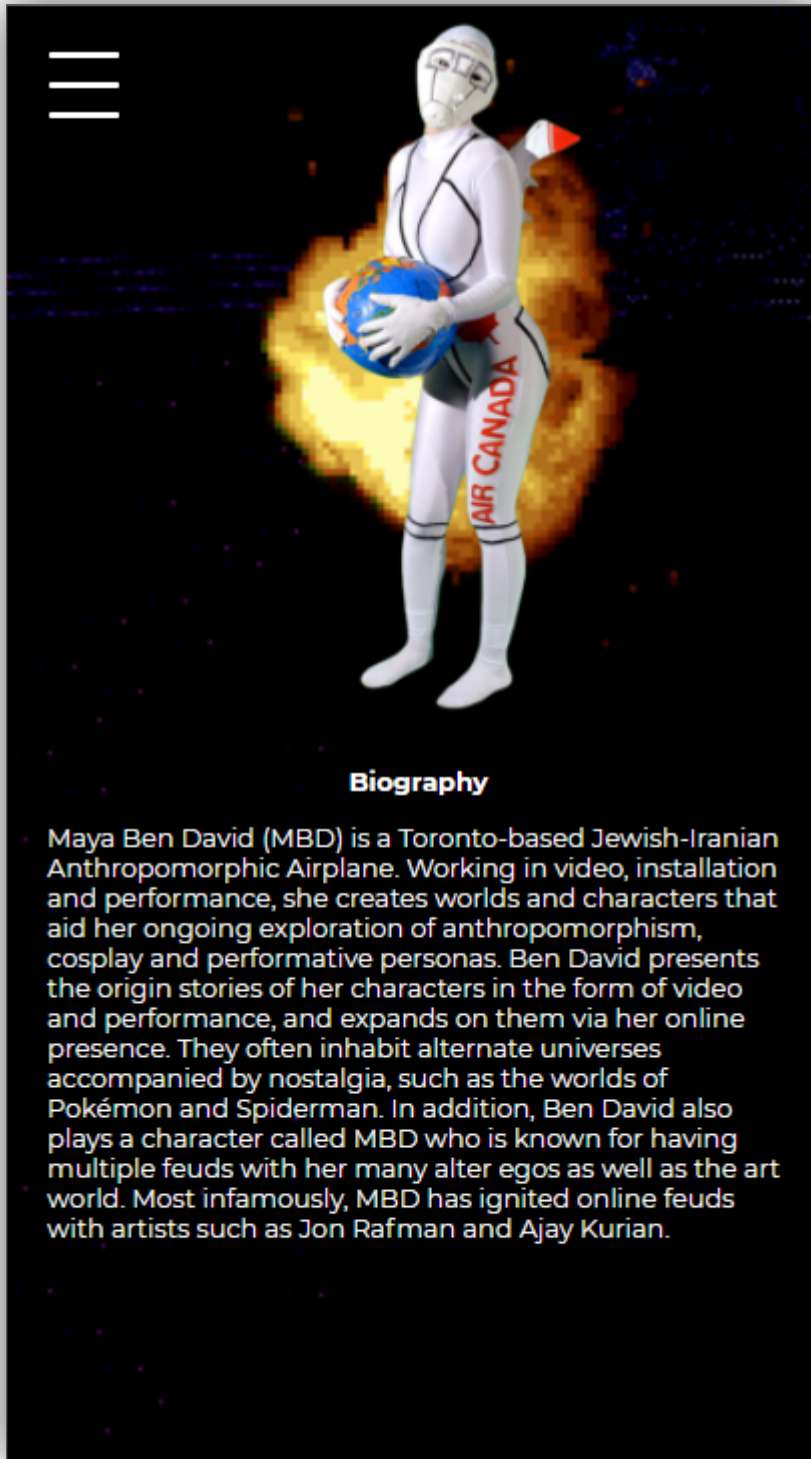


«Anthros»

un texte sur la pratique artistique de Maya Ben David

<http://mayabendavid.net>



Biography

Maya Ben David (MBD) is a Toronto-based Jewish-Iranian Anthropomorphic Airplane. Working in video, installation and performance, she creates worlds and characters that aid her ongoing exploration of anthropomorphism, cosplay and performative personas. Ben David presents the origin stories of her characters in the form of video and performance, and expands on them via her online presence. They often inhabit alternate universes accompanied by nostalgia, such as the worlds of Pokémon and Spiderman. In addition, Ben David also plays a character called MBD who is known for having multiple feuds with her many alter egos as well as the art world. Most infamously, MBD has ignited online feuds with artists such as Jon Rafman and Ajay Kurian.

