

Introduction

Images de mets

« C'est à la "tentation de la chair" que nous sommes confrontés, comme dans ces tableaux de boucheries des peintres néerlandais où le caractère presque trivial des étalages de viande implique un avertissement à l'égard des consommateurs. »

Marial GUÉDRON, *La Plaie et le couteau*¹.

Des tourtes jouxtent une imposante terrine emplie d'une graisse terne dont on devine la fermeté. Des chapelets de saucisses, des pièces de viande ainsi qu'un long boyau gonflé luisent de graisse. Un jambon repose lourdement sur un meuble chargé de pain, de beurre et de harengs embrochés. Une carcasse dévoile une anatomie finement ciselée. Une mosaïque de muscles et d'os dessine des arabesques prolongées par les boucles de bretzels dont l'apparence se confond avec ces entrelacs de chair. Des volailles, la tête renversée, les pattes dressées, tiennent compagnie à un morceau de fromage sur une panière. Enfin, face à nous, une tête de porc pointe ses oreilles vers le clou du spectacle : une hure de bœuf écorchée à la chair rougeoyante, parcourue de rides sanglantes. En son cœur, émerge l'œil noir et absent de la bête. Cette profusion de viande dans tous ses états est l'œuvre du peintre hollandais Pieter Aertsen, artiste passé maître dans la représentation des marchés et des activités rurales au milieu du xvi^e siècle. Son *Étal de viande* peint en 1551 est un monument pour gastronomes – au sens le plus traditionnel, voire conservateur, du terme. Tout ce qui y figure invite à faire bonne chère. Bien que l'arrière-plan de l'œuvre mélange scène pieuse et image profane, voire obscène, Aertsen ne propose pas ici une fable

moralisatrice, pas plus qu'il ne fait preuve de malice. Il s'agit de célébrer, à grand renfort de peinture à l'huile, l'art de la préparation de la viande et, ainsi, d'offrir la perspective des délices de sa consommation.

Crue, cuite, séchée, hachée, malaxée, sous toutes ses formes, la viande est objet de représentation et, à l'instar des étrangetés qui ornent les natures mortes et cabinets de curiosités de l'histoire de la peinture, un excellent prétexte pour prouver sa maîtrise technique. À la fois objet et matière, la viande appelle au double exercice du mimétisme (de la ressemblance) et de l'incarnation, c'est-à-dire de la mise en présence avec une chair dont l'épaisseur est autant celle de l'animal figuré que de l'œuvre peinte. Pour s'en convaincre, il suffit de penser à un autre étal de viande, celui de la *Nature morte à la tête de mouton* peint par Francisco de Goya. Ici, point de décor, de récit en arrière-plan ou de victuailles appétissantes. Seule la chair domine : une viande à l'incarnat rubis, comme gorgée de sang, bordée d'une couenne à la teinte graisseuse. Ne reste que la blancheur des os pour illuminer la toile plongée dans un noir charbonneux. Précédant de peu les *Morceaux anatomiques* de Géricault, la composition est d'une simplicité brutale. Un mouton débité en trois pièces est posé sur un étal à peine esquissé : à gauche la tête écorchée, le long de l'image une partie de la carcasse et face à nous, redressé, le dernier segment de l'animal qui offre au regard des côtes sectionnées maculées de sang. La brutalité de l'image, son aspect cru, est incontestable. La manière puissante et nerveuse du peintre rend perceptible chaque coup de pinceau. Les empâtements simulent l'épaisseur de la chair, les glacis la translucidité des graisses, la peinture étirée et brossée, la texture fibreuse des aponévroses recouvrant les muscles, la granulosité des os brisés. La peinture se fait chair, substance humide et humorale. Elle se fait substitut à une matière capable de toutes les transformations, foncièrement plastique ; une plasticité à même de soutenir la dimension symbolique immense qu'elle porte.

Dès lors, il n'est pas étonnant de voir que la viande possède un statut particulier dans l'histoire de la représentation. Les étals que nous venons d'évoquer sont parents de nombre de natures mortes, de Juan Sanchez Cotán, Pieter Claez, Felice Boselli à Claude Monet (*Le Quartier de viande*) ou Félix Vallotton (*La Viande et les œufs*), sans oublier le *Bœuf écorché* de Rembrandt et ses multiples avatars sous les pinceaux de Chaïm Soutine (1925), Jean Fautrier (1927), Marc Chagall (1947), Francis Bacon (1954), etc. La représentation de la chair et, disons-le, de corps morts, a également ouvert la voie à sa monstration dans le champ des arts plastiques. Pensons à l'œuvre de la sculptrice belge Berlinde de Bruyckere qui n'a de cesse de nous ramener à la matérialité du corps, à la carne – comme *Invisible Love* et *Invisible Beauty*, deux figures humaines, l'une enfoncée sur une barre d'acier et l'autre traversée par une barre. Deux corps à la chair maltraitée, à l'organicité dévoilée dans sa radicalité et sa brutalité, une mise à nue sans concession. Pensons aux amalgames charnels des sculptures de la série *Technological Reliquaries* de Paul Thek, accouplements improbables entre des volumes minimalistes et des artefacts organiques. Ou même, chez Jan Fabre, à la démonstration par l'absurde de la matérialité de la viande en jouant de sa disparition, de sa dévoration (*Pièce de viande*, 1996). La liste est longue encore, que la viande soit simulée ou réelle – Michel Journiac, Jana Sterbak, Wim Delvoye, Damien Hirst, Dmitri Tsykalov, John Isaacs, Zhang Huan, Natacha Lesueur, etc.

