



Mark Lewis  
Peeping Tom  
2000

## Endurance de la répétition, surgissement de l'invention : le remake et la fabrique de l'histoire

Thierry Davila

Et chaque fois que *produire* ne signifie point se reproduire tout devient ténébreux pour nous.  
Gabriel Tarde, *Les lois de l'imitation*.

Ne sera gardé du cinéma que ce qu'on pourra refaire.  
Serge Daney, « Journal de l'an passé ».

On connaît la distinction faite par Platon dans *Le sophiste* entre deux types au moins de mimesis. D'un côté il y a une imitation excellente qui fait de chaque reproduction la copie exacte d'un modèle, son icône, et qui garantit la parfaite participation de la copie à la vie de l'original. D'un autre côté il y a une mimesis qui produit des simulacres, des imitations imparfaites, faussées, du modèle, et qui intègre une ou plusieurs différences dans la répétition de la forme première, qui pose, dans le principe même de la duplication, des écarts<sup>1</sup>. D'un côté donc une représentation ontologiquement fondée qui n'existe que par la permanence et le triomphe de la vérité, d'un autre une production d'images qui n'est pas une reproduction absolue d'un principe d'existence extérieur à elle. Résultat : face à la copie réussie apparaît une prolifération de simulacres, de créations phantasmatiques, dont l'existence même « intériorise une dissimilitude » ou relève d'« une dissemblance intériorisée »<sup>2</sup>, et qui introduit la multiplicité des différences construites contre la répétition idéale du même propre à une iconologie parfaite, qui produit des singularités en s'émancipant d'un modèle. Question : l'art aura-t-il fait autre chose, et celui du XX<sup>e</sup> siècle tout particulièrement, que de produire majoritairement dans son histoire des séries de simulacres, des images impures qui défont la possibilité même d'une vision iconique ? L'art n'aura-t-il pas été la plus grande critique en acte du platonisme ? Et les simulacres ne constituent-ils pas la plupart du temps le principe de l'invention des images, ne sont-ils pas le cœur de la mise en œuvre du regard rendant alors anecdotique le souci de vérité propre au triomphe de la représentation parfaite ?

Prenons, par exemple, ce qui s'est passé dans l'art occidental au cours des années 1990 et au début des années 2000 – peut-être, d'ailleurs, ce phénomène se poursuivra-t-il au-delà de ce laps de temps. Durant cette période, nombre d'artistes ont conçu des remakes de films ou d'extraits de films célèbres ou bien des remakes, avec des images mobiles, d'images photographiques<sup>3</sup>. Ils ont élaboré des simulacres clairement identifiés comme tels. Dans ces reprises, dans ces refontes, le mouvement et le temps deviennent bien souvent la substance commune à un ensemble de dispositifs plastiques inventés, au-delà de la singularité de chaque œuvre. Lorsque Douglas Gordon, par exemple, ralentit *Psychose* d'Hitchcock pour que la projection du film dure 24 heures (*24 Hour Psycho*, 1993), il transforme l'original, qui est intégralement présent dans l'œuvre de Gordon, en le dilatant au maximum, il le refait et le décompose comme pour prendre en charge d'une manière programmatique dans l'espace de l'exposition la matière même du cinéma (le mouvement et la durée)<sup>4</sup>. Lorsque Pierre Huyghe refait *Fenêtre sur cour* d'Hitchcock (*Remake*, 1994-95) en utilisant mot pour mot le texte original répété par des personnages qui miment les postures des acteurs du film, il prend le long métrage d'Hitchcock comme une architecture pour la construction d'un récit. Le découpage des plans du remake reproduit celui de l'original, le transpose dans un univers sans qualité, banal, avec des moyens techniques réduits à leur plus simple expression qui semblent avoir été utilisés dans l'urgence (*Remake* a été tourné en deux week-ends). Là aussi, la reprise produit un effet de structure : comme il est impossible de voir *Remake* sans penser à *Fenêtre sur cour*, le spectateur est mis en présence d'un écart, d'une pure différence entre deux objets qui ressortit à ce qui distingue techniquement le cinéma du *Home Movie*, mais qui s'appuie aussi sur la mémoire que l'on peut avoir du film premier, laquelle œuvre à même le découpage, la constitution du film second pour faire apparaître une structure narrative, simultanément recouverte et dévoilée par le jeu des doublures, par leur travail d'imitation, de citation<sup>5</sup>. Ces deux exemples



