



**HAL**  
open science

# Avatars, zombies et autres effets d'évanescence de la figure humaine dans les films "dystopiques" de Cao Fei

Marie-Laure Delaporte

► **To cite this version:**

Marie-Laure Delaporte. Avatars, zombies et autres effets d'évanescence de la figure humaine dans les films "dystopiques" de Cao Fei. Anne Favier; Frédéric Martin-Achard; Carole Nosella; Jean-François Puff. *Retrait, effacement, disparition dans les arts et la littérature d'aujourd'hui*, Presses universitaires de Rennes, pp. 207-217, 2022, 978-2-7535-8639-0. hal-04415974

**HAL Id: hal-04415974**

**<https://hal.parisnanterre.fr/hal-04415974>**

Submitted on 29 Jan 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Marie-Laure Delaporte

## Avatars, zombies et autres effets d'évanescence de la figure humaine dans les films « dystopiques » de Cao Fei

Les échos des battements de cœur qui résonnent, signes d'une existence, d'une présence vivante, peut-être humaine, peut-être pas uniquement humaine, introduisent le film intitulé *La Town* (2014) de l'artiste chinoise Cao Fei. Comme dans nombre de ses films, l'artiste détourne l'apparence et la présence de la figure humaine. Elle s'évanouit, s'éclipse et se transforme. Dans son film *Whose Utopia*<sup>1</sup> (2006), l'artiste traite de l'utopie collective en mettant en scène les aspirations des ouvriers de l'usine Osram du delta de la rivière des Perles. Mêlant le documentaire à la fiction, l'œuvre, après avoir montré les jeunes travailleurs à leurs tâches, révèle leurs différentes incarnations rêvées. Ainsi une préparatrice vêtue d'une robe blanche scintillante se transforme en danseuse au milieu des rangées de cartons, un soudeur se met à jouer de la guitare électrique entre les chaînes de production, portant encore son bleu de travail un ouvrier devient maître fengshui dans les allées de l'usine, tandis qu'une ballerine aux ailes d'ange se rassoit à son poste de travail après avoir effectué quelques mouvements de danse classique. Une fois revenu à la réalité, le film se termine par la phrase « Mon futur n'est pas un rêve », ouvrant dès lors sur le genre de la dystopie. Étymologiquement *dys* – le mauvais – et *topie* – le lieu –, il s'agit, dans le cas des œuvres de Cao Fei, du rêve qui se heurte à la réalité et parfois même tourne au cauchemar. En effet, le lieu et l'identité imaginaires laissent place au quotidien. Les ouvriers, ainsi que les autres personnages de ses films, sont confrontés à un réel subi, qui ne leur convient pas et qu'ils essaient de modifier en tentant de réaliser leurs désirs inassouvis. Les thèmes abordés par l'artiste sont directement liés au regard qu'elle porte sur la société contemporaine chinoise. Née en 1978, deux ans après la disparition de Mao Zedong (1893-1976), et un an avant

1. Le film, d'une durée de vingt minutes, a été présenté lors de l'exposition *Des artistes chinois à la Fondation Louis Vuitton*, Paris, Fondation Louis Vuitton, 27 janvier-29 août 2016.

la mise en place de la politique de l'enfant unique, Cao Fei<sup>2</sup> appartient à la génération d'artistes qualifiée de « Nouvel nouvel être humain ». Ayant grandi dans le contexte de l'avant-garde contestataire, ces premiers enfants post-Mao ont acquis pendant leur formation artistique des connaissances en histoire de l'art oriental et occidental ; contrairement à leurs aînés, ils n'ont pas choisi l'exil (comme cela a pu être le cas de l'artiste Ai Weiwei). Ils décident, à travers leurs œuvres, de s'intéresser de manière analytique aux changements sociaux et politiques de leur pays<sup>3</sup>, de questionner son développement économique, au sein d'une dynamique globale, en faisant notamment appel aux techniques des nouveaux médias. À cela, il faut ajouter le fait que Cao Fei soit originaire de Canton, ville du sud de la Chine, située au cœur du delta de la rivière des Perles, région considérée comme l'une des plus flexibles et ouvertes du pays, de par sa distance géographique avec le gouvernement central et sa proximité avec Hong Kong. Ces quelques éléments viennent confirmer l'explication apportée par la conservatrice Nancy Spector au sujet des créations de Cao Fei souhaitant « changer les termes de la pratique artistique vers un art au-delà de la représentation<sup>4</sup> ». Face à cet échec d'un certain régime de représentation, ce que Paul Virilio théorise comme « la crise [...] de la représentation<sup>5</sup> », Cao Fei réalise ses œuvres en inscrivant la figure humaine au cœur d'un « effet spectral de l'image [...], l'intraitable opacité d'une présence<sup>6</sup> ». Ses contes filmiques, où les fragiles incarnations oscillent entre apparition et disparition, forment un récit de l'éclatement de l'image de soi et de l'identité qui évolue vers la pluralité et la multiplicité. Pourtant, selon le penseur chinois Tchouang-tseu (IV<sup>e</sup> siècle avant J.-C.), la disparition relève plus « de l'éclipse, de l'oubli, du déplacement, éventuellement de la réduction ou de la transformation<sup>7</sup> » et d'un ordre phénoménologique, comme l'explique Nicolas Zufferey : « C'est simplement ne plus être visible ou ne plus être vu<sup>8</sup>. » Ainsi, les personnages de Cao Fei sont toujours présents, mais se situent quelque part entre réalité et fiction, tentant d'échapper à leur quotidien en se dissimulant dans un monde fantasmé, cachant leur propre identité derrière des personnalités imaginaires.

