tournante de la narration : une surface-écran. Le visage, au cinéma, est lui-même un élément de montage, résultat du collage successif de plusieurs visages, pris sous différents angles de caméra, sous différentes expressions – en cela il prolonge les expériences de déstructuration cubistes, à cette différence que l'art du montage, ici, est structurant. Il permet de reconstituer un espace à partir de fragments spatiaux ; un portrait à partir de morceaux de corps ; un temps de narration à partir d'éclats temporels. Mais qu'est-ce qui fait lien entre ces différents cadrages, positions et axes de caméra ? Le regard. Le regard des acteurs, vecteur fondamental du cinéma, permet au spectateur de reconstituer le champ de l'action, la distance et la position des personnages les uns par rapport aux autres. Quiconque est passé derrière une caméra sait l'importance, pour un metteur en scène, de diriger les regards à l'intérieur du cadre de la prise de vue. Tout le talent est d'en simuler la justesse, pour créer l'illusion, entre champ et contre-champ, d'un espace continu de l'action. D'une réalité fabriquée en studio, un vraisemblable. Le visage est la clé de cette reconstitution.

Le cinéma pose donc la question du morcellement du corps, inhérente à sa technique de découpage. La multiplicité des points de vue forge la réalité à coups de plans successifs. Et Jean Doucet de décrire les différents outils de l'acteur comme un langage : « le visage comme révélation ; le geste comme signe ; le corps découpé comme figure ; le corps plein comme opacité ». Cette polyphonie est ce qui, depuis les origines du cinéma, distingue avec le plus de certitudes le 7^e art du théâtre où l'acteur, traditionnellement, n'a pas de traits particuliers, mais incarne différents types et porte de multiples masques. Au contraire, selon Balazs, le gros plan est « la condition technique de l'art du film ». Le visage cinématographique, éclairé et dramatisé, se nourrit du fugitif, d'un regard, d'une expression qui n'existe qu'entre deux photogrammes, dans un intervalle de temps suspendu. L'image-mouvement le réunifie ; le visage, par le regard, la voix, est l'organe de référence du découpage. Avec lui naît l'étrange phénomène de la photogénie. Sa définition échappe à toute rigueur : qu'est-ce, si ce n'est une sorte de pouvoir magique dont sont dotés certains visages qui s'épanouissent plus favorablement sur la pellicule qu'au naturel ? La magie du grand écran passe par la médiation de ce visage aux multiples facettes, insaisissable, mais repère spatial et temporel du cinéaste.

Ajoutons à ce trouble le double pouvoir d'énonciation du visage, appartenant simultanément au personnage de la narration et à l'acteur. Le public reconnaît Roger Moore ou Sean Connery en *James Bond*, Rita Hayworth en *La Dame de Shanghai*, Tati en *Monsieur Hulot*... Même loi au cinéma que dans le musée de cire : l'art du cinéaste consiste à réunir, sur le visage-médium de l'acteur, les qualités de l'individu et du type, le singulier et le stéréotypé, la femme et la star. D'ailleurs le cinéma hollywoodien se concentrait sur l'image idéale de l'actrice qu'il fondait dans l'image réelle de la femme : les gros plans maintenaient un léger flou sur le visage (mise au point pas tout à fait nette ou application d'un bas sur l'objectif), gommant ainsi les aspérités de la peau. Toutefois à cet âge d'or du cinématographe, derrière l'image voilée du rêve, existait encore un sujet, une personnalité, ce que la génération d'après Fluxus et les post-modernes ont fait éclater. Car les électrons du petit écran aplatissent le visage que la pellicule du cinéma spatialisait. Les nouveaux médias, quant à eux, supposent une nouvelle relation au visage, affirmant une tendance grandissante à la dépersonnalisation.

Le visage aplati

L'art vidéo se développe parallèlement à l'art conceptuel et aux installations, poursuivant une tendance à la dématérialisation de l'œuvre d'art, suscitant, de ce fait, de nouvelles interrogations sur la perception visuelle. À la différence du cinéma, la vidéo encourage le direct, restitue le temps réel, explore les territoires de l'intime. Avant l'ère du numérique, la vidéo s'impose déjà comme support qui interroge le lien du sujet et de son image flottante. Est posée la question du corps, désintégré, puis recomposé à l'intérieur de l'écran, affirmé comme nouveau cadre de la communication.

