



HAL
open science

Le déplacement du réel à travers l'esthétique du found footage et du remake dans les installations audiovisuelles de Candice Breitz

Marie-Laure Delaporte

► To cite this version:

Marie-Laure Delaporte. Le déplacement du réel à travers l'esthétique du found footage et du remake dans les installations audiovisuelles de Candice Breitz . Céline Cadaureille; Anne Favier. Copies, écarts et variations dans la création contemporaine, Hermann, p. 125-137, 2020, 979-1-0370-0157-3. hal-04416498

HAL Id: hal-04416498

<https://hal.parisnanterre.fr/hal-04416498v1>

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.

Copyright

III

Le déplacement du réel à travers l'esthétique du *found footage* et du *remake* dans les installations audiovisuelles de Candice Breitz

MARIE-LAURE DELAPORTE

Couper, masquer, abrégé, bouleverser, dissimuler sont autant de stratégies adoptées par l'artiste Candice Breitz dans ses installations audiovisuelles relevant à la fois des techniques modernes de l'assemblage et du montage et des plus récentes comme le *remake* et le *found footage*. Utilisant la culture populaire comme un vivier sonore et visuel (clips musicaux, série tv et cinéma), l'artiste réemploie et détourne des images et des sons accessibles à tous, qu'elle s'approprie pour créer des œuvres discursives et critiques. Sortis de leur contexte, ces matériaux acquièrent ainsi une autonomie et changent de régime audiovisuel, entrant en tension avec leur support d'origine à travers une logique de reconstruction. Le « matériel trouvé » se voit réactivé, prolongé et déplacé dans un nouveau modèle narratif, qui parfois étend la fiction à la réalité. L'un des procédés utilisés est notamment celui du *remake* comme nouvelle instance de représentation et alternative à la création existante. Cette technique du « refaire » génère « une zone d'expansion et de prolifération¹ » et définit sa propre position au sein de ce matériau².

Candice Breitz fait partie de cette génération d'artistes qui développe ses recherches à la fin des années 1990 en lien avec l'industrie

1. Fraser Marie, « Les jeux narratifs des remakes de Pierre Huyghe », in *Intermédialités*, n° 9, 2007, p. 46.

2. Pour plus d'explication sur l'usage du *remake* voir Cairns Steven, « Reframed : Found Footage and the Moving Image », in *Cinéma mon amour*, catalogue d'exposition, Aarau, Aargauer Kunsthaus, 22 janvier-17 avril 2017, Zürich, Scheidegger und Spiess, 2017, p. 91-114.

du divertissement comme le cinéma. Cette génération est qualifiée par le terme « post-production³ » de Nicolas Bourriaud, dont font partie Pierre Huyghe, Douglas Gordon⁴, Pierre Bismuth⁵, Stan Douglas, entre autres. La pratique qui consiste à utiliser des films de différentes sources, comme matériau pour de nouveaux travaux, est présente tout au long du xx^e siècle, voire même depuis l'avènement du cinéma⁶, avec des réalisateurs comme Joseph Cornell⁷, Bruce Conner⁸ ou Naomi Uman⁹. Mais le début du xxi^e siècle est décisif dans le détournement des images en mouvement par les artistes, grâce aux avancées technologiques du numérique et la disponibilité des matériaux favorisant la compilation, le collage et la ré-appropriation, subvertissant toute structure narrative existante. Comme l'analyse Jean-Christophe Royoux : « Ce qui a intéressé la génération des années 1990, c'est [...] dans quelle mesure le cinéma – et plus largement peut-être, toute représentation – [génère de la réalité]. Ce qui est en jeu ici c'est le pouvoir de projection et de modélisation du réel par les représentations¹⁰. »

On retrouve dans ces propos les intentions à partir desquelles Candice Breitz développe son travail afin de dénoncer l'industrie du divertissement

3. Bourriaud Nicolas, *Postproduction. La culture comme scénario : comment l'art reprogramme le monde contemporain*, Dijon, Les Presses du Réel, 2004.

4. En 1993, Douglas Gordon s'approprie le film *Psychose* d'Alfred Hitchcock pour réaliser l'œuvre *24 Hour Psycho*, dans laquelle il ralentit le rythme du film à deux images par seconde au lieu de 24. La version de l'artiste dure donc 24 heures.