Capture d'écran de <http://mayabendavid.net>

Alix Desaubliaux,
07/10/2020
<http://alixdesaubliaux.fr>

Une partie du travail de Maya Ben David réside dans la tension entre la narration présente dans les images qu'elle publie, les gestes de médiation qu'elle met en place et la performativité de ceux-ci, ainsi que le potentiel d'interprétation propre à chacun. Sa pratique multiple conjugue à la fois des réalisations plastiques et les récits qui les accompagnent en participant à leur diffusion. Maya Ben David convoque des figures populaires qu'elle travaille comme une matière plastique et un médium à part entière, en hybridant des représentations de ces personnages et ces entités existants avec des éléments créés de toutes pièces. Avec ce travail de *character design*¹, elle ne se contente ainsi pas de rejouer des personnages déjà épanouis dans des contextes littéraires ou cinématographiques : elle leur permet de changer de plan pour s'ancrer dans une réalité artistique en puissance, alternative, où vivent ces entités potentielles qui suivent leur propre timeline et s'émancipent ainsi de leur figure originelle. Ce faisant, ses entités hybrides et nouvelles dépassent leurs environnements et son œuvre prend la forme d'un multivers continu. Il arrive que ces figures se rencontrent dans des *crossovers*², à la manière des multivers multimédias qui investissent des œuvres cinématographiques, des œuvres littéraires et des comics, et qui s'étendent également au large des *fanfictions*³ et des représentations amateurs.

Maya Ben David déploie ainsi ses personnages dans les instances de ses vidéos et de ses performances en les incarnant, et prolonge ces univers à travers la médiation qu'elle en fait au sein des réseaux. Elle pousse le *roleplay*⁴ au-delà de l'objet vidéographique et nous permet de côtoyer sur Facebook ses personnages, leur accordant le même statut ontologique que nos propres profils supposément issus de nos identités du monde réel. Ces réseaux sociaux deviennent alors des territoires partagés au sein desquels se retrouvent nos identités pseudo-humaines, celles que nous prenons soin de travailler et de façonner selon nos envies, et ses créations : elle les incarne tour à tour au fil de ses pièces, avec son propre profil, en prolongeant ses narrations de manière extra-diégétique et en faisant voyager ses œuvres en ligne. Elle devient ses personnages au-delà de chaque performance et chaque vidéo et nous permet de les rencontrer *URL*⁵ par ce biais. En les incarnant au sein de sa propre existence numérique, MBD utilise la nature même des médias pour fusionner avec eux. La fiction s'étend à travers les réseaux, et de ce fait, le spectateur en devient complice.

Ses réalisations ne se présentent donc pas comme des récits clos, mais déploient leurs embranchements dans les supports médiatiques qui lui servent à communiquer. L'existence

1 *character design* : conception et création d'un personnage, de sa charte graphique, de ses animations, de son histoire et/ou de sa psychologie. Ce terme est notamment employé dans l'industrie cinématographique et vidéoludique, les œuvres visuelles et dans les créations se basant sur des tropes et des stéréotypes.

2 *crossover* : croisement entre deux univers issus d'œuvres différentes au sein d'un même médium.

3 *fanfiction* : histoire s'inscrivant dans un univers déjà existant et créé par un auteur tiers. La fan fiction est un récit amateur imaginant les personnages dans de nouvelles situations, prolongeant l'histoire principale ou la détournant. Les fanfictions sont au cœur de nombreux conflits autour des droits d'auteur.

4 *Roleplay* : ou jeu de rôle en français, abrégé en RP. Incarner un personnage fictif ou interpréter un rôle.

5 *URL* : par opposition à se rencontrer IRL, In Real Life

de ses pièces est inhérente à la multiplicité ontologique des personnages qu'elle incarne et met en scène. La notion de personnage est, au sein de son travail, à envisager dans un sens très large et il serait erroné de le comprendre uniquement comme une figure exclusivement humaine. L'artiste accorde ainsi une virtualité et un potentiel à toute entité qu'elle investit et qu'elle travaille, plastiquement et psychologiquement. Elle permet alors à des images, des objets, et des personnages de se doter d'une voix, d'une raison et de mouvement.