En témoignent les performances de Bruce Nauman. Dans le film *Art Make-Up*, on voit l'artiste étaler, avec sa main, sur son visage, successivement plusieurs couches de peinture. Au fur et à mesure de son maquillage, son visage s'aplatit à l'écran, jusqu'à devenir une sorte de masque. Cette idée de négation de l'identité du sujet revient de façon récurrente dans l'œuvre de cet artiste. Il s'acharne à mercantiliser ses sujets, à leur ôter toute référence sociale, à les détacher de l'ordre politique : il en fait des pendus, des clowns, des mimes, des silhouettes filaires en néons, réduites à obéir à un code étroit de signaux. Il confronte le spectateur à la condition humaine, interroge la nature des liens de communication et questionne la notion de présence.

Exploration parallèle de la relation d'intimité, qu'établit le spectateur avec le petit écran : un acteur, en gros plan dans *Good boy; Bad boy* s'adresse directement au spectateur, regard face caméra, lui assénant des banalités sur l'existence et l'incitant à les partager, mélangeant dans ce but les pronoms personnels : « *I'm bored, you're bored, we're bored...* ».

L'installation *ANTHRO/SOCIO*, présentée au centre Pompidou en 1997, illustre, avec encore plus de virulence, la démarche de Bruce Nauman qui prend le visage pour lieu d'expérience. Un visage au crane rasé, en très gros plan, projeté plus grand que nature, à l'endroit et à l'envers, sur trois murs et six moniteurs, coupé au front et au menton, hurle des phrases exprimant des nécessités primaires : « *Feed Me/Eat Me/Anthropology... Help Me/Hurt Me/Sociology...* » Le cadrage est si serré que les sillons du visage deviennent monstrueux, précisément inhumains. Aucun délai de réception, ni de compréhension n'est accordé au visiteur : les sons, scandés, ininterrompus, a rivent brutalement aux oreilles, sans échappatoire possible. La parole médiatique est immédiate, imposée au récepteur. La communication est inexistante, réduite à l'expression de besoins premiers. Le spectateur est plongé au milieu de cet enfer cacophonique, caisse de résonance qui amplifie l'in-

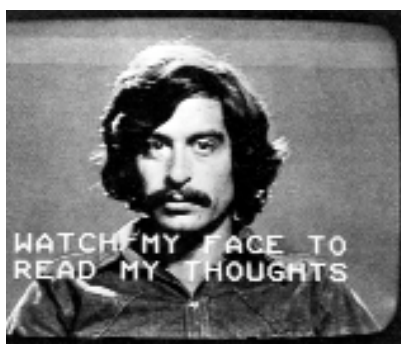
tensité de la demande et la brutalité de l'ordre, dans une société de spectacle infernale, où se disloquent les liens du politique, du social ou de l'anthropologique. Il hésite alors entre détruire ou secourir l'autre. Bruce Nauman incite son public à fuir, à rompre avec la relation proposée; manière, pour l'artiste, d'exprimer sa colère face à la condition humaine et sa capacité de cruauté? Le visage, ordinairement le symbole le plus immédiat de la communication, est ici détaché du corps, élément autonome en apesanteur, précaire dans son existence, soumis à un ordre qui le dépasse. La bouche est sans souffle, tant elle crache de paroles sèches. Elle n'est plus l'organe qui permet d'échanger, mais celui qui réclame, mange, assouvit un besoin primitif, se soumet à la fonction primaire du langage. Négation du sujet et instrumentalisation du corps: à quel moment de l'histoire le sujet a-t-il pu ainsi basculer et perdre sa crédibilité?

Nouvelles icônes

Les installations vidéo se multiplient donc. Des dispositifs complexes, constitués de plusieurs moniteurs vidéos, films, ou bandes sons, invitent le spectateur à se déplacer et à expérimenter divers points de vue d'une même image. Tandis que les arts plastiques se rapprochent des arts du spectacle, le visage revêt un masque de pantomime.

La psychologie, ce vieil adage, est définitivement gommée des traits du visage. Reflet de l'âme s'abstenir. En illustration, *Telepathy* (1976) de Roland Baladi, montre un homme en plan serré et, en sous-titre, une maxime ironique, décourageant toute initiative du spectateur par sa banalité: « observez mon visage pour lire mes pensées ». L'image ne suffit plus, elle est surchargée de texte, griffonnée, exhibée dans toute sa platitude. Reste une relique en deux dimensions de la face.

Le Pop Art avait fait de l'image un slogan. À l'heure du post-modernisme, Robert Combas se réapproprie les icônes d'Andy Warhol: il recouvre le visage de Marilyn, travaillant directement sur les sérigraphies de Warhol, proposant ainsi de nouveaux archétypes. C'est l'image de la modernité qui est directement biffée, coloriée, défigurée. Du stéréotype de Marilyn surgissent de nouveaux visages, gage de la pluralité féminine et de la forme d'universalité qui accompagne l'icône. Et tel l'iconoclaste qui détruit – parce qu'au fond il espère peut-être sauver – Combas appose ses gribouillages, amplifiant les ac-



Roland Baladi, *Telepathy* (*Watch My Face to Read My Thoughts*), 1976.

cidents du visage de la star, recherchant curieusement un « dedans » derrière un maquillage outrancier, à la manière des expressionnistes. Subtil paradoxe qui consiste à opacifier le masque pour chercher une issue à l'âme.

