

# Cao Fei « RMB City », enquête à la frontière des mondes réel et virtuel

«Si ce que nous voyons et touchons sont réels, ce que nous respirons et ressentons sont virtuels<sup>1</sup>.»

Dans l'œuvre « RMB City » (2006-2011), entièrement simulée dans le métavers Second Life (SL), l'artiste chinoise Cao Fei aborde les passages entre des réalités économiques et sociales de la société contemporaine et celles du monde entièrement simulé. « *RMB City n'est pas une cité en miroir. Elle ne restaure pas pleinement la réalité présente et n'est pas une réminiscence du passé. Elle est un miroir qui reflète partiellement la réalité. Nous voyons d'où nous venons, découvrons des connexions entre deux réalités, via des indices brouillés, enrichis<sup>2</sup>.* » Dans les séries de photographies intitulées « Cosplayers » et débutées en 2004, Cao Fei interrogeait déjà la frontière entre deux univers. Elle y brouillait signes et identités entre les cultures asiatiques traditionnelle et contemporaine. Les « cosplayers » étaient mis en scène dans des espaces urbains et domestiques de la Chine actuelle: appartement de la famille, périphérie, rue non modernisée par exemple. La jeunesse semble saisie entre le rêve d'un monde meilleur et une réalité peinant à le délivrer.

## RMB City, un arrangement fantaisiste

« RMB City » est construite à partir de diverses représentations circulant dans nos sociétés marchandes. Des symboles de la Chine sont arrangés avec ceux de la culture artistique internationale. Cao Fei associe des icônes identifiables par tous, et valorisées par les instances dirigeantes. Par exemple, le drapeau chinois flotte dans le ciel à côté de celui d'un groupe de musique pop. Le National Stadium de Beijing est représenté rouillé, bien qu'il ait été achevé récemment soit en août 2008 pour les Jeux Olympiques. Cette architecture côtoie une image détournée du musée Guggenheim de New York. Son architecture hélicoïdale est ici transposée en une crème glacée à l'italienne

---

<sup>1</sup> Cao Fei, « I watch that worlds pass by », The Daimier Art Collection, Artist Book #7 2015, p.183.

<sup>2</sup> « Manifeste de la cité » 2008

soit légèrement torsadée. Le ready-made de Duchamp « roue de bicyclette <sup>3</sup>» (1913) tourne au grès du vent non loin du panda géant, mammifère utilisé dans la diplomatie chinoise depuis des siècles, et la surplombant.

Par ces fantaisies numériques en 3D, l'artiste dit le tout culturel : le mixage de signes culturels forts et identitaires suffit à faire sens. La dimension iconique a bien une valeur d'échange non dissimulée dans la cité virtuelle. A ce titre, le nom de la cité « RMB » n'est autre que l'acronyme de l'unité monétaire chinoise le yuan ou RenMinBi. De même, la forme de la ville - une île - renvoie au nouveau territoire apparu dans le Pearl River Delta, dès les années 1980. Cette zone géographique composée de zones franches a absorbé investissements et implantations industrielles à une vaste échelle. Il en a résulté une région restructurée (populations déplacées, bouleversant les interfaces villes-campagnes) et une nature polluée. Un nouveau territoire, un espace de transition entre la terre et la mer, a surgi, rendu concret par l'accumulation des déchets, produit des activités humaines. Doit-on alors considérer « RMB City » sous l'aune d'un nouveau territoire ? Quel serait-il ?

« RMB City » dans Second Life

Cao Fei réalise « RMB City » dans le métavers<sup>4</sup> Second Life (SL). Il a été créé en 2003 sur le modèle du *free to play*. Le programme informatique de SL permet à ses utilisateurs de créer le contenu du jeu : vêtements, bâtiments, objets, animations et sons, etc., d'acquiescer des parcelles de terrain en utilisant une monnaie virtuelle auprès de *Linden Lab*, la société mère. Elle édite le programme informatique en open-source, gère la connexion, le rendu graphique de l'univers virtuel, et assure la maintenance du matériel requis pour l'hébergement des données. Dès ses débuts, SL se présente donc comme une seconde réalité à inventer ensemble, à l'appui de slogans tels que « rien n'est construit à l'avance » ou « aucune règle n'est prédéfinie ». L'artiste s'abonne à SL en 2006, l'année où SL s'ouvre aux pays européens et voit son nombre d'abonnés passés de la centaine aux millions, en France et en Allemagne

---

<sup>3</sup> Il s'agit d'une roue de bicyclette fixée par sa fourche sur un tabouret en bois.

<sup>4</sup> Les premiers "métavers" – ou univers virtuels – sont apparus dans les années 90 avec des titres comme « The Metaverse », « SnowMOO » ou « Le deuxième monde ». C'est avec « Second Life » que le genre connaîtra une véritable explosion en 2006.

surtout. L'artiste entre dans ce monde virtuel au moment de son plein développement.