Douglas Gordon  
*24 Hour Psycho*  
1993



Jan Kopp  
Westlich  
2000

montrent que l'utilisation plasticienne du remake n'a rien de commun avec le sens et la fonction que lui octroie l'industrie des images, c'est-à-dire généralement ceux d'une pratique cinématographique de second ordre, ou qui ne semble l'essentiel du temps, motivée que par les conséquences financières de la reproduction d'une oeuvre indépassable, dont il s'agit d'exploiter commercialement le pouvoir de fascination toujours intact, de rentabiliser la mythologie<sup>8</sup>. Les remakes plasticiens ne participent pas d'un cinéma au rabais ou de la fabrication de visions essentiellement déclassées – même si, nous y reviendrons, ils cultivent la déception comme un moyen de travail à part entière. Ils sont au contraire la plupart du temps un outil d'analyse de l'image, des conditions de possibilité du récit, un outil d'exploration du cinéma dans l'espace, bref une procédure d'invention et de production d'œuvres qui disposent de leur propre pouvoir d'interrogation. Images analytiques et réflexives donc parce qu'elles intègrent une différence productive au cœur même de la répétition d'une forme première, parce qu'elles intériorisent un écart et qu'elles font de cette intégration une façon de faire et de penser : *24 Hour Psycho* est exemplaire de cette situation qui conduit à construire un simulacre, une image qui, même si elle s'appuie sur une trame préexistante, possède en elle-même ses propres moyens d'interrogation du point de départ et par conséquent d'invention d'une forme finale. Et sans doute avec cette oeuvre a-t-on l'exemple le plus explicite du remake comme invention en tant que répétition différenciée. En ce sens, si la modernité se définit par la puissance du simulacre<sup>9</sup>, les remakes sont des œuvres éminemment modernes car elles éprouvent cette richesse et ce pouvoir de la différence dans la répétition, de l'image non iconique, qu'elles mettent en scène à travers des procédures diverses.

On pourrait diviser les différents procédés de mise en forme du remake en trois grandes familles qui traversent en partie les quelques œuvres déjà évoquées. L'on a à faire d'une part à des travaux qui

prennent le cinéma comme matériau<sup>10</sup>, l'image cinématographique comme un ready-made, et qui refont avec elle, à partir d'elle, quelque chose. Dans *Westlich* (2000), par exemple, Jan Kopp utilise les scènes d'un western allemand *Old Shatterhand* très populaire outre-Rhin, tourné en Bosnie avec des acteurs européens au début des années soixante, qu'il diffuse en une tri-projection dont il refait la bande-son. Pour ce faire, l'artiste invite des Américains non germanophones à imiter, sans s'appuyer sur un texte écrit mais en utilisant la seule source sonore du film original retranscrite phonétiquement par chaque intervenant selon ses propres convenances, les dialogues allemands. Cette oeuvre est un remake mis en abîme. Car non seulement le film dans sa version germanique est une reprise des classiques films d'aventure américains, mais le travail sur la bande-son est une réappropriation, par les Américains, de leur imaginaire réinvesti par les Européens, recomposé par eux. L'oeuvre fonctionne ainsi comme une accumulation d'écarts, de translations, de passages. Mark Lewis dans *Upside Down Touch of Evil* (1997) montre une scène du film d'Orson Welles *La soif du mal* dont il renverse la projection, prenant ainsi appui sur l'original pour le déstabiliser en un geste qui rappelle la façon dont Duchamp a exposé l'urinoir; *Fontaine*, en le faisant simplement basculer dans l'espace. Douglas Gordon redistribue dans le lieu d'exposition des scènes de films pour aboutir à des collages à partir de projections d'images. Dans *Déjà Vu* (2000), *Dead on Arrival*, un film noir tourné en 1950 par Rudolph Maté, est montré sous la forme d'une triple vidéo projection. La diffusion de chaque partie du triptyque débute au même moment. La première partie défile à la vitesse de 23 images par seconde, la scène centrale est à vitesse normale (24 images par seconde) et la troisième à 25 images par seconde. A la fin de la projection les décalages temporels apparaissent flagrants si bien que le film lui-même est repris dans sa totalité, refait dans chacun des panneaux de la projection selon des dispositions qui encadrent l'original que l'on a, comme dans tous les simulacres, perdu de vue