On pourrait également évoquer les photos d'identité, en grand format couleur, réalisées par Thomas Ruff en guise de portraits contemporains : des visages inertes, toujours de face, sans profondeur. L'artiste affirme rechercher une « objectivité » derrière chaque cliché, autrement dit pas de sujet, mais la simple réalité d'un modèle posant devant la cellule du photomaton. Plus aucune direction n'est donnée au spectateur, dérouté par l'absence de signifiant.

Le visage pixelisé

Le vidéo art avait déjà irréversiblement modifié le statut du visage et, à l'opposé du cinéma, l'avait descendu de son piédestal. Mais jusqu'à l'avènement du numérique, le visage était resté relié à un modèle, à la trace – photographique ou cinématographique – d'un sujet, image certes implosée, déformée, floue, biffée, stéréotypée, effacée... mais analogique. Voilà qu'avec les débuts de l'informatique, le visage se désolidarise définitivement du corps et flotte, virtuel, affranchi de toute identité ou humanité. Cette tendance à la dématérialisation a été mise en évidence par les premiers expérimentateurs du numérique.

Jean-Pierre Yvaral explore, dans sa série de peintures sur ordinateur intitulée *Mona Lisa synthétisée* (1989), le visage découpé en blocs d'unités géométriques, accolées les uns aux autres, les pixels étant laissés visibles aux yeux du regardeur. La Joconde disparaît derrière une technique de pixelisation qui met en avant l'aspect programmable de toute image. L'icône de la peinture est définitivement démantelée par l'outil informatique, avant d'être recomposée numériquement. L'image finale, mathématique, virtuelle, est pourtant globalement ressemblante au modèle. C'est la texture de cette nouvelle image qui précisément interroge les plasticiens – notamment les photographes qui assistent, avec les premières digitalisations de leurs photographies, à ce curieux passage de l'empreinte à son clone virtuel : l'image est réductible à un assemblage « froid et sans âme » d'unités mesurables (pixels), qui cependant garde une ressemblance troublante avec l'original. D'où un doute grandissant à l'égard du mot « réalité ».

Kisten Geisler a saisi les enjeux de cette transformation et, dans l'installation *Who are you?* (1996), interroge précisément la réalité de l'image (et de l'art), en même temps que la dialectique présentation/représentation : elle confronte l'image vidéo d'un visage, projeté au centre d'un cadre de bois – image analogique considérée culturellement comme vraie – avec son portrait robot généré par ordinateur (image virtuelle, donc fausse ?). Les deux faces se regardent. Qui êtes-vous, image ? Quel est le modèle, quel est le prototype ? À force de vouloir être représenté, le visage en a-t-il perdu la face ?

Le visage électronique, qui se réfugie derrière un masque et l'anonymat de l'avatar, donne moins qu'il ne promettait et poursuit le systématique effacement de sa visagité. Mouvement régressif ou, au contraire, invitation à l'exploration ? Car avec le déploiement de l'art électronique, on assiste à un renouvellement du portrait et à la naissance de nouveaux fantômes. Le visage est mort : vive le visage ! Quelle tête ont ces nouveaux spectres ?

Spectres

Dans la série de métaportraits *Folie à deux*, Friederik van Lawick et Hans Müller explorent la distance entre deux visages, par exemple masculin et féminin, jusqu'à proposer le portrait robot de leur « moyenne », un androgyne qui synthétise leurs ressemblances. Le visage devient un lieu de passage et de confusion, qui s'évalue à l'aune de l'Autre. Ce que le cinéma explorait autrefois à l'aide du montage, l'art numérique l'invente désormais avec la figure du *morphing*, exploitant la pluralité du visage pour en générer de nouvelles formes, inimaginables, incalculables sans l'outil informatique.

L'ordinateur permet de se dégager de l'emprise du réel tout en s'accrochant au principe de vraisemblance. Ainsi des œuvres numériques que créent le couple d'artistes Aziz et Cucher, qui nous entraînent à l'intérieur d'un univers inédit, inspiré de la réalité, mais déformé. C'est précisément ce décalage entre l'objet et l'image qu'ils pointent. Par exemple, c'est en recouvrant d'une pellicule de peau des architectes, des couloirs, des objets insolites, qu'ils obtiennent des sortes de chimères ou sujets monstrueux, sans joints, rendus étanches par la peau, analogues à des figures de *morphing* sans coupure.