2. L'artiste est diplômée de l'École des beaux-arts de Canton en 2001.

3. Voir le catalogue de l'exposition : OBRIST Hans Ulrich et PEYTON-JONES Julia (dir.), *China Power Station: part II*, Astrup Fearnley Museum of Modern Art, Oslo, 8 septembre-2 décembre 2007, Oslo, Astrup Fearnley Museum of Modern Art, 2007.

4. SPECTOR Nancy, « Theanspacewhatever. An Exhibition in Ten Parts », catalogue de l'exposition *Theanspacewhatever: Angela Bulloch, Maurizio Cattelan, Liam Gillick, Dominique Gonzalez-Foerster, Douglas Gordon, Crasten Höller, Pierre Huyghe, Jorge Pardo, Philippe Parreno, Rirkrit Tiravanija*, Solomon R. Guggenheim Museum, New York, 24 octobre 2008-7 janvier 2009, New York, Solomon R. Guggenheim Foundation, 2008, p. 18.

5. VIRILIO Paul, *Esthétique de la disparition*, Paris, Galilée, 1980, p. 57.

6. CHARPENTRAT Pierre, « Le trompe-l'œil », *Nouvelle Revue de psychanalyse*, n° 4, 1971.

7. ZUFFEREY Nicolas, « Aspects philosophiques de la disparition : un détour par la Chine ancienne », *Intermédialités*, n° 10, « Disparaître/Disappearing », automne 2007, p. 219.

8. *Ibid.*

Cette conception de la disparition permet à l'artiste d'exprimer sa fascination pour les modifications de personnalités tant collectives que personnelles, pour les traumatismes causés à l'individu par une accélération des changements sociétaux (entre tradition et modernité), pour la mémoire et l'oubli<sup>9</sup> qui risquent d'entraîner l'évanescence inexorable de l'être humain. Il s'agit donc de s'intéresser au regard que Cao Fei porte sur les conséquences des bouleversements sociaux et culturels de son pays à travers ses films aux accents dystopiques. Tout d'abord, la manière dont la figure humaine est dissimulée derrière des personnalités multiples et fictives : dans l'œuvre *i.Mirror* (2007) l'artiste évolue sur la plateforme virtuelle *Second Life* afin d'incarner la personnalité de son avatar *China Tracy*, à l'instar des adolescents de *COSplayers* (2004) se déguisant pour mieux interpréter leurs personnages préférés et s'évader de la réalité. Puis, la présence humaine est transformée à travers certains motifs et genres cinématographiques : la figure anthropomorphique du zombie dans *Haze and Fog* (2013) et les personnages réduits à de petites figurines modelées dans la ville mythique et post-apocalyptique de *La Town* (2014).