5. Dans *The Jungle Book Project* (2002), Pierre Bismuth adapte le dessin animé de Walt Disney en attribuant à chaque personnage une voix dans une langue différente, parmi les dix-neuf versions existantes. Ainsi, malgré la barrière linguistique et le décalage sonore, les images montrent des personnages qui semblent tout à fait se comprendre.

6. Yeo Rob, « Cutting through History », in *Cut: film as found object in contemporary video*, catalogue d'exposition, Milwaukee, Milwaukee Art Museum, 25 juin-25 septembre 2005, Milwaukee, Milwaukee Art Museum, 2004, p. 13-27. En 1898, Francis Doublier, travaillant pour les frères Lumière, parvient à créer un tout nouveau film avec des extraits de bobines déjà existantes.

7. Joseph Cornell réalise le film *Rose Hobart* en 1936, à partir du film *East of Borneo* (1931) de George Melford, selon la technique du *cutting up*.

8. Bruce Conner réalise *A Movie* (1958), à partir d'extraits de films montrant les essais nucléaires effectués dans le Pacifique en 1946.

9. Naomi Uman, quant à elle, crée des œuvres au discours engagé et féministe, notamment dans *Removed* (1999), pour lequel elle efface la figure féminine d'un vieux film 16 mm pornographique, à l'aide de dissolvant et d'eau de javel.

10. Royoux Jean-Christophe, « Remakes/ sekameR », in *Remakes*, catalogue d'exposition, CAPC, Bordeaux, 22 octobre 2003-11 janvier 2004, Bordeaux, Éd. du CAPC, 2003, p. 53.

comme reflet du réel et comme véhicule de la définition de soi. Il ne s'agit pas tant d'une opposition entre réel et fiction, mais de fictionnaliser le réel. Jean Baudrillard l'explique très justement dans son essai *Simulacres et Simulation* : « Il s'agit de cacher que le réel n'est plus le réel, et donc de sauver le principe de réalité¹¹. » Et le *remake*, comme technique du « refaire », se révèle comme instance de représentation de cette fiction. En effet, si la fonction première du film est de documenter la réalité et de transmettre l'effet d'illusion du réel¹², sa manipulation permet de montrer son pouvoir de communication et de transformation du réel.

En témoignage l'œuvre *Diorama* (2003) créée à partir de la série TV *Dallas*. Cette installation audiovisuelle, composée de neuf moniteurs disposés dans un environnement de salon de maison, construit une histoire naturelle contemporaine à partir d'une référence de la culture de masse diffusée à l'échelle mondiale (des images accessibles et compréhensibles par le plus grand nombre). L'œuvre adopte une valeur historique et témoigne des débuts de la culture télévisuelle. L'artiste explique que sa :

[...] relation au média *mainstream* est celle d'amour et de haine. L'industrie du divertissement peut être une force oppressante qui nous envahit, nous vide et nous ramollit. Nous sommes vulnérables car cette industrie connaît ce qui nous manque, ou la plupart du temps nous dicte nos manques, puis maintient son attraction en promettant de combler ce manque¹³.

Ainsi, Candice Breitz renouvelle les techniques et l'esthétique du *found footage* et du *remake*, notamment en mettant en avant des cultures populaires et en critiquant une certaine conception de l'image de la femme. Ces deux modes deviennent de véritables signatures artistiques pour créer une œuvre dénonçant les normes créées par l'industrie du divertissement et les modèles imposés dans la construction de l'identité

11. Baudrillard Jean, *Simulacres et Simulation*, Paris, Galilée, 1981, p. 26.

12. Dans son article « The Editor », Stefano Basilico revient sur la fonction première du film qui était de documenter la réalité puis de rendre un effet d'illusion du réel. « The Editor », in *Cut: film as found object in contemporary video, op. cit.*, p. 29-46.

13. Neri Louise, « Candice Breitz and Louise Neri : Eternal Returns », in Candice Breitz, *White Cube*, catalogue d'exposition, Londres, 7 septembre-8 octobre 2005, Londres, White Cube, 2005, p. 6 : « the love-hate relationship that I have with the mainstream media. The entertainment industry can be an oppressive force that invades, empties out and flattens us. We are vulnerable because it knows what we lack, or in many cases tells us what we lack, and then maintains its appeal by promising to address this lack ».

individuelle et collective en troublant les repères entre réel et fiction. Ce discours s'instaure dans la manipulation et la fragmentation des images puis dans de nouvelles incarnations.