Dans la série photographique intitulée *Dystopia*¹, ils montrent des visages où la peau est venue condamner l'ouverture de la bouche, des visages mutilés, muets, sans souffle, refermés sur leur malformation. L'impression car-

1. Voir l'illustration p.16 de ce numéro.

cérale est difficile à supporter. La peau est utilisée comme le tain d'un miroir, lisse, reflétant le visage sans jamais capturer son essence.

Là encore, le visage, soumis aux exigences du média, se déforme au gré de sa technique de représentation, s'ouvrant à d'autres conditions de création et de réception. Avec l'ordinateur, il s'hybride : jamais aussi irréel (comme des monstruosité issues de l'aléatoire) et à la fois vraisemblable (accroché à une texture réaliste), dans cet espace d'incertitude que les artistes contemporains explorent avec une persistante curiosité.



Alba
d'Urbano,
Touch me,
sculpture
interactive
1995

© ADAGP /Alba
d'Urbano 2002.

L'autre : un leurre ?

Puisque la notion de sujet a perdu de sa pertinence auprès des artistes occupés à explorer des formes inédites de clonage et d'hybridation, reste une crédibilité possible du côté du spectateur. Les nouveaux médias, grâce à des dispositifs interactifs, laissent en effet le soin à leurs utilisateurs de reconstruire eux-mêmes le sujet autour du visage, ce qui ouvre d'autres perspectives.

Quand Luc Courchesne, dans *Théâtre des Ombres* ou *Portrait n° 1*, introduit son spectateur dans une salle sombre, devant un miroir semi-transparent qui renvoie l'image d'une jeune fille en buste, flottant dans la pièce comme un spectre, il s'attend à ce que le spectateur, par ses questions, confère au spectre une réalité, une personnalité. Le dispositif est simple : l'interface est un écran tactile qui permet au spectateur de dialoguer avec le personnage virtuel. Celui-ci répond, grâce à un ensemble de réponses pré-enregistrées et choisies par l'ordinateur en fonction du comportement de celui qui l'interroge. L'Autre est donc dans les mains du visiteur, n'existe même qu'à travers lui, selon les affects qu'il lui attribue.

Un même type de relation est expérimenté dans l'installation interactive *Elle et la voix* de Catherine Ikam et Louis-François Fléri². « Elle », une tête lisse comme un masque, se déplace au centre d'un vaste écran de projection. Quand le spectateur s'approche, le visage grossit, jusqu'au gros plan ; l'intimité augmente. À l'inverse, si le spectateur s'éloigne, le visage semble s'éloigner aussi, tourne sur lui-même, transforme sa relation au fur et à me-

2. Voir l'illustration pp.12-13 de ce numéro.

sure des réactions de son visiteur... jusqu'à mener une vie autonome, quand il se retrouve seul. À travers ce jeu de séduction et de répulsion, une personnalité s'affirme peu à peu, incarnée dans ce visage « neutre » et en apparence sans affect de l'avatar.

Si l'identité est ébranlée à son tour par les outils numériques, c'est qu'elle réintroduit l'altérité au sein de la position habituellement narcissique de spectateur (identification, catharsis). Ainsi, dans l'installation vidéo *Touch me* (1995), d'Alba d'Urbano, le spectateur qui touche l'image numérique d'un visage de femme la voit se détériorer sous ses yeux, être « mangée » jusqu'à la trame. Ici s'achève la pertinence du portrait classique. Mais, au centre de cette destruction, se reconstruit peu à peu le visage du spectateur qui remplace celui, initial, de la femme devenue miroir. C'est une superposition improbable que le visiteur explore : lui, en l'autre. La représentation d'une rencontre, étrangement matérialisée.

Les médias électroniques ont imprimé au visage une profondeur inattendue qui n'est pas le « moi » profond – que l'art contemporain n'a cessé d'annihiler – mais celui d'un autre qui m'habite, une étrangeté. Le spectateur est-il la proie d'une nouvelle illusion ou est-il autorisé à bâtir une relation inédite avec cet avatar sur lequel il projette ses affects ? On peut n'y lire qu'une répétition de la fonction du miroir, que l'ordinateur réactualise, modifiant les perceptions de soi comme autrefois devant les glaces déformantes du Palais des Glaces du musée Grévin. « Je » porte le visage d'un Autre. Il faudra désormais s'en accommoder.

Jean-Pierre
Yvaral,
*Mona Lisa
synthétisée*,
1989
© ADAGP / J.-P.
Yvaral 2002.