Montrer la viande est donc affaire de matière, picturale ou sculpturale. Mais si l'on se recentre sur le xxi^e siècle et ses pratiques spécifiques, que faire du numérique ? La viande peut-elle se faire pixels, ou plutôt, les pixels peuvent-ils prendre chair et participer à cette histoire des images d'aliments carnés ? Contre toute attente, le média jeu vidéo paraît, affirmer la possibilité de cette incarnation strictement numérique. Ne s'écartant pas de la longue lignée de représentations de nourriture en art, ils regorgent de mets en tous genres, qu'il s'agisse de les

préparer ou de les engloutir. Ajoutant une dimension interactive à cette iconographie, les jeux vidéo semblent rendre concret le fantasme de leur ingestion. Pareilles possibilités ouvrent de nombreuses perspectives quant à la mise en image d'aliments et à leur articulation avec des fonctions ludiques, symboliques ou encore narratives. La viande trouve une place de choix à ce banquet virtuel et vient, tout comme dans les arts plastiques, prendre de très diverses formes et faire écho à des pratiques variées. De *Resident Evil 7: Biohazard* ou *Resident Evil: Village* à *Until Dawn* en passant par *The Evil Within* ou encore *The Medium*, le versant horrifique du jeu vidéo explore plus que tout autre genre la question de la représentation de la chair en général et de la viande en particulier. En raison des enjeux propres à l'horreur, pour la carne comme pour les corps, tout est susceptible d'être montré : rougeoiements de la chair, élasticité des muscles, viscosité des fluides, fibres, tendons et squames. Ici, comme dans les arts plastiques (mais également au cinéma), l'aller-retour entre la viande et la chair ouvre sur un champ de la représentation qui assume de dévoiler l'occulte. Exhibé sans retenue, ce qui ne devrait être montré nourrit les affects caractéristiques de l'expérience ludique horrifique. De fait, figurer la viande comme les corps, que cela soit sous le mode de la nature morte ou de l'horreur, c'est exposer la chair dans ce qu'elle a de plus brut, en tant qu'elle est matière, malléable et périssable – sujette à une corruption difficile à soutenir du regard. La représenter, même à l'aide de pixels et de polygones, c'est en réaffirmer la fragilité. C'est également l'offrir au regard dévorant de l'autre. Voilà ce qu'annonce la *Raie* (1728) de Jean Siméon Chardin qui semble crier au spectateur de saisir ce couteau qui pointe vers la plaie de l'animal pour finir ce qui a été commencé : ouvrir ce corps puis livrer sa chair à la manducation. Dans l'ombre de la *Nature morte à la tête de mouton* de Goya émerge son terrible *Saturne dévorant son enfant* et, plus encore ses *Cannibales préparant leurs victimes*. Aux carcasses de porcs braillards d'*Until Dawn*:

Rush of Blood répondent les corps inertes suspendus dans la boucherie de *The Evil Within*. À la représentation de la viande s'ajoute la possibilité de la « préparer ». À travers de nombreuses occurrences, c'est à ce travail (à la fois concret et symbolique) que le jeu vidéo horrifique nous invite par le biais d'une mise en action – de la pesée à la découpe. Mais *Dead Space* en témoigne, le travail de la chair est à double tranchant, l'on peut être tour à tour gibier ou tripier. Faire bonne (ou mauvaise) chère se paie parfois au prix fort.

La filiation dramatique entre viande, chair et corps apparaît donc comme un terrain d'exploration fertile que l'horreur vidéoludique n'a de cesse d'investir. Mais que cache cette obsession pour la viande? Interrogeons-nous sur ce qui motive un tel empressement à convoquer ces représentations quand il s'agit de faire frissonner en jouant. Pourquoi jouer si souvent d'une confusion certaine entre viande et chair, entre carcasse et corps?

Note

1. GUÉDRON Martial, *La Plaie et le couteau. La sensibilité anatomique de Théodore Géricault (1791-1824)*, Paris, Éditions Kimé, 1997, p. 98.