I. DE MANIPULATIONS EN FRAGMENTATIONS

Née en 1972 en Afrique du Sud, Candice Breitz¹⁴ témoigne à de nombreuses reprises de l'accès à la culture populaire et à l'information¹⁵ à travers le contrôle et la censure¹⁶ qui ont suscité chez elle une véritable « excitation » face aux nouveaux médias et aux possibilités techniques d'enregistrement, de manipulation comme l'accélération en avant ou le retour arrière. L'autre élément décisif dans son travail est l'intérêt pour la langue, non pas comme moyen de dialogue et de communication, mais au contraire, comme preuve d'une barrière contre l'ouverture vers l'autre et comme outil de division au sein d'une population¹⁷. Breitz justifie d'ailleurs l'utilisation de ces techniques :

S'approprier et copier des matériaux existants s'inscrit dans une longue tradition de l'avant-garde. Peut-être qu'auparavant il était possible d'imaginer cette méthode comme une stratégie artistique délibérée, une possibilité esthétique parmi d'autres. Aujourd'hui la différence fondamentale est qu'utiliser des matériaux trouvés ou des *ready-made* dans son œuvre ne semble plus être une simple option – mais, une condition obligatoire, qui nous fait réaliser que le processus créatif ne consiste pas en l'élaboration et l'animation, mais consiste à recycler, traduire, interpréter, c'est-à-dire, un processus de réanimation des matériaux et des langages qui pré-existent notre propre pratique¹⁸.

14. Candice Breitz suit une formation universitaire en arts et en histoire de l'art à l'University of Witwaterstand à Johannesburg, puis à l'University of Chicago, et débute une thèse en histoire de l'art à la Columbia University. En 1996, elle participe au Study Program du Whitney Museum of American Art, à New York.

15. Le réseau télévisuel n'est disponible qu'à partir de 1976 en Afrique du Sud.

16. Pour comprendre la genèse de l'œuvre de Candice Breitz et son lien à l'Afrique du Sud, voir Beccaria Marcella, « Process and Meaning in the Art of Candice Breitz », in Candice Breitz, *Castello di Rivoli*, catalogue d'exposition, Turin, 15 février-24 avril 2005, Milan, Skira, 2005, p. 19.

17. Dans les années 1970-1980, pas moins de onze langues sont parlées en Afrique du Sud.

18. Neri Louise, « Candice Breitz and Louise Neri : Eternal Returns », *op. cit.*, p. 3 : « To appropriate and sample existing material is to draw on a long avant-garde tradition. Perhaps in the past it was possible to imagine this way of working as a deliberately chosen artistic strategy, one aesthetic option among others. The fundamental

Dans l'œuvre *Babel Series* (figure 16), présentée pour la première fois en 1999 à la Biennale d'Istanbul et considérée comme l'installation fondatrice et annonciatrice des travaux suivants, l'artiste extrait de très courts fragments de clips musicaux de chanteurs pop, comme Madonna, Prince, ou le groupe Abba, qu'elle isole et diffuse en boucle sur sept moniteurs, jouant des effets aliénants et infantilissants de la cacophonie générée par la répétition continue de monosyllabes rappelant les prémices de l'apprentissage du langage. Ainsi, Madonna répète inlassablement « Pa, pa, pa », Freddy Mercury semble condamné à un éternel « Ma, ma, ma », Sting reste bloqué sur « Da, da, da », et ainsi de suite. Comme des personnages piégés dans leur écran de moniteur, ces automates sont condamnés à évoluer dans un cycle infini. Cette explosion sonore et visuelle revisite l'iconographie de la culture musicale populaire des années 1980, à travers la réanimation du genre du portrait qui neutralise ici le sujet dans un nouveau système de représentation d'une personnalité surdéterminée par son contexte et son statut social et médiatique. L'œuvre révèle de fait l'inscription et la formation de l'identité individuelle à travers le langage et la capacité à s'exprimer, ou pas, et donc les limitations imposées par le langage comme unique mode de communication. Cela aboutit également aux dangers d'infantilisation des consommateurs de la culture de masse.