puisque l'on ne sait plus où il se trouve. Comme dans *24 Hour Psycho*, l'utilisation du film premier se retrouve transformée, travaillée de l'intérieur par une modification de la durée de l'œuvre qui agit sur la matière filmique elle-même, qui la recompose. Des séquences de films peuvent être aussi utilisées telles quelles et montées dans l'espace soit en vis-à-vis (*Through a Looking Glass*, 1999, qui reprend une scène célèbre de *Taxi Driver*) soit accolées les unes aux autres (*Left is Right and Right is Wrong and Left is Wrong and Right is Right*, 1999) pour recomposer du cinéma dans l'espace, pour construire des collages avec des longs métrages. Pierre Huyghe dans *Versions Multiples (Atlantic-Atlantik-Atlantis, 1929)*, 1997, projette le même film, *Atlantic*, dans trois versions parlées différentes (français, anglais, allemand) pour rendre manifeste les écarts entre des formes supposées superposables les unes aux autres mais dont, en réalité, la durée est différente dans chacune des versions (on passe de 125 minutes à 130 et à 140 minutes). Dans ces exemples, c'est bien le cinéma qui devient la matière première, la matière même d'une construction plastique – le plus souvent sa durée et son mouvement – un cinéma repris, refait selon des procédés très divers mais qui font tous de l'espace le lieu même d'une exposition des images qui modifie la nature du film. Dans un essai publié pour la première fois en 1936 puis enrichi en 1947, un des tout premiers textes consacrés par un historien de l'art au cinéma, Erwin Panofsky, définit le septième art comme une discipline matérielle et concrète qui a de toute manière à faire avec la réalité, ses objets et ses contraintes, même si celles-ci se présentent sous la forme de décors reconstituant un univers : « Le peintre travaille sur un mur ou une toile nus qu'il organise à la ressemblance des choses et des personnes suivant son idée (...) ; il ne travaille pas avec les choses et avec les personnes, même s'il peint d'après le modèle. Cela est également vrai du sculpteur (...). C'est le cinéma, et seulement le cinéma, qui rend justice à l'interprétation matérialiste de l'univers qui, que nous y adhérons ou pas, imprègne la civilisation

contemporaine. Hormis le cas très particulier du dessin animé, c'est avec des choses et des personnes réelles, pas avec une matière neutre, que le cinéma façonne une composition dont le style et, à l'occasion, l'aspect fantastique ou éminemment symbolique viennent moins de l'interprétation du monde qui a germé dans l'esprit de l'artiste que de sa manipulation des objets physiques et du matériel d'enregistrement. La matière des films est la réalité physique en tant que telle : la réalité physique, XVIII<sup>e</sup>, de Versailles (et il importe peu que ce soit l'original ou une reconstitution, puisque l'intention esthétique est la même) ou la réalité banlieusarde d'un pavillon de Westchester...<sup>11</sup> ». Les remakes plasticiens qui oeuvrent à partir du film pris comme matériau traduisent le passage du cinéma comme art matérialiste ou matériel par excellence, qui traite les corps en chair et en os et les objets dans toute leur épaisseur physique et spatiale, au cinéma comme pratique abstraite ou en tout cas qui s'appuie sur une saisie abstraite de son objet, dans laquelle les corps sont remplacés par leurs images et le monde par sa représentation. Cette abstraction – qui concerne l'évolution de l'industrie cinématographique elle-même à travers les images virtuelles – repose sur des prélèvements limités d'images, sur des scènes, des fragments mis en espace projetés sur grand écran, un geste qui relève pour partie d'une esthétique de la « citation monumentalisée<sup>12</sup> ». Une pratique qui spatialise la prédiction énoncée par Giorgio Agamben à partir d'une analyse du montage chez Guy Debord et chez Godard. Pour le philosophe, le montage est une procédure dont les conditions transcendantales de réalisation sont la répétition et l'arrêt. L'histoire de ce processus aboutit chez Godard au constat selon lequel il n'est plus nécessaire aujourd'hui de faire un film, de tourner des images pour construire un long métrage, mais simplement de répéter et d'arrêter un matériel filmique pour faire voir. Agamben en conclut que « le cinéma ne sera maintenant fait que sur la base d'images de cinéma<sup>13</sup> », que sur l'arrêt sur image et la répétition du cinéma lui-même, à partir du film lui-même. Les