La particularité de SL est de se construire selon la volonté des abonnés appelés des résidents. Vous composez votre réalité avec des avatars que vous ne contrôlez pas. Cela a pour effet de créer un environnement social imprévisible. De même, vos activités se développent en partie en fonction de la connaissance du système informatique et de votre budget. Comme le souligne Cao Fei dans son manifeste, « RMB City » est à la fois une création *in progress* évoluant dans un environnement social dynamique, et une création résultant d'un programme informatique. « RMB City » est le fruit d'une collaboration entre Cao Fei, directrice artistique, et les développeurs de Vitamin Creative Space, New York. Il a été financé par le mécène et collectionneur Uli Sigg. Le suivi des critiques d'art et membres de l'institution artistique et culturelle tels que Jérôme Sans, Erica Dubach, Alan Lau, Alexandra Munroe a été précieux. Pour l'artiste, ces soutiens représentent, officiellement dans la cité, la créativité et la fantaisie. Ces *mayors* ou maires via leur avatar ont inauguré (**fig.3**) la cité virtuelle en mai 2008. En coupant le ruban, symbole de la fin des travaux, ils ouvraient la ville à toutes sortes d'exploration.

### China Tracy, guide touristique ou philosophe ?

Pour commencer à jouer dans SL, Cao Fei a créé un avatar qu'elle a appelé China Tracy. Son apparence se détache de la sienne propre. La marionnette de pixels est élancée, les cheveux longs souvent au vent. Le corps est fait d'une bio-armure imitation métal. Elle est le plus souvent montrée en train d'agir ou de se déplacer. Son nom éclaire l'apparence. Il est composé du mot China, la Chine (son pays natal) et du mot Tracy (Dick), renvoyant au détective américain de fiction des années 1930<sup>5</sup>. Elle rapproche ainsi deux nations : les Etats-Unis et la Chine, deux cultures qui ont pourtant des traditions et un devenir bien distincts.

---

<sup>5</sup> L'épisode 1 « Dick Tracy » est sorti en 1931 sous la forme d'un *comics*. Enquêteur d'actions, Tracy est aussi à cheval entre le respect de la loi et son non-respect.

Cao Fei donne à son avatar une fonction double: guide touristique et philosophe. China Tracy est un guide dans la cité simulée. Elle est chargée de nous conduire à réfléchir sur notre existence assis de l'autre côté du miroir, et à saisir les opérations de brouillage qui existent entre eux. Pour faire évoluer son personnage, l'artiste a rédigé des scénarii à l'appui notamment de littérateurs oulipiens. Au préalable de l'écriture, ces derniers s'imposent des contraintes stylistiques, narratives, structurelles. Ils font du récit une construction instable, car changeant à chaque contrainte. Le littérateur italien Italo Calvino inscrit dans cette pratique, retient particulièrement son attention. Elle s'appuie sur deux de ses romans : « Les villes invisibles » et « Le château des destins croisés ». Dans « Les villes invisibles », le narrateur Marco Polo raconte à Kublai Khan les villes qu'il a imaginées, et qui lui restent à découvrir. Les images des villes se construisent de ses propres souvenirs, expériences, de la tromperie de la mémoire. Dans « Le château des destins croisés », Calvino utilise les cartes d'un jeu de tarot pour construire le récit. À chaque battu, un nouveau récit commence ; les images tirées déclenchant les souvenirs du joueur. Le lecteur ne parvient pas à fixer une identité à chaque personnage que fait découvrir la battue de cartes. Le destin des personnages est bien remis en jeu à chaque fois que les cartes sont à nouveau mélangées. La construction narrative de ses deux romans se fonde sur la multiplicité. Il existe autant de récits que le jeu de hasard provoque. Néanmoins, cette multiplicité part bien d'un même objet, décrit ici selon des perspectives différentes. Ces deux ouvrages de Calvino influent assurément le sens et la construction narrative de « RMB City » dans SL.

### RMB City, une construction narrative ouverte

Les divers scénarii qu'inventent Cao Fei donnent lieu à diverses versions de la cité simulée ; faisant bien de RMB, une cité à plusieurs visages. Elle tient en parallèle le blog<sup>6</sup> de la cité. On y trouve le manifeste rédigé en 2008, des vidéos capturées de SL (lisibles sur YouTube) ou des captures d'écran telles des photos d'évènements, compilant les moments phares de la cité : inauguration, vernissage, remise de prix, etc. L'utilisateur peut télécharger la cité virtuelle sur son ordinateur et y circuler facilement. Cependant, il a besoin d'un gigaoctet de

---

<sup>6</sup> URL du blog: <http://rmbcity.com/>

mémoire libre pour le faire. A son tour, l'utilisateur de SL ou le résident peut faire des captures écran dans la cité. Il peut aussi zoomer, parler à China Tracy bref s'approprier en partie la cité virtuelle, participer au jeu.