## DE PERSONNALITÉS MULTIPLES EN IDENTITÉS DÉMULTIPLIÉES

« Comme tout est bizarre aujourd'hui ! Alors qu'hier les choses se passaient si normalement. Est-ce que par hasard on m'aurait changée au cours de la nuit ! Réfléchissons : étais-je identique à moi-même lorsque je me suis levée ce matin ? Je crois bien me rappeler m'être sentie un peu différente de l'Alice d'hier. Mais, si je ne suis pas la même, il faut se demander alors qui je peux bien être ? Ah, c'est là le grand problème<sup>10</sup> ! »

Ce court soliloque du personnage d'Alice exprime les troubles ressentis par la jeune fille et révèle les mécanismes de négociation de l'individu avec son identité à travers le développement de différentes personnalités en fonction du contexte ou de la situation dans laquelle il se trouve et à laquelle il doit faire face. Au quotidien, l'individu peut être amené à s'adapter à une situation particulière, voire même à modifier légèrement sa personnalité en fonction du contexte dans lequel il doit évoluer. Mais dans les cas cliniques les plus extrêmes, cela peut résulter en une fragmentation totale de la personnalité et est théorisé comme le « syndrome de la personnalité multiple » ou « trouble de la dissociation de l'identité ». La troisième version révisée du

---

9. Voir le catalogue de l'exposition *Cina, Cina, Cina: Chinese Contemporary Art Beyond the Global Market*, Centro di cultura contemporanea Strozziina, Florence, 21 mars-4 mai 2008, Parmes, Silvana, 2008.

10. CARROLL LEWIS, *Les aventures d'Alice au pays des merveilles* (1865), Paris, Librairie générale française, 2010, p. 23.

*Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux (DSM-III)* de 1980 proposait la définition suivante :

« La caractéristique essentielle est l'existence chez un même individu de deux ou plusieurs personnalités distinctes, chacune d'entre elles se montrant prédominante, à un moment déterminé. Chaque personnalité représente une unité complexe parfaitement intégrée et se caractérise par des types de conduites, de relations sociales et de souvenirs qui lui sont propres : ces caractéristiques déterminent les agissements de l'individu lorsque telle ou telle personnalité précise prédomine. [...] La personnalité originelle n'a habituellement ni connaissance ni conscience de l'existence d'aucune des autres personnalités<sup>11</sup>. »

S'il est évidemment peu probable que ses personnages ou l'artiste elle-même souffrent de ces troubles psychologiques, les questionnements autour de la capacité d'un être à effacer sa propre personnalité derrière la création de personnages apparaissent dans l'œuvre *COSplayers* (2004). Inspirée de la pratique socio-culturelle du *cosplay*<sup>12</sup>, dans laquelle des individus se déguisent afin d'incarner leurs personnages fictifs préférés – le plus souvent issus de films de science-fiction, de jeux vidéo ou de mangas – la courte vidéo de huit minutes présente des adolescents costumés tentant de fuir leur malaise personnel. Totalement déguisés, jusqu'au plus petit détail de la perruque au casque doré, les *cosplayers* endossent les rôles de personnages fictifs et simulent des combats dans les paysages de la banlieue de Canton : un centre commercial, un terrain vague, un immeuble désaffecté sont leurs terrains de jeu. Ils imaginent ainsi qu'à travers la dissimulation de leur propre identité grâce au travestissement, le costume leur permettra de transcender une réalité à laquelle ils tentent d'échapper, une réalité bien trop différente de celle qu'ils expérimentent dans l'univers ludique et science-fictionnel<sup>13</sup>. Utilisant comme toile de fond la culture populaire du *gaming*, l'artiste s'interroge sur la volonté et la capacité d'un individu à s'extraire de sa vie réelle pour s'évader mais aussi s'enfermer en dehors de toute réalité et de se perdre dans une vie rêvée, imaginaire, fictive ou virtuelle<sup>14</sup> qui ne procure qu'un plus grand désenchantement au réveil<sup>15</sup>. En effet, la seconde partie de la vidéo montre le retour à la réalité des *cosplayers*. Conservant leur costume, ils retournent

11. LE BRETON David, *Disparaître de soi*, Paris, Métailié, 2015, p. 74-75.

12. Le terme est composé de *cos* – pour costume – et de *play* – pour jouer.

13. Voir catalogue de l'exposition *Videospace: Video Art from the Astrup Fearnley Collection*, Astrup Fearnley Museet for Moderne Kunst, Oslo, 3 novembre-31 décembre 2011, p. 12.