remakes plasticiens, avec leurs propres inventions formelles, projettent cette condition du cinéma dans le lieu d'exposition, ils l'exposent dans l'espace.

Une seconde famille de remakes s'attache à reproduire la structure narrative de l'image ou du film pris comme original. C'est le remake dans son sens le plus habituel. La photographie ou le cinéma jouent alors le rôle d'une syntaxe que l'on décalque ou que l'on aménage en la répétant. À partir de cette première trame, toutes les variations, toutes les différences sont possibles, et adviennent. Ainsi Ute Friedrike Jürss travaille-t-elle à partir de photos d'actualité extraites du New York Times, qu'elle transpose dans le domaine de la vidéo (*You Never Know the Whole Story*, 2000). Dans l'image mobile refaite, elle interprète chacun des personnages de l'original et montre le résultat au ralenti sous la forme d'un triptyque, jouant sur la proximité entre photo et film pour créer une indécision, une sorte d'arrêt sur image monumental (l'écran de projection fait 21 mètres de long). Cet exemple est celui d'une représentation mobile silencieuse, à la lenteur géologique, d'un remake minéral. Mais la plupart des reprises plasticiennes partent de l'image mobile elle-même et en inventent une autre, elle aussi en mouvement, qui en est la refonte. C'est évidemment le cas avec *Remake* de Pierre Huyghe qui affirme fortement une volonté de reprise, de doublure de l'original, volonté qui devient une technique de fabrication, de production d'images, l'artiste confiant à propos de cette œuvre : « Ce que je demande, aux interprètes, c'est de répéter, d'être des doubleurs, de reproduire (...)<sup>14</sup> ». En répétant, en mettant en œuvre une itération de *Fenêtre sur cour* dans les décors banals d'un appartement contemporain situé au cœur d'un quartier en construction, Huyghe aboutit à la réduction de toute emphase et de toute épaisseur filmique pour exposer une « dévitalisation du film original<sup>15</sup> ». Ne reste que le squelette de la fiction, son plan c'est-à-dire le film comme « partition », comme « matrice » pour une relance possible, pour une revisitación du premier film<sup>16</sup>. De même, *Les Incivils* (1995) utilisent la trame du film de