L'artiste organise des évènements de 2008 à fin 2010 comme « RMB City Code » une chasse aux trésors s'étant déroulée du 29 Mars au 29 avril 2010. Le gagnant a reçu un prix de 30.000 Linden Dollar. Les joueurs étaient invités à compléter un puzzle en explorant les rues de l'île et en interagissant avec des personnages mystérieux. Ainsi il était possible de rencontrer le poète Wang Guowei, son fantôme a été repéré dans la cité virtuelle en 2010 ; l'homme étant disparu de la cité terrestre (suicide par noyade) depuis juin 1927. De février à juin 2011, elle présente un opéra « RMB City Opera » au The Nelson-Atkins Museum of Art à Kansas City. Les acteurs, un homme et une femme, interagissent entre eux via une interface numérique : l'ordinateur. Ils sont tous les deux sur scène, non loin l'un de l'autre. Ils échangent uniquement au travers de leurs avatars sur SL. Le public assiste à ces échanges en direct, placé face à un écran en fond de scène diffusant la rencontre. L'artiste pointe que la technologie est devenue une part intégrante de notre monde réel. La réalité concrète et la réalité virtuelle sont les deux faces d'une seule et même pièce.

### China Sun, l'enfant de la cité

2011 est l'année où Cao Fei met au monde sa fille. Cette naissance dans le monde réel donnât naissance à China Sun fille de son avatar China Tracy. Elle continue d'interroger les brouillages entre les mondes virtuel et réel. Dans l'ouvrage « I watch that worlds pass by » 2015<sup>7</sup>, elle transcrit un dialogue entre l'enfant China Sun et des membres de sa famille virtuelle. Cette mise en miroir des mondes réel et virtuel lui donne la possibilité de revisiter sur un mode philosophique, les concepts de temps et d'espace, ceux liés au sexe, à la mort, au sens de la vie.

Comment exister dans un présent simulé ? Comment se constituer une mémoire dans SL ? Un futur, et notamment quand on n'en est pas le maître ?

---

<sup>7</sup> Ibid., Cao Fei, « I watch that worlds pass by ».

Prenons quelques moments de ce dialogue imaginé<sup>8</sup> par Cao Fei avec ses avatars.

#### L'espace indéterminé et ses objets

China Sun demande si l'échelle des objets est la même dans SL et le monde physique. Il lui ait répondu que dans le monde réel, les objets sont limités par leurs propriétés matérielles et physiques comme la couleur, la taille, etc. Dans SL, les objets sont comme ils doivent apparaître. Un même objet peut apparaître petit ou très grand ; il n'a pas de taille déterminé. C'est à nous de décider comment on veut voir l'objet au moment où on le fait apparaître à l'écran.

#### La sexualité du *virtual comfort*

China Sun s'interroge sur la sexualité dans SL. Il lui ait répondu que dans le monde réel, le sexe est un moyen pour reproduire l'espèce. Dans SL, c'est juste un confort virtuel ou *virtual comfort*. Il n'est pas nécessaire pour maintenir l'espèce.

#### Mort par annulation

China Sun pose une question sur la mort. Il lui ait répondu que dans SL, les humains peuvent créer des avatars, agissant comme des substituts et permettant d'atteindre la vie éternelle. La naissance dans SL est liée à l'enregistrement d'un «compte» et «la mort» est juste une forme «d'annulation», la suppression du compte.

#### Clonage et reproduction

China Sun, demande à sa mère China Tracy, si elle est unique. Celle-ci répond que chaque être humain est unique: il ne peut pas se substituer à un autre. Mais dans SL, « *nous pouvons nous cloner ou permettre à d'autres de gérer nos vies. Parfois, nous rencontrons la menace de pirates/hackers ou d'espions. Nous n'avons pas le contrôle total de notre propre vie.* »

#### L'avenir

---

<sup>8</sup> Ibid., Cao Fei, « I watch that worlds pass by », chapitre « RMB City », p. 136 à 202. Les extraits ci-après en sont prélevés. Ils ont été traduits par le présent auteur.

China Sun dit à sa mère qu'elle ne veut pas vieillir. China Tracy répond qu'elle ne s'inquiète pas. Car, elle ne vieillira jamais. L'Enfant lui demande alors : « qui suis-je? - Tu es l'enfant de cette cité et aussi l'enfant d'une mère et d'un père. » « Qui est mon père? - Une identité à venir. »

L'avenir de « RMB City » dépend de la croissance de l'enfant et donc de la volonté de son concepteur de le développer. Il peut décider de supprimer son compte et ne conserver de l'enfant que le souvenir de ses diverses captures (images, vidéos), ou choisir de stocker ses données. Quoiqu'il en soit, vous ne pourrez pas effacer « RMB City » de votre mémoire.

Corinne Melin juin 2019

Cao Fei, « RMB City » site : <http://rmbcity.com/>