14. Entretien avec McCAHILL Timothy, « Cao Fei, Beyond Tomorrow », *Wmagazine*, in *Everyday(s)*, 2007.

15. Les difficultés quotidiennes de la jeunesse chinoise sont notamment dues au manque de repères dans la construction de leur identité, sans réel modèle, leurs parents n'ayant pas grandi dans une société relevant d'un modèle économique socialiste-capitaliste et d'une politique communiste. Cette jeunesse représente plus de 25 % de la population soit plus de 300 millions de personnes.

progressivement à leur vie familiale, quittant les lieux du jeu, prenant les transports en commun, pour dîner, s'asseoir dans le canapé, le corps présent mais l'esprit ailleurs. Le costume permet ainsi d'interroger leur image et leur identité. Le corps s'évapore pour laisser place à une nouvelle incarnation. S'instaure ainsi une forme de dissociation<sup>16</sup> qui naît du travestissement lié à la fiction, ne faisant plus que du corps visible une simple émanation. S'il est à la recherche d'une identité autre, le « joueur en costume » tente de se défaire des contraintes du quotidien dans un monde qui lui est encore tangible, du malaise créé par la société inter-générationnelle chinoise. Comme l'explique Peggy Phelan :

« L'identité émerge de l'échec du corps à exprimer sa complétude et l'impossibilité à transmettre une signification exacte. L'identité est perceptible uniquement à travers la relation à l'autre [...]. Dans une déclaration d'identité et d'identification, il y a toujours une perte, la perte de ne pas être l'autre, et pourtant de dépendre de cet autre dans le fait d'être et de se reconnaître<sup>17</sup>. »

Cette tentative de reconnaissance par l'autre et pour l'autre peut également être opératoire non plus à un niveau corporel mais à un niveau virtuel.

Souhaitant appliquer cette réflexion à sa propre expérience du monde, l'artiste décide d'investir la plateforme de réalité virtuelle *Second Life*<sup>18</sup>, d'y vivre à travers son avatar nommée « China Tracy » et de documenter son expérimentation afin de produire le *machinima*<sup>19</sup> intitulé *i.Mirror*. L'œuvre est créée dans le cadre du Pavillon de la Chine, à la 52<sup>e</sup> Biennale de Venise en 2007. Prenant place dans un « métavers » ou « méta-univers<sup>20</sup> », cette animation d'images virtuelles d'une vingtaine de minutes confirme que la frontière entre réalité et virtuel se fait de plus en plus mince, dans un environnement où l'expérience sociale se voit modifiée par une nouvelle forme d'existence dans un monde composé d'images animées en 3D.

Cao Fei construit ainsi son personnage à partir de son identité réelle, une jeune femme chinoise, mais qui va pouvoir partir à la découverte de

16. BELLOUR Raymond, « Autoportraits », *Communications*, n° 48, 1988, p. 327-387.

17. PHELAN Peggy citée par JONES Amelia, « Screen Eroticism: Exploring Female Desire in the Work of Carolee Schneemann and Pipilotti Rist », in TRODD Tamara, *Screen/Space. The Projected Image in Contemporary Art*, Manchester, Manchester University Press, 2011, p. 132. Nous traduisons.

18. *Second Life* est un univers virtuel composé d'images en trois dimensions créé en 2003. Le programme informatique permet aux utilisateurs d'incarner des personnages qu'ils créent eux-mêmes.

19. Le terme *machinima* est formé à partir de « machine », « cinéma » et « animation », inventé par Anthony Bailey et Hugh Hancock en 1999. Il désigne un genre cinématographique et une technique de production de film qui utilise des séquences vidéo capturées à l'intérieur d'espaces virtuels en temps réel, le plus souvent dans un moteur graphique de jeu vidéo mais pas exclusivement.

20. Le terme de « métavers » ou « méta-univers » pour décrire l'environnement virtuel de *Second Life* apparaît dès 1992 dans le roman cyberpunk *Snow Crash* de Neal Stephenson.

nouvelles communautés, de groupes ou de personnes qu'elle n'aurait jamais été amenée à rencontrer dans le monde réel. Son personnage lui permet de dépasser les limitations du temps et de l'espace<sup>21</sup>, ainsi que les conventions sociales, en réalisant des actions qui lui semblaient impensables et irréalisables. Elle est donc capable de danser lors d'une conférence à l'université d'Harvard, de changer constamment son apparence et son genre, ou encore de voler au-dessus du quartier de Times Square, pour ne citer que les actions les plus « raisonnables ».