Si Candice Breitz détourne ici les images et la musique de la culture musicale populaire, elle réanime également le *found footage* à travers la manipulation et la décontextualisation de films hollywoodiens.

Dans *Mother + Father* (2005) (figure 17), ce processus de « ré-animation¹⁹ » révèle les difficultés à distinguer la réalité de la fiction, en suggérant que la construction de la personnalité et de l'identité peut être influencée par les *mass media*. L'installation se divise en deux parties, composées chacune de six écrans et fait apparaître du point de vue formel un degré supplémentaire de complexité.

La première partie est composée de vidéos d'actrices, parmi lesquelles figurent notamment Susan Sarandon, Meryl Streep, Julia Roberts,

difference now is that using found or readymade material in one's work no longer seems like just an option – rather, at this point, it is an inescapable condition, which comes with the realization that the creative process is not about originating and animating, but rather about recycling, translating, interpreting, in short, a process of reanimating materials and languages that pre-exist one's own practice. One has no choice. »

19. Beccaria Marcella, « Process and Meaning in the Art of Candice Breitz », *op. cit.*, p. 25.

et la seconde partie se compose d'extraits de films d'acteurs, avec entre autres Dustin Hoffman, Donald Sutherland et Tony Danza. Toutes et tous interprètent des rôles de mères et de pères issus de films dont l'histoire se focalise sur les relations familiales. Chaque personnage est fragmenté, isolé et extrait de sa source filmique originelle, permettant à l'artiste de manipuler la narration, notamment en positionnant les personnages sur un fond neutre noir, enfermé indéfiniment à l'intérieur de l'écran plasma. En effet, le récit se résume désormais aux plaintes individuelles sur le statut et les contraintes parentaux. L'artiste crée ainsi une suite de réalités alternatives à partir de récits de fiction et d'icônes du cinéma hollywoodien, incarnant des stéréotypes de parentalité et s'exprimant au rythme du nouveau montage décidé par Candice Breitz. En 2008, l'artiste crée une suite intitulée *Him + Her* et fait de la répétition et du montage les outils techniques révélateurs de troubles comportementaux. Mettant en scène les acteurs américains Meryl Streep et Jack Nicholson, l'installation confirme les processus de répétition, d'isolation et de sérialité²⁰, pour mieux désigner la dialectique masculine/féminine et la manière dont le cinéma de divertissement à la fois emploie et impose des valeurs sociétales et des normes prédéterminées²¹. Breitz explique : « Au lieu de véritablement se voir offrir un moment d'invention de soi, nous sommes invités à nous former dans des moules qui ont été remplis au préalable²² ». En ôtant le personnage de son contexte filmique premier et en décortiquant le script, l'artiste examine tant la gestuelle que l'inconscient, le rapport du corps à la psyché, du visuel et de l'oral, indices révélateurs des rôles assignés aux femmes et aux hommes, des stéréotypes véhiculés par le cinéma. C'est une vie scénarisée et déterminée, témoignant de la différence entre la façon dont on essaie de s'écrire et la manière dont les autres tentent de nous écrire, ce que Breitz appelle *scripted life*. Mais il s'agit également de tenter de sortir de ce script, imposé par la religion, la famille, les médias. À travers la multiplicité des personnages interprétés par les deux acteurs qui semblent s'interpeller et se répondre les uns les autres,

20. Enwezor Okwui, « Idolatry of the False : Portraiture and Mass Consciousness in Candice Breitz's Video Portraits », in *The Scripted Life. Candice Breitz*, Kunsthau Bregenz, catalogue d'exposition, 6 février-11 avril 2010, Bregenz Kunsthau Bregenz, 2010, p. 33- 42.

21. von Bismarck Beatrice, « Performing the Role and Always Becoming », in *The Scripted Life. Candice Breitz, ibid.*, p. 51- 58.