Pasolini *Uccellacci e Uccellini* (1966), pour en produire une version adaptée permettant au remake d'intégrer dans le canevas original des morceaux de réalité actuels. Le film est vertébré par le parcours pédestre des deux personnages principaux et c'est en suivant à nouveau ce parcours que les acteurs du remake rencontrent des personnes qui ne sont pas dans le récit fondateur et qui cependant participent à l'œuvre refaite. La trame fondatrice de l'œuvre est donc un fil conducteur qui permet de saisir la réalité actuelle, qui fait entrer dans le réel et le révèle : le cinéma et son passé, sa mémoire, sont un outil d'accès au monde. Olivier Bardin, quant à lui, prend pour point de départ un film de Duras dont il conserve le titre (*Le camion*, 2002) mais pour lui donner une autre visibilité, une nouvelle lisibilité. S'il conserve le dispositif scénique central de l'œuvre (un homme et une femme assis côte à côte qui lisent tour à tour un dialogue, les deux personnages, interprétés par Duras et Gérard Depardieu, étant dans l'original installés dans un camion) c'est pour le déplacer dans le temps (utilisation du ralenti) en confiant à l'acteur masculin le soin de lire la totalité du texte de Duras qui apparaît en sous-titre sur l'image vidéo silencieuse. Les prises de vue extérieures au camion présentes dans la première version sont absentes de son remake. Bardin utilise la notion de reprise comme un outil d'exploration d'un texte et d'un dispositif scénique qui constituent le cœur d'un premier film. Tout repose sur un processus de condensation de l'original, de réduction à un temps et à un lieu uniques de même qu'à un seul et même texte qui devient, au fur et à mesure du déroulement de l'œuvre, son seul véritable sujet. Le remake devient alors un précipité de l'original, sa version épurée, sa quintessence comme dans *Peeping Tom* (2000) de Mark Lewis, reprise de plusieurs scènes du film de Michael Powell dans lequel un dénommé Mark Lewis est à la fois réalisateur de films et assassin. Cette reprise virtuose et complexe inventée par l'artiste expose l'histoire originale en un raccourci qui dégage les articulations majeures de la version première. De son côté Brice Dellsperger développe un travail basé sur des



Ute Friederike Jürss  
You Never Know the Whole Story  
2000



Olivier Bardin  
Le camion  
2002



Mark Lewis  
Peeping Tom  
2000



Mark Lewis  
Upside down Touch of Evil  
1997

extraits de films ou des films entiers qu'il refait en conservant systématiquement la bande-son originale (paroles et musique) et qu'il désigne sous l'intitulé générique *Body Double* (doublure). Qu'il s'agisse de refaire des scènes ou de reproduire la totalité du scénario, il travaille avec les images de la version originale que les acteurs regardent sur le plateau de tournage avant de se lancer eux-mêmes dans la reprise, dans la répétition de l'interprétation qu'ils ont vue. Dans *Body Double X* (1998-2000), remake intégral de *L'important c'est d'aimer* d'Andrzej Zulawski, l'acteur avec lequel il collabore la plupart du temps, Jean-Luc Verna, lui-même artiste, interprète tous les rôles du long métrage, ceux de Romy Schneider, Jacques Dutronc, Klaus Kinski... en suivant cette technique d'imitation-réinterprétation. Dans son cas, l'on assiste à une reprise protéiforme de l'original, ses différents travestissements le transformant en un double quasi infini, sans limite possible, de n'importe quel point de départ, de n'importe quelle figure archétypale, une citation qui ne cesse pas. Tout se passe comme s'il incarnait lui-même la puissance du simulacre. Les moyens utilisés (accessoires, environnements) sont le plus souvent réduits à l'essentiel surtout dans les remakes d'extraits de films choisis parce qu'ils sont des scènes cultes qui, refaites, aboutissent à des séquences diffusées en boucle (*Body Double 15*, 2001, remake d'une scène de *Vertigo*) et avec *Body Double X* tout particulièrement, à propos duquel son réalisateur confie avoir voulu «vider la fiction, pomper toute l'énergie du film [original]. Qu'elle ne soit plus qu'une enveloppe vide », l'image devient comme la relique fardée d'une fiction perdue de vue, essoufflée, anémiée. Un autre exemple de remake plasticien a été élaboré par Frédéric Moser et Philippe Schwinger avec l'œuvre *Affection Riposte* (2001). Prenant pour point de départ une scène du film de John Cassavetes *Opening Night*, les artistes ont construit un décor pour faire rejouer la scène à des acteurs, décor qui est intégré dans le tournage de la vidéo et dans la présentation finale de l'œuvre. La vision de *Affection Riposte* laisse le spectateur dans la plus grande incertitude quant à l'objet qu'il regarde :