Comme l'écrit David Le Breton : « Sur le Net, il est possible de devenir n'importe qui, et même de multiplier les figures improbables des personnes que l'on pourrait être [...]. Le virtuel n'est pas un néant mais plutôt une absence au monde des relations sociales avoisinantes au profit de relations numériques<sup>22</sup>. » À travers son avatar, l'artiste expérimente l'affranchissement de son identité et de son corps pour vivre une expérience par le biais d'un personnage imaginaire, un *alter ego* figurant pourtant au générique comme la réalisatrice du film. Ainsi, l'artiste efface une part de sa propre personnalité, à la recherche d'une individualité plurielle, multiculturelle et multifonctionnelle faisant écho à l'aspect binaire de l'effacement développé par Michel Ribon<sup>23</sup> : soit un effacement voulu qui mènerait à l'épanouissement, soit un effacement subi qui entraverait la liberté et diminuerait l'être. En effet, ce dédoublement peut être bénéfique lorsqu'il est maîtrisé et possède une visée précise. Mais, lorsque le « joueur » se laisse absorber par l'utopie du virtuel, le retour à la réalité n'en est que plus complexe. Le corps vivant entre ainsi en décalage avec son environnement et peut être amené à expérimenter des troubles de la perception sensorielle et des sensations internes de la perception de son propre corps, c'est-à-dire une perturbation de la cénesthésie.

Pourtant, le terme *avatar* – incarnation divine en Inde – nous renvoie directement à la question de la personnification, de la chair et de la corporalité, d'un corps virtuel qui existe mais qui n'est pas présent et qui nécessite d'être manipulé. Ces jeux de transformation s'imposent donc contre une identité fixe et offrent une sortie de soi dans une « auto-fiction déconcertante<sup>24</sup> » qui amène l'artiste à être différente tout en restant elle-même. Elle déclare d'ailleurs à ce sujet : « Ce qui me fascine, c'est que je suis la protagoniste, mais en même temps ce n'est pas moi, puisque je suis à l'extérieur en étant

21. GUNDER HANSEN Niels, « The World is Yours », *The World is Yours*, Humlebaek, Louisiana Museum of Modern Art, 2009, p. 8-15.

22. LE BRETON David, *Disparaître de soi*, op. cit., p. 95.

23. RIBON Michel, *Esthétique de l'effacement : essai sur l'art et l'effacement*, Paris, L'Harmattan, 2005, p. 10.

24. Cf. BLOIS Nathalie de, « Entre le clair et l'obscur : le merveilleux, l'étrange et l'insondable », catalogue de l'exposition *L'écho des limbes : David Altmejd, Patrice Duhamel, Michael A. Robinson, Eve R. Tremblay*, Galerie Leonard & Bina Ellen, Montréal, 14 octobre-19 novembre 2005.

la personne qui contrôle<sup>25</sup>. » Et David Le Breton confirme que « le cyberspace enveloppe le rapport au monde en donnant au sujet qui l'investit avec passion le sentiment que la "vraie vie" est là, au bout de ses doigts et qu'il lui appartient de se construire une existence virtuelle à sa guise<sup>26</sup> ».

## DE ZOMBIES EN APOCALYPSES

Dans les jeux de rôles, personnages fictifs et les différents avatars, personnages virtuels, la personnalité semble disparaître sous l'effet du multiple, le corps se perd, s'évapore car il est habité par plusieurs identités possibles.

Il existe également une autre entité permettant la disparition de l'être, celle du zombie, qui ne possède aucune intériorité<sup>27</sup>. Il est un sujet vide, errant entre le monde des vivants et celui des morts. Comme le remarque Barbara Le Maître : « Le zombie, simple composante anonyme d'une masse, n'est guère assimilable à un individu doté d'une personnalité. Au fond, l'individu ou la personne est une défroque que l'automate-zombie laisse derrière lui, pour incarner le principe d'une vie après la mort<sup>28</sup>. » Le zombie est donc la disparition du vivant et l'incarnation de ce qui n'est plus.

Contrairement à la représentation habituelle du zombie dans le cinéma occidental – mort-vivant tueur, au visage désagrégé, au corps en voie de décomposition, cadavre grognant et déambulant assoiffé de chair humaine – le zombie dans la culture chinoise ou *jiangshi*<sup>29</sup> est un revenant vêtu d'un costume de mandarin mandchou et contrôlé par un maître taoïste. Son existence est due aux forces vitales qui n'ont pas entièrement quitté le corps. Mais sans ses forces spirituelles, le *jiangshi* peut se révéler dangereux. Les personnages mis en scène par Cao Fei dans le film *Haze and Fog* proposent une synthèse de ces deux modèles et deviennent la métaphore de la perte et du changement, de l'isolement et de la solitude, de l'obscurcissement psychologique et émotionnel des habitants de Pékin, plongés dans un brouillard urbain et social permanent. Vivant côte à côte, zombies et êtres humains errent dans la ville, les premiers, corps putréfiés, déambulant au hasard, les seconds vivant au rythme répétitif de leurs tâches quotidiennes. Leur corps et leur intellect sont intacts mais, tout comme les zombies, leur spiritualité est

---

25. Entretien avec OBRIST Hans Ulrich, « What's Next? », 2007. Nous traduisons [<http://www.caofei.com/texts.aspx?id=19&year=2007&aitid=1>].