22. Stange Raimar, *Zurück in die Kunst*, Hambourg, Rogner und Bernhard Verlag, 2003, p. 70.

l'artiste évoque les désordres de personnalité et témoigne des efforts que chacun doit faire « afin de rester fonctionnel et de maintenir l'illusion d'un individu consistant²³ ». Cela s'exprime également à travers la différence dans le jeu d'acteur : alors que chez Nicholson l'individu transparaît dans les personnages, chez Meryl Streep c'est une perte de soi quasi-totale qui s'effectue dans l'incarnation du rôle. Breitz met en avant la relation existante entre la libre association des mots dans le domaine de la psychanalyse et le texte interprété par les acteurs. Ainsi l'incarnation révèle les conflits psychologiques potentiels²⁴. À travers les fragments filmiques, les différents personnages interagissent et se parlent, simultanément, formant une mosaïque de personnalités qui s'expriment selon un nouveau script.

Cette remise en question de l'acteur, de sa technique de jeu, de son statut social, était déjà au cœur de la série de trois films *Soliloquy Trilogy* (2000), construite à partir de séquences filmiques sélectionnant uniquement les dialogues des personnages principaux²⁵. Breitz dénonce ainsi la consommation passive et l'aliénation du spectateur, tout en remettant en cause une narration cohérente à travers l'effet quasi-hypnotique généré par le nouveau montage. Les films sont déconstruits pour mieux déjouer le processus de réalisation et révéler la présence iconique de l'acteur face au peu de dialogue à interpréter : 6 minutes 57 secondes pour Clint Eastwood dans *Dirty Harry* (1971) et 7 minutes 11 secondes pour Sharon Stone dans *Basic Instinct* (1992). Toute cohérence narrative s'efface et le contexte dans lequel s'inscrit l'expression langagière apparaît déterminant. S'enchaîne une spirale de phrases, les questions sont laissées sans réponse et les commentaires en suspens, ajoutant un aspect totalement psychotique aux personnages, qui n'existait pas dans les films originaux.

Si Candice Breitz a réactivé les techniques du *found footage* et du *remake* et parvient à redéfinir les fonctions du réalisateur et du monteur, elle interroge également l'incarnation par le jeu d'acteur en appliquant ses stratégies discursives à ses propres travaux.

23. Matt Gerald, « Sounds Minds. Gerald Matt in conversation with Candice Breitz », in *Inner + Outer Space*, catalogue d'exposition, Temporäre Kunsthalle Berlin, 30 octobre-28 décembre 2008, Cologne, Walther König, 2008, p. 58.

24. Allen Jennifer, « Jack and Meryl on the Couch », in *Inner + Outer Space*, *ibid.*, p. 71-75.

25. Le troisième acteur est Jack Nicholson dans *The Witches of Eastwick* (1987).

II. INCARNER ET FICTIONNALISER LE RÉEL

En 2003, dans l'installation *Becoming*, l'artiste insère une nouvelle dimension en performant elle-même. Breitz propose un *reenactement* de sept scènes de comédies romantiques, tentant de reproduire au plus près les expressions faciales des sept actrices américaines²⁶. Les nouvelles interprétations sont diffusées en noir et blanc sur des écrans dos à dos avec les versions originales en couleur. La présence du film original permet à l'artiste de soulever la question des représentations féminines stéréotypées. Ce type d'images est couramment diffusé par l'industrie culturelle, et notamment le cinéma. Breitz ne cherche pas à copier de façon mimétique les personnages. Elle tente de reproduire les expressions faciales et la gestualité des actrices, en tant que personnes essayant d'incarner un rôle. C'est le processus de travail de l'interprète que l'artiste analyse ici. Ainsi l'artiste applique le processus de « ré-animation » à sa propre personne.

Ce sont donc quatorze moniteurs qui se déploient dans l'espace d'exposition dont le dispositif ne permet pas de visionner l'actrice et l'artiste simultanément. Ces autoportraits détournés sont également liés à leur original par la synchronisation sonore. En effet, Candice Breitz effectue un *play-back*, offrant une sortie de soi et une mise en fiction d'elle-même.