En menant ces réflexions et en incarnant ses figures, Maya Ben David investit également sa propre identité en ligne, au-delà de sa seule subjectivité. En déployant ses performances et ses vidéos au sein de réseaux tels que 9gag et 4chan, des *forums*⁶ et des *image boards*⁷ où fermente la culture numérique au sein de communautés majoritairement masculinistes, misogynes, racistes et encore autrement polémiques et problématiques, l'artiste réinvestit ces espaces et prend en main sa propre représentation au sein de ces milieux toxiques. Elle en est ainsi la maîtresse et la gardienne, défiant ceux qui la qualifient de «*fake nerd*»⁸ dans l'optique de dévaloriser encore une fois l'image de la femme au sein d'une culture *geek*⁹ : selon eux, celle-ci y est illégitime, et le droit d'appréciation, de connaissance et de maîtrise de cette culture est réservée aux masculinistes et à leurs avatars *Anons*¹⁰. Il est mal vu d'avoir un pseudo sur 4chan qui prône la culture de l'anonymat. Cela permet aux Anons de nourrir le fantasme de leur domination en ligne, dissimulés derrière leur nombre, leur violence et leur masse.

Boards					filter ▼
Japanese Culture	Interests	Creative	Other	Adult (NSFW)	
Anime & Manga	Comics & Cartoons	Oekaki	Business & Finance	Sexy Beautiful Women	
Anime/Cute	Technology	Papercraft & Origami	Travel	Hardcore	
Anime/Wallpapers	Television & Film	Photography	Fitness	Handsome Men	
Mecha	Weapons	Food & Cooking	Paranormal	Hentai	
Cosplay & EGL	Auto	Artwork/Critique	Advice	Ecchi	
Cute/Male	Animals & Nature	Wallpapers/General	LGBT	Yuri	
Flash	Traditional Games	Literature	Pony	Hentai/Alternative	
Transportation	Sports	Music	Current News	Yaoi	
Otaku Culture	Alternative Sports	Fashion	Worksafe Requests	Torrents	
Video Games	Science & Math	3DCG	Very Important Posts	High Resolution	
Video Games	History & Humanities	Graphic Design	Misc. (NSFW)	Adult GIF	
Video Game Generals	International	Do-It-Yourself	Random	Adult Cartoons	
Video Games/Multiplayer	Outdoors	Worksafe GIF	ROBOT9001	Adult Requests	
Video Games/Mobile	Toys	Quests	Politically Incorrect		
Pokémon			International/Random		
Retro Games			Cams & Meetups		
Video Games/RPG			Shit 4chan Says		
Video Games/Strategy					

Capture d'écran des boards de 4chan.com

Son travail réinvestit donc ces espaces et ces iconographies jalousement gardées par ces communautés dangereuses, et MBD se rend maîtresse de sa propre représentation, comme un geste d'*empowerment*¹¹. En confrontant ses détracteurs et se servant de leurs attaques pour se nourrir, elle transforme ses figures en cheval de bataille qui lui permettent d'évoluer dans

6 *forum* : espace de discussion en ligne. Les discussions se mettent en place sous la forme de publications enchaînées. Les forums sont des espaces plus ou moins hiérarchisés et sont parfois créés autour d'une thématique, institution ou œuvre culturelle, permettant ainsi aux communautés de se rassembler. Ils peuvent dépasser leur cadre initial.

7 *image boards* : forum où le partage d'image prime sur les échanges textuels.

8 *fake nerd* : «Un nerd est, dans le domaine des stéréotypes de la culture populaire, une personne solitaire, passionnée voire obnubilée par des sujets intellectuels abscons, peu attractifs, inapplicables ou fantasmagoriques, et liés aux sciences et aux techniques — ou autres sujets inconnus aux yeux de tous.» Wikipédia

9 *geek* : «Personne passionnée par les nouveautés techniques, et particulièrement par l'informatique, l'internet, les jeux vidéo.» Wikipédia

10 *Anons* : communauté inspirée par le collectif Anonymous, connue pour sa véhémence et le refus d'arbore un nom ou un pseudo afin de partager du contenu sans être identifié. Il est ainsi mal vu de s'aventurer en territoire Anon avec un pseudonyme.