26. LE BRETON David, *L'adieu au corps*, Paris, Métailié, 2013, p. 148.

27. LE MAÎTRE Barbara, *Zombie, une fable anthropologique*, Nanterre, Presses universitaires de Nanterre, 2015.

28. *Ibid.*, p. 141.

29. Le *jiang shi* est un revenant vêtu d'un costume de mandarin mandchou ou d'une tenue de dame de palais pour les femmes, au teint livide, les yeux cernés et les joues parfois fardées. Il est souvent aveugle. Il peut aussi avoir les mains griffues, des crocs, des petites lunettes noires pour masquer ses yeux rouges, un parchemin sur le front, un corps partiellement décomposé... Il est souvent très passif mais il existe aussi une version de zombie se nourrissant du souffle vital des humains, une caractéristique qui le rapproche des vampires.



absente, perdue au profit d'une modernité et de rituels contemporains aliénant. Ces personnages de la vie courante, mais plus particulièrement appartenant à l'industrie du service – agents immobiliers, prostituées, nettoyeurs, livreurs – à la limite du visible, dans le trouble de l'errance, à l'âme effacée, ne continuent d'exister que parce qu'il faut exister. Zombies et êtres humains cohabitent et si les derniers ne veulent pas être transformés, il leur faut sortir de ce brouillard. La brume présente dans le paysage du film exprime le sentiment de congestion tant de la ville que de ses habitants. Invisible à certains moments, elle reste pourtant toujours présente comme flottante et pesante au-dessus des personnages, dont l'aspect humain est sans cesse au bord de la disparition. Contre cela, il leur faut lutter, se réinventer, à l'instar de cette femme de ménage pratiquant le yoga dans les sous-sols d'un bâtiment, comme une forme de rébellion et d'expression de soi contre la condition qui lui est imposée par une société d'ordres, de structures et de hiérarchies. Ou de façon encore plus cruelle, lorsqu'un agent immobilier jette ses acheteurs potentiels comme nourriture à une horde de zombies occupant une maison à vendre. Finalement qui du zombie ou de l'être humain, vivant, est-il le plus désincarné ? Est-il celui qui disparaît de lui-même ?

Le motif du zombie présent dans *Haze and Fog* permet à l'artiste d'exposer les dangers que représentent les différents développements pour la société chinoise prise en étau entre une tradition ancestrale et une quête de modernité, prisonnière de ses propres rituels quotidiens et en perte de repères.

Si la figure zombiesque n'a plus d'intériorité et possède donc un corps désincarné, la figure humaine peut également disparaître de façon plus radicale lorsqu'elle se voit remplacée par les machines. Dans le film *Rumba II : Nomad* (2015) des robots aspirateurs naviguent dans une zone en démolition à l'extérieur de Pékin, comme envahissant l'espace d'une vie humaine éradiquée. Balayant tout sur leur passage, remuant poussière et débris, effaçant jusqu'aux toutes dernières représentations photographiques de visages humains, ces machines sont aussi les dernières traces d'une civilisation disparue.

Cet effet de disparition quasiment post-apocalyptique d'un paysage détruit et déserté, vidé de toute présence humaine, renvoie à l'atmosphère du film *La Town*, dont la narration se développe autour d'une ville mythique qui n'existe pas et existe partout à la fois, en Europe et en Asie, où l'être humain n'est que figurine de maquette disparaissant tel un mirage dans une nuit éternelle. Un désastre, une catastrophe semblent avoir touché *La Town*, et le temps s'est arrêté, entraînant une obscurité continue, dans la première partie du film. L'artiste s'inspire des modèles de villes utopiques décrites dans *Villes invisibles* (1972) d'Italo Calvino<sup>30</sup> :

**30.** Ce roman explore l'imaginaire à travers les descriptions de 55 villes que Marco Polo fait au grand empereur Kubai Khan. Dans le style de l'utopie, ce roman poétique sur des villes imaginées par l'auteur nous fait voyager dans d'autres mondes.