Si le titre fait référence à un programme TV de la chaîne MTV dans lequel des adolescents peuvent jouer à devenir leur idole, il est également intéressant de constater qu'il peut s'apparenter au concept de « devenir » développé par Gilles Deleuze et Félix Guattari²⁷, permettant de proposer un cadre théorique à l'œuvre. Il s'agit du devenir d'un être en quelqu'un ou quelque chose d'autre, à travers le processus de transformation. Dans le cas de l'œuvre, on remarque à la fois la transformation de l'actrice, qui devient son personnage, mais aussi de l'artiste, devenant l'actrice, incarnant son personnage, et qui revendique ainsi son auctorialité à travers la performance et la construction de soi dans son œuvre, oscillant entre fiction et autoportrait. En effet, Candice Breitz ne rejoue pas uniquement le personnage interprété mais tente d'entrer dans un processus de mimétisme vis-à-vis de l'incarnation du personnage par l'actrice en tant que personne. Les sous-titres de chaque

26. Cameron Diaz, Julia Roberts, Jennifer Lopez, Meg Ryan, Neve Campbell, Reese Witherspoon et Drew Barrymore.

27. Deleuze Gilles et Guattari Félix, *Mille Plateaux*, Paris, Minuit, 1980.

vidéo, comme *Becoming Julia...* (figure 18), précisent bien que l'effort est porté sur l'imitation du jeu de l'actrice et non de son personnage (Julia Roberts et non Viviane dans *Pretty Woman*, en l'occurrence). Ce qui permet à l'artiste d'insérer différents degrés de référence au réel : l'actrice en tant que personne, son personnage, la performance de l'artiste, toutes prises dans un continuum répétitif du « devenir multiple ». Il s'agit de l'interprétation d'un rôle stéréotypé, construit d'après des limites culturelles normatives proposant une construction sociale en fonction de ses limitations. Ici, le résultat artistique offert semble distordu de l'original, et les personnages pris au piège dans cette répétition infinie, tant Candice Breitz que ses référents, finissent par révéler leur dissemblance à tel point qu'il devient difficile de dissocier l'original de la copie. Le dispositif de l'installation renforce d'autant plus l'aspect stéréotypé des actrices. Ce processus expérimental du « devenir » fait que le visage adopte une expression faciale étrange et dérangeante, voire anti-naturelle²⁸, ce que Gilles Deleuze et Félix Guattari qualifient de « visagéité », une « facialité déterritorialisée » :

Non seulement le langage est toujours accompagné par des traits de visagéité, mais le visage cristallise l'ensemble des redondances, il émet et reçoit, lâche et recapte les signes signifiants. Il est à lui-même tout un corps : il est comme le corps du centre de signifiante, sur lequel s'accrochent tous les signes déterritorialisés, et il marque la limite de leur déterritorialisation. C'est du visage que la voix sort ; c'est même pourquoi, quelle que soit l'importance fondamentale d'une machine d'écriture dans la bureaucratie impériale, l'écrit garde un caractère oral, non livresque. Le visage est l'icône propre du régime signifiant²⁹.

Les actrices sont ainsi réduites à leur corps, leur visage, leur expressivité codifiée, de façon quasi-parodique.

Si dans ses précédentes œuvres Candice Breitz a manipulé et détourné des images présentant des actrices/acteurs populaires, elle a également fait appel à de nombreuses reprises à des anonymes. Pour l'œuvre *Love Story* (2016) (figure 19), l'artiste recourt à la fois aux témoignages d'anonymes et au jeu d'acteurs hollywoodiens qu'elle

28. Allen Jennifer, « Candice Breitz : From A to B and Beyond », in *Candice Breitz: Re-animations*, catalogue d'exposition, Oxford, Modern Art Oxford, 13 septembre-9 novembre 2003, Modern Art Oxford, 2003, p. 32-41.