s'agit-il de la répétition d'une scène de théâtre ou d'un document pris sur le vif consacré à l'univers du théâtre ? Ce vacillement accompagne une mise en espace construite, écrite, qui tranche avec les procédures d'imitation, de réinterprétation utilisées dans les remakes déjà évoqués et que les artistes décrivent ainsi : « Par rapport à Cassavetes, et à son travail sur le jeu des acteurs, notre travail a été d'écrire des déplacements à l'origine improvisés ou disons fluctuants (le découpage filmique chez Cassavetes n'était pas fait avant le tournage). Nous avons constitué une partition pour nos comédiens comprenant le dialogue certes, mais plus encore, et ce qui est singulier au théâtre, un parcours de gestes et de déplacements très précis. Après l'acte inspiré ou improvisé de *Opening Night*, nous avons opéré un déplacement de l'attention sur les mécanismes dramatiques. Il s'agit d'un nouvel acte d'écriture. Ce qui était exultation, explosion, surprise chez Cassavetes devient chez nous tracé, prédestiné. On en arrive à une description presque dنيque, c'est-à-dire observable et répétable d'une situation. On reste à distance ». *Affection Riposte* expose un principe d'incertitude précisément prémédité dans son élaboration et précisément construit dans l'espace qui se résume ainsi : où est la réalité ? En insistant sur les mécanismes de construction, l'œuvre participe de cette approche structurale du cinéma, ou plus largement de la représentation, dont l'idée de partition est une expression possible, le remake étant alors une interprétation parmi d'autres du film considéré comme un système de notations, comme point de départ soumis à tous les ajustements et inventions singuliers envisageables. Dans tous ces exemples dont *Affection Riposte* représente la version la plus théâtrale, c'est bien le cinéma comme syntaxe qui devient un outil de travail privilégié et non pas exclusivement le contenu narratif d'une fiction. En ce sens, ces œuvres relèvent d'une approche structurale du film qui est réutilisé, repris, reproduit dans l'espace en tant qu'architecture visuelle. En ce sens également, ces remakes font écho à des procédures que l'art conceptuel a systématisées, qui passent par l'utilisation de plans



Brice Dellsperger  
*Body Double 15*  
2001



**TRANS**  
Entertainment

# BODY DOUBLE (X)

une video de Brice Dellsperger  
avec Jean-Luc Verno

Brice Dellsperger  
*Body Double X*  
1998-2000

rendant possible un certain nombre de variations, de constructions d'œuvres, la rapidité avec laquelle certains de ces remakes sont construits permettant sans doute de rejoindre le souci des artistes conceptuels d'évacuer, autant que faire se peut, la subjectivité du créateur dans la réalisation même, dans la mise en œuvre de son travail<sup>19</sup>. C'est notamment dans ce type de pratiques artistiques que la différence catégorielle forgée par le philosophe américain Nelson Goodman, différence qui traverserait les arts, prend son sens. Pour Goodman il y aurait d'un côté des arts autographiques (la peinture, la sculpture, la gravure) qui « consistent en un objet matériel pour lequel importe la notion d'authenticité, laquelle est garantie par l'histoire de la production de cet objet matériel », et d'un autre côté il y aurait des arts allographiques qui « fonctionnent tous par le biais d'une notation qui permet la réitération d'exemplaires, pour lesquels la notion de contrefaçon n'a pas de sens<sup>20</sup> », comme une pièce de théâtre ou une partition musicale. Les remakes ressortent bien évidemment à cette seconde catégorie : ils systématisent le rapport entre l'original, traité comme un système de notations, et sa refonte qui en est la réitération infinie en droit.

Enfin une troisième famille de remakes utilise à la fois le cinéma comme ready-made et le film comme syntaxe dont il s'agit de mimer les articulations. C'est le cas avec le travail de Christoph Draeger qui mêle extraits de longs métrages connus et reprises, par des personnages qui ne sont pas des acteurs professionnels, de scènes violentes. Dans *Feel Lucky, Punk ?* (1997-2000) des meurtres prélevés dans des films cultes (*Taxi Driver*, *Pulp Fiction*, *Thelma & Louise*, *Magnum Force*) sont rejoués dans l'atelier de l'artiste sans, de toute évidence, aucune préparation particulière de la part des acteurs et improvisés dans une salle absolument neutre, dans un décor plus que sommaire. Le montage final montre à la fois les extraits des films et les scènes refaites à la va-vite du *Home Movie* qui les doublent. Comme dans *The Third Memory* de Pierre Huyghe, qui mêle également le cinéma comme matériau, en l'occurrence *Dog Day*