« L'enfer des vivants n'est pas une chose à venir ; s'il y en a un c'est celui qui est déjà là, l'enfer que nous habitons tous les jours, que nous formons en vivant ensemble. Il y a deux façons de ne pas en souffrir. La première réussit aisément à la plupart : accepter l'enfer, en devenir une partie au point de ne plus le voir. La seconde est risquée et elle demande une attention, un apprentissage, continuel : chercher et savoir reconnaître qui et quoi, au milieu de l'enfer, n'est pas l'enfer, et le faire durer, et lui faire de la place<sup>31</sup>. »

Ces utopies à la fois sociales et politiques témoignent dans l'œuvre de Cao Fei des changements de la Chine contemporaine dans laquelle il faut vivre, voire survivre. Dans *La Town* il semblerait bien que l'enfer ait été les autres et qu'il n'y ait que peu de place pour une existence humaine, qu'elle soit collective ou individuelle. L'artiste s'interroge donc sur les possibilités de vivre ensemble dans ce nouvel environnement. À travers la caméra, elle nous plonge dans la pénombre des rues de *La Town*, en partie détruites, mais dont les derniers habitants continuent leurs activités quotidiennes. Lorsque le jour enfin se lève, les symboles urbains se dévoilent et mêlent toute sorte de signes : un supermarché allemand, un McDonalds<sup>32</sup>, un cinéma projetant *Autant en emporte le vent*, la fontaine de Nuremberg, un père Noël et son traîneau. Ces motifs de la modernité et de la mondialisation sont les derniers vestiges de cette société dévastée, derniers remparts d'un semblant de vie humaine, réduite à la présence de figurines de maquettes immobiles.

Dans la troisième partie du film, comme un écho à *Haze and Fog*, la caméra inspecte les différents lieux de vie d'un immeuble où chacun vaque à ses occupations. En revanche, la dernière partie du film adopte une atmosphère définitivement catastrophique : un train accidenté qui a déraillé, des personnes blessées, le feu qui se propage, les secours qui viennent en aide aux survivants. Cette ville miniature, et pourtant pensée à l'échelle de la communauté mondiale, semble nous avertir des dangers d'une promesse utopiste engendrant mort et annihilation. Contrairement à ce qui pourrait paraître au premier abord, *La Town* n'est pas une ville modèle, mais un modèle de notre monde contemporain qu'il faudrait à tout prix éviter, détruisant tout sur son passage jusqu'aux dernières figures humaines. L'artiste explique que :

« Nous vivons la fin d'une époque. Mais "la fin des temps" ne peut être estimée en termes de durée, ou par sa latitude ou sa longitude. C'est l'ultime fin et la mort. Nous percevons le changement climatique avant que le système s'effondre, mais nous sommes incapables de décrire ce sentiment. Il n'existe pas de méthodes anthropologiques, phénoménologiques ou statistiques pour montrer que nous sommes

---

31. CALVINO Italo, *Les Villes invisibles* (1972), Paris, Gallimard, 1974, p. 189.

32. La théorie de la « McDonaldisation » est développée par RITZER George, *The McDonaldization of Society* (1993), Thousand Oaks, Sage Publications, 2014.

en route vers l'apocalypse. Tout comme une éruption volcanique, l'apocalypse est imprévisible. La fin désigne également le commencement d'autre chose<sup>33</sup>. »

Comme nous l'avons vu la dissolution ou l'effacement de la figure humaine dans les œuvres de Cao Fei ne se fait jamais véritablement de manière totale, mais plutôt de façon subtile ou métaphorique, toujours dans l'optique de révéler un malaise social, de questionner une quête identitaire. Qu'elle soit un avatar aux attributs de super-héroïne, pouvant voler au-dessus des gratte-ciel, qu'elle soit un zombie tentant de s'extirper de la brume et du brouillard, ou qu'elle soit une figurine miniature prisonnière d'une atmosphère dystopique, la figure humaine ne disparaît jamais complètement, au contraire, elle est renégociée, réagencée pour devenir le sujet de l'œuvre. Mais pour cela, elle doit s'évanouir, s'évaporer, être transformée et manipulée jusque dans sa plastique. L'artiste essaie ainsi de dissiper le brouillard, de rendre visible l'invisible, de révéler la présence par l'absence. L'effacement de l'être permet ainsi une certaine affirmation et une réinvention de soi. Cao Fei cherche à comprendre et à faire voir comment naissent ces figures à la limite du visible, dans le trouble de l'errance et de l'exploration d'une société contemporaine asphyxiante. Des jeux de rôles au travestissement, de la renaissance après un trauma, de la résilience à la défiance, peut-être disparaissions-nous tous à un moment donné ou à un autre derrière un masque, car comme l'écrit David Le Breton : « Nul ne peut vivre toutes les virtualités qui étaient en lui, ni même les imaginer [...]. Mais chaque existence au départ, même la plus tranquille, contient un nombre infini de possibilités dont chaque instant ne cesse de redéployer les virtualités<sup>34</sup>. »