29. Deleuze Gilles et Guattari Félix, *op. cit.*, p. 144.

dirige afin d'utiliser ses propres images auxquelles elle applique les formes du *remake* et du *reenactment*, dans une dimension politique et sociale. Dans cette monumentale installation audiovisuelle, l'artiste s'intéresse à la création de la solidarité³⁰ et au sens de la connexion avec autrui, à travers la forme narrative du film, véhicule potentiel d'empathie et d'identification. L'artiste a donc mené six entretiens avec des réfugiés, ayant été abusés, menacés et violentés. Accumulant de nombreuses heures de témoignages, elle effectue un montage avec les parties considérées comme essentielles, afin de construire deux scripts : l'un interprété par Alec Baldwin (pour les témoignages masculins) et un second par Julian Moore (pour les trois témoignages de femmes). Les deux acteurs sont assis devant un fond vert effaçant le contexte, et en même temps rappelant l'environnement cinématographique. Afin de renforcer le lien avec leurs référents, ils portent les différents accessoires ou attributs choisis par les réfugiés (bagues, lunettes, bracelets...). Ces deux films occupent les deux écrans principaux de l'installation et sont suivis par six autres écrans diffusant les témoignages originaux des réfugiés. Oscillant entre documentaire et fiction, entre interview et interprétation d'acteur, l'œuvre propose un décalage déstabilisant entre la narration originale, très souvent violente et cruelle, et le jeu des acteurs, immédiatement identifiable, incarnant une histoire vraie mais qui n'est pas personnelle : celle de Sarah Ezzat Mardini qui a fui la Syrie pour rejoindre l'Allemagne, de Farah Abdi Mohamed qui a quitté la Somalie car étant non croyant dans une communauté fortement musulmane, de Shabeena Francis Saveri, transgenre d'origine indienne étant devenue universitaire à New York, de Luis Ernesto Nava Molero ayant quitté le Venezuela après avoir été abusé par son beau-père, dissimulant son homosexualité et luttant désormais pour les droits LGBT, de Mamy Maloba Langa qui a dû fuir le Congo et attend toujours qu'on lui accorde le droit d'asile en Afrique du Sud, ayant fait l'objet de violences sexuelles comme vengeance politique, ou encore de José Maria João ancien enfant soldat pendant la guerre civile en Angola, aujourd'hui réfugié à Cape Town. Ces expériences réactivées par les deux acteurs, témoignent de la capacité de l'acteur à créer des effets de similarité à travers le mimétisme, effet que Walter Benjamin qualifie de « pouvoir d'imitation », naturel chez l'homme,

30. Beckstette Sven, « We are the others. On Candice Breitz's *Love Story* », in *Candice Breitz: Ponderosa*, catalogue d'exposition, Kunstmuseum Stuttgart, 9 avril-28 août 2016, Bielefeld, Kerber Verlag, 2016, p. 58-61.

cette capacité de « caméléon », à se comporter comme un autre : « Mais c'est chez l'homme qu'on trouve la plus haute aptitude à produire des ressemblances. Le don qu'il possède de voir la ressemblance n'est qu'un rudiment de l'ancienne et puissante nécessité de s'assimiler, par l'apparence et le comportement³¹. » Et comme le précise Benjamin, cette ressemblance se fait d'autant plus ressentir à travers le langage : « Ainsi le langage serait le degré le plus élevé du comportement mimétique³². » Cette caractéristique révélée par l'œuvre de Breitz montre également à quel point il est possible d'altérer la réalité sociale et la mesure dans laquelle l'art, ses techniques et son esthétique, portent une certaine responsabilité épistémologique dans la différenciation sociale³³ et dont les outils ici sont les symboles de l'industrie culturelle. En effet, afin de critiquer et dénoncer les stéréotypes et les images faussées créés par l'industrie cinématographique, qui influencent les conceptions sociétales, Candice Breitz utilise, manipule et détourne les techniques et les représentations de cette même industrie dans le but d'éveiller les consciences.

En 1990, dans un article intitulé « The End of Mass Culture³⁴ », Michael Denning annonçait la fin de la culture de masse car devenue un objet d'étude universitaire, porteuse d'un intérêt culturel, sociologique et réflexif³⁵. Grâce aux différentes techniques employées, *found footage*, *remake*, *reenactment*, Candice Breitz est parvenue à penser un après « culture de masse » artistique et esthétique. Portant un regard à la fois critique et rétrospectif, privilégiant l'aspect subversif et malléable de ces matériaux, l'artiste renouvelle également le genre du portrait, lieu privilégié de l'interrogation sur la construction de l'identité, apportant cet « effet de présence³⁶ », que Jean-Luc Nancy décrit comme une fiction, la création d'une figure et la mise en scène

31. Benjamin Walter, « Sur le pouvoir d'imitation », in *Ceuvres* (traduit de l'allemand par Maurice de Gandillac, Rainer Rochlitz et Pierre Rusch), t. II, Paris, Gallimard, coll. « Folio », 2000 [1933], p. 359.

32. *Ibid.*, p. 363.