11 *empowerment* : «L'empowerment, ou autonomisation, ou encore capacitation, est l'octroi de davantage de pouvoir à des individus ou à des groupes pour agir sur les conditions sociales, économiques, politiques ou écologiques auxquelles ils sont confrontés.» Wikipédia

ces milieux en se servant de ces trolls pour diffuser son travail et augmenter son impact.

On peut lire en commentaire sur une de ses vidéos Youtube «*r/cursedimages brought me here*»: ainsi référencée sur le board *r/cursedimages*¹² de la plateforme Reddit où les internautes partagent des images dérangeantes, les vidéos de Maya Ben David trouvent leur propre chemin dans ces réseaux et trouvent ainsi leur justesse en devenant virales et circulant au cœur du quartier général des cyber bullies anti-féministes.



Mold Maid, Maya Ben David, 2019

En abordant les questions de l'hybridation et de la mutation, présentes dans son travail aussi bien avec la pratique du *Cosplay*¹³ que dans les sujets qui y sont traités, MBD contourne les limites habituelles de l'identité humaine en se réappropriant, en tant que femme, sa propre présence en ligne et en s'accordant le droit de se dépasser et d'entrer au contact d'entités fictionnelles. MBD se démultiplie et se transforme en entités anthropomorphiques et non-humaines.

Le personnage de la *Mold Maid*¹⁴ apparaît une première fois dans le film du même nom, et naît d'un croisement inattendu entre un objet d'hygiène du quotidien de l'artiste, une bouteille de hair conditionner étrangement inépuisable qui se retrouve parasitée à cause de son étrange longévité par du mold organique, de la moisissure. Mold peut se traduire également par terreau, humus, gabarit, façonner (*to mold*) ou encore formuler. L'origine de la Mold Maid est humaine ; mais c'est en utilisant et côtoyant la moisissure au quotidien, (dans le film, la moisissure sur la bouteille de hair conditionner, représentée de manière anthropomorphique et jouée par l'artiste elle-même) qu'elle est contaminée par ce mold. La Mold Maid ne souffre pas de cette contagion, au contraire : elle devient une entité mutante et hybride, entremêlant la figure de la servante et de la domestique et un des objets du travail de celles-ci : la moisissure, les spores, les champignons.

Elle vit-avec-le-monde, comme le personnage de Primo Levi¹⁵, Jeanne, atteinte, souffrant, ou vivant- de dysphylaxie¹⁶. Dans son monde, une substance, l'hyposthénone, parasite l'espèce humaine et abolit ses frontières génétiques avec le reste du monde : «Rien ne vous interdisait de vous faire implanter des yeux d'aigle ou un estomac d'autruche, ou même des branchies de

12 *r/cursedimages* : Image Board du forum Reddit portant la description «All of the images posted here must be cursed.». Les internautes s'y partagent des images mystérieuses, dérangeantes, gores ou violentes.

13 *cosplay* : Pratique de RolePlay où le costume et le déguisement fabriqué joue un rôle important.

14 <http://mayabendavid.net/mold-maid/>

15 Primo Levi, «Dysphylaxie», in «Lilith, nouvelles», Livre de poche 1989

16 Dysphylaxie, https://www.liberation.fr/sciences/2011/10/14/l-humain-vegetalise_767811

rhon pour faire de la pêche sous-marine, mais en contrepartie une semence quelconque, mise en contact par le vent, l'eau, ou tout autre agent avec un ovule quelconque, avait de bonnes chances de produire un hybride.» Par son ascendance fécondée par du pollen de mélèze, Jeanne ressent le monde dans une écologie qui échapperait aux sens humains : «elle entendait sa propre voix décrire le fantastique univers de semences, de germes et de ferments au sein duquel l'homme vit sans en avoir conscience ; la prolifération de pollens et de spores dans l'air que nous respirons à chaque instant ; la multitude de puissances masculines et féminines présentes dans les eaux des fleuves et des mers.» Au delà d'une perception à l'écoute d'une potentielle symbiotité et d'une hybridation constante, elle se dote aussi d'une sensibilité autre qu'humaine, d'une connexion émotionnelle végétale tournée vers l'extérieur de son existence propre.