## BIBLIOGRAPHIE

- BELLOUR Raymond, « Autoportraits », *Communications*, n° 48, 1988, p. 327-387.
- BLOIS Nathalie de, « Entre le clair et l'obscur : le merveilleux, l'étrange et l'insondable », catalogue de l'exposition *L'écho des limbes : David Altmejd, Patrice Duhamel, Michael A. Robinson, Eve R. Tremblay*, Galerie Leonard & Bina Ellen, Montréal, 14 octobre-19 novembre 2005.
- CALVINO Italo, *Les Villes invisibles* (1972), Paris, Gallimard, 1974.
- CARROLL Lewis, *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles* (1865), Paris, Librairie générale française, 2010.
- CHARPENTRAT Pierre, « Le trompe-l'œil », *Nouvelle Revue de psychanalyse*, n° 4, 1971.

---

**33.** Entretien avec GUSTORF Oliver Koerner von, « Modern Times: Cao Fei on Her Film *Haze and Fog* », 2017 [<https://db-artmag.com/en/85/feature/modern-times-cao-fei-on-her-film-haze-and-fog/>] (consulté le 15 avril 2019). Nous traduisons.

**34.** LE BRETON David, *Disparaître de soi*, op. cit., p. 192.

- Collectif, *Cina, Cina, Cina: Chinese Contemporary Art Beyond the Global Market*, Centro di cultura contemporanea Strozziina, Florence, 21 mars-4 mai 2008, Parmes, Silvana, 2008.
- Collectif, *Videospace: Video Art from the Astrup Fearnley Collection*, Astrup Fearnley Museet for Moderne Kunst, Oslo, 3 novembre-31 décembre 2011.
- GUNDER HANSEN Niels, « The World is Yours », *The World is Yours*, Humlebaek, Louisiana Museum of Modern Art, 2009, p. 8-15.
- JONES Amelia, « Screen Eroticisms: Exploring Female Desire in the Work of Carolee Schneemann and Pipilotti Rist », in TRODD Tamara, *Screen/Space. The Projected Image in Contemporary Art*, Manchester, Manchester University Press, 2011.
- LE BRETON David, *L'Adieu au corps*, Paris, Métailié, 2013.
- LE BRETON David, *Disparaître de soi*, Paris, Métailié, 2015.
- LE MAÎTRE Barbara, *Zombie, une fable anthropologique*, Nanterre, Presses universitaires de Nanterre, 2015.
- MCCAHERN Timothy, « Cao Fei, Beyond Tomorrow », *Wmagazine*, in *Everyday(s)*, 2007.
- OBRIST Hans Ulrich et PEYTON-JONES Julia (dir.), *China Power Station: part II*, Astrup Fearnley Museum of Modern Art, Oslo, 8 septembre-2 décembre 2007, Oslo, Astrup Fearnley Museum of Modern Art, 2007.
- RIBON Michel, *Esthétique de l'effacement : essai sur l'art et l'effacement*, Paris, L'Harmattan, 2005.
- RITZER George, *The McDonaldization of Society* (1993), Thousand Oaks, Sage Publications, 2014.
- SPECTOR Nancy, *Theanyspacewhatever: Angela Bulloch, Maurizio Cattelan, Liam Gillick, Dominique Gonzalez-Foerster, Douglas Gordon, Crasten Höller, Pierre Huyghe, Jorge Pardo, Philippe Parreno, Rirkrit Tiravanija*, Solomon R. Guggenheim Museum, New York, 24 octobre 2008-7 janvier 2009, New York, Solomon R. Guggenheim Foundation, 2008.
- VIRILIO Paul, *Esthétique de la disparition*, Paris, Galilée, 1980.
- ZUFFEREY Nicolas, « Aspects philosophiques de la disparition : un détour par la Chine ancienne », *Intermédialités*, n° 10, « Disparaître/Disappearing », automne 2007, p. 219-224.