33. Holert Tom, « Frontal Plane. Contradiction and Complexity in the Art of Candice Breitz », in *Candice Breitz: Ponderosa*, *op. cit.*, p. 100-105.

34. Denning Michael, « The End of Mass Culture », *International Labor and Working-Class History*, n° 37, printemps 1990, p. 4-18.

35. Balsom Erika, « After Mass Culture », in *Candice Breitz: Ponderosa*, *op. cit.*, p. 86-91.

36. Nancy Jean-Luc, *Le Regard du portrait*, Paris, Galilée, 2000.

d'un personnage³⁷. Telle une marionnettiste de l'audiovisuelle, Candice Breitz dresse une anthropologie culturelle à travers le détournement et la réanimation, l'appropriation du dysfonctionnement et instaure un modèle de création fondamentale à la contestation. Telle une pirate du numérique, l'artiste révèle tout autant « le symptôme d'une transformation dans la culture de la mémoire » que « les infinies possibilités de variation qui résultent de la reproductibilité³⁸ ».

Bibliographie

- BAUDRILLARD Jean, *Simulacre et Simulations*, Paris, Galilée, 1981.
- BLUMLINGER Christa, *Cinéma de seconde main. Esthétique du emploi dans l'art du film et des nouveaux médias*, Paris, Klincksieck, 2013.
- BOURRIAUD Nicolas, *Postproduction. La culture comme scénario : comment l'art reprogramme le monde contemporain*, Dijon, Les Presses du Réel, 2004.
- DELEUZE Gilles et GUATTARI Félix, *Mille Plateaux*, Paris, Minuit, 1980.
- LONGOLIUS Sonja, *Performing authorship*, Bielefeld, Transcript, 2016.
- NANCY Jean-Luc, *Le Regard du portrait*, Paris, Galilée, 2000.
- *L'Autre Portrait*, Paris, Galilée, 2014.
- STANGE Raimar, *Zurück in die Kunst*, Hambourg, Rogner und Bernhard Verlag, 2003.
- BENJAMIN Walter, « Sur le pouvoir d'imitation », in *Œuvres* (traduit de l'allemand par Maurice de Gandillac, Rainer Rochlitz et Pierre Rusch), t. II, Paris, Gallimard, coll. « Folio », 2000 [1933].
- DENNING Michael, « The End of Mass Culture », *International Labor and Working-Class History*, n° 37, printemps 1990.
- FRASER Marie, « Les jeux narratifs des remakes de Pierre Huyghe », *Intermédialités*, n° 9, 2007.
- Remakes*, CAPC, Bordeaux, 22 octobre 2003-11 janvier 2004, Bordeaux, Éd. du CAPC, 2003.
- Candice Breitz: Re-animations*, Oxford, Modern Art Oxford, 13 septembre-9 novembre 2003, Modern Art Oxford, 2003.
- Cut: film as found object in contemporary video*, Milwaukee, Milwaukee Art Museum, 25 juin-25 septembre 2005, Milwaukee, Milwaukee Art Museum, 2004.

37. Nancy Jean-Luc, *L'Autre Portrait*, Paris, Galilée, 2014, p. 27.

38. Blumlinger Christa, *Cinéma de seconde main. Esthétique du emploi dans l'art du film et des nouveaux médias*, Paris, Klincksieck, 2013, p. 23.

Candice Breitz, White Cube, Londres, 7 septembre-8 octobre 2005, Londres, White Cube, 2005.

Candice Breitz, Castello di Rivoli, Turin, 15 février-24 avril 2005, Milan, Skira, 2005.

Inner + Outer Space, Temporäre Kunsthalle Berlin, 30 octobre-28 décembre 2008, Cologne, Walther König, 2008.

The Scripted Life. Candice Breitz, Kunsthhaus Bregenz, 6 février-11 avril 2010, Bregenz Kunsthhaus Bregenz, 2010.

Candice Breitz: Ponderosa, Kunstmuseum Stuttgart, 9 avril-28 août 2016, Bielefeld, Kerber Verlag, 2016.

Cinéma mon amour, Aarau, Aargauer Kunsthhaus, 22 janvier-17 avril 2017, Zürich, Scheidegger und Spiess, 2017.

Site internet

<http://www.candicebreitz.net>