Le personnage de la Mold Maid s'étoffe par la suite en voyant ses origines revisitées à l'occasion de la projection de son film du même nom à SAMARA Contemporary en 2019. Maya Ben David réalise une performance, «*What it's like to be a nanny made out of fungus and mold*». Elle y pose la question de la survivance de son personnage en l'amenant à confier ses doutes et ses inquiétudes au public. Ainsi incarnée dans une humanité et une sensibilité avouée, la Mold Maid se questionne sur la relation symbiotique entre d'une part, le champignon et l'hôte dont il a besoin, et de l'enfant et de la nounou dont il dépend et qu'il est amené à perdre à un moment donné, emportant avec elle certains souvenirs. Elle pose la question de sa propre disparition (sa transformation en une ghost nanny oubliée), et de la rupture de la relation de care entre un enfant et sa nounou.

De par son existence et sa représentation, la Mold Maid questionne à la manière des *cyborgs*¹⁷ de Donna Haraway les rôles qu'elle emprunte. La moisissure, le champignons et les spores s'opposent à la reproduction sexuée de l'être humain et leur potentiel symbiotique nous apparaît souvent, par différenciation, comme un potentiel parasitaire ou contagieux. En rapprochant ces deux pôles de la nature et en franchissant la barrière du dégoût¹⁸ comme en parlent Louis Bec et Vilém Flusser, elle repousse les limites de l'identité humaine, habituellement gardée précieusement hors de portée de tout type de contagion ou de symbiose. Quand elle incarne une domestique habitée par le moisi, elle joue le cyborg aussi bien dans l'hybridation visuelle et physique de son personnage qu'en déjouant l'opposition habituelle de la domestique et de la saleté, en les faisant communier au sein d'une seule et même entité. Quel est alors le rôle de ce nouveau personnage dont le travail n'a plus de sens ?

Afin d'aborder ces questions de place, le passage par le moisi et l'hybridation entre différents degrés de vie et d'existence est pertinent. MBD explore dans son travail d'autres formes d'hybridation avec des entités économiques et financières telle que la compagnie Air Canada, qu'elle anthropomorphise et incarne dans *Air Canada Gal*¹⁹, ou lorsqu'elle joue et cosplay la chaise d'ordinateur du youtubeur mondial PewDiePie. En étant cette chaise, elle lui offre une voix et la possibilité de se rappeler de sa vie antérieure : la chaise de PewDiePie se souvient et évoque le temps où elle s'appelait Monika et était encore une vache qui, par la suite, allait fournir le cuir dont la chaise est actuellement faite. Elle intrique alors plusieurs récits : celui que le youtubeur construit au fur et à mesure de ses vidéos, celui de sa propre vidéo, et le récit fantasque de la mémoire de Monica se déroulant dans un passé spéculatif.

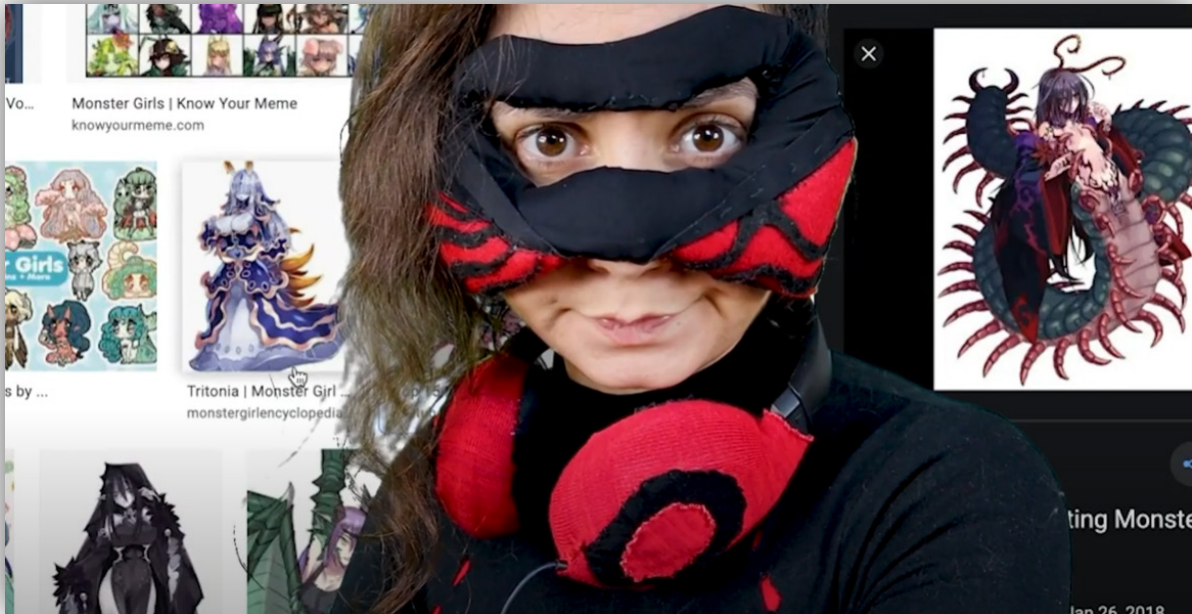
La volonté d'incarner ou de se mêler à des entités au-delà du monde physique,

17 Manifeste cyborg, Donna Haraway, 1985

18 Dans le *Vampyrotheutis Infernalis* (Editions Flusser, Volume VI, 2000) Louis Bec et Vilém Flusser avancent l'hypothèse que «la nausée récapitule la phylogénèse» : «Plus une chose éveille la nausée, plus elle est éloignée de l'humain sur l'arbre généalogique». Cette échelle s'avance vers deux pôles : les «humains dégénérés» et le dégoût que nous inspire ceux qui prennent d'autres directions que nous, et les «humains incomplets», ceux qui s'avancent vers nous et est basée sur des critères biologiques anthropomorphiques. «La vie (...) est, d'après notre sensation vitale, un flux qui converge vers nous-même».

19 <https://www.youtube.com/watch?v=eE3dkesbvus>

appartenant à un monde *sollicitudinal*²⁰ et fantasmagorique prolonge cet *empowerment* identitaire. En réfléchissant et en inventant ses propres interactions avec un monde non-concret, Maya Ben David jalonne les contours des univers qui lui sont accessibles elle-même et ne s'arrête à aucune limite universelle. Elle rencontre ainsi de nombreux folklores, de nombreux mondes virtuels et fictionnels, et accorde à ses personnages un statut ontologique qu'elle partage volontiers. La pratique de MBD serait-elle celle d'une diva numérique, une cantatrice dont les histoires se distillent à travers les réseaux au sein desquels elle construit ses personnages ? De l'italien *diva* (« diva », proprement « déesse »), MBD endosse des rôles qui ne sont pas sans rappeler les métamorphoses mythologiques, aussi bien animales qu'humaines, des dieux grecs et romains.



Pewdiepie's Chair Chapter 1: Monika's Revenge, Maya Ben David, 2020

Ainsi, MBD accède à travers son travail à une forme de téléprésence, habituellement inaccessible aux êtres de chairs contraints dans l'espace. C'est aussi ce que le cosplay génère à travers les multiplications et les instances que chaque fan crée du personnage qu'il reproduit et en lequel il se déguise. Ces personnages n'ont pas d'existence singulière réique et leur présence ontologique est multichronale²¹ : le costume du personnage n'existe qu'en dehors de la trame narrative du personnage convoqué, et le milieu de vie et d'existence de celui-ci est bel et bien le médium vidéographique. Le personnage existe alors à plusieurs endroits différents en même temps et peut s'instancier de performance en performance. Ces différentes instances forment ensemble un plérôme d'existences, «harmoniques dans leurs histoires, dans leur canon d'ensemble»²² et sont instaurées par le geste de l'artiste. Peut-on alors parler de partenariat entre l'artiste et ses œuvres ? La première façonne et porte les seconds, qui lui permettent d'exercer son art en répondant à chaque convocation et en se plaçant comme intermédiaire entre le public et l'artiste. Au sein de ce triangle relationnel, ils se réifient et deviennent alors des objets pour les spectateurs. Des choses dont ils peuvent débattre, s'emparer, confronter ou désirer.

«N'être jamais à deux endroits à la fois, c'est triste. Être toujours quelque part, la condition est plus dure encore.»²³

Alix Desaubliaux,
07/10/2020

20 *sollicitudinal* : qui dépendent de notre bon vouloir pour exister.

21 néologisme constitué du suffixe multi- et de *chronal*, une même ligne temporelle (issu de «l'ordre *chronal*» de Leclère et Michel Souriau). *Multichronal* voulant signifier : appartenant et à plusieurs lignes-temporelles, ici, vivant des existences en parallèle.

22 Etienne Souriau, *Les différents modes d'existence*, col *MétaphysiqueS*, Presses universitaires de France, 2014

23 *ibid.*