*Afternoon* de Sydney Lumet, au remake à proprement parler – Pierre Huyghe a retrouvé le personnage réel de l'histoire, incarné à l'écran par Al Pacino, et le fait intervenir dans le film pour corriger les erreurs de mise en scène commises par Sydney Lumet. On a à faire à une intervention directe du remake dans l'original, à une incrustation de la copie dans le film qui en est comme une version simplifiée allant au cœur de l'organisation du film, qui en réduit l'emphase pour en annexer l'ordre. Le montage accentue le contraste entre les deux versions donnant au film une chair, un grain, que ne possède plus son remake projeté. Ce jeu entre le prélèvement et la reconstitution a conduit Christoph Draeger dans *Schizo* (2003) à refaire la scène du meurtre de *Psychose* et à superposer les deux versions, celle d'Hitchcock et la sienne, dans une projection. Le résultat est une manière d'image anthropophage dans laquelle la fusion des deux scènes disloque la lisibilité naturelle du film et déstabilise encore plus le spectateur.

De tous ces exemples de remakes, il est possible d'extraire les éléments d'une mutation dans l'ordre des images dont ils sont le symptôme. Leur diversité, leur pluralité sont consubstantielles à l'idée même de reprise ou de refonte. Car il n'y a, par définition, pas de simulacre absolu. L'ordre de la répétition, de la mimesis différenciée auquel appartient le remake, est celui de la prolifération des singularités. Malgré ce constat, ces travaux peuvent être rangés sous une même pratique générale, celle de la projection du cinéma réel ou mimé dans l'espace d'exposition, celle du « cinéma d'exposition<sup>21</sup> » et de ce qu'il induit d'un rapport collectif à l'image et à la mémoire. Or cette dernière est devenue, dans une large partie du champ des arts plastiques tout au moins, cinématographique : l'histoire sur laquelle travaillent les artistes – et notamment ceux qui élaborent des remakes – est constituée par le cinéma lui-même dont Hitchcock représente bien souvent une référence essentielle (chez Pierre Huyghe, chez Douglas Gordon voire chez Brice Delsperger et chez Christoph Draeger). En élaborant des refontes

de films majeurs, tout se passe comme si la répétition de l'original devenait la répétition de sa mémoire, l'actualisation de son passage à la mémoire, de son accès à l'histoire et à sa durée qui se traduit aussi par sa réutilisation à un moment donné, par sa réintervention plastique. Ce qui dure parce qu'il a marqué les mémoires – et donc ce qui a une histoire – est ce qui se répète dans les mémoires : les remakes plasticiens sont la mise en forme de ce processus, son exposition dans l'espace qui joue sur les différences que la mémoire elle-même induit, produit, dans son travail de conservation, de fixation et d'oubli. Ainsi, mettant en jeu – mécaniquement et à grande échelle, dans des dimensions monumentales – le travail du souvenir, son pouvoir de transformation, de création, ils mettent aussi en œuvre les éléments et la mécanique d'une généalogie artistique dont Hitchcock est un moment décisif. Car faire des remakes, « répéter, c'est se comporter ; mais par rapport à quelque chose d'unique ou de singulier, qui n'a pas de semblable ou d'équivalent », *Vertigo*, par exemple, ou *Psycho*. Répéter c'est adopter « une conduite », avoir « un point de vue » et utiliser « le vol et le don<sup>22</sup> » qui sont les critères mêmes de la répétition, et les conditions de l'invention d'une vision (le *kidnapping* comme geste essentiel chez Douglas Gordon<sup>23</sup>). Car, si l'on suit Benjamin, il est du principe même de l'œuvre d'art – et, a fortiori, de l'œuvre d'art majeure – d'avoir toujours été reproductible, de pouvoir être refaite<sup>24</sup> ou, encore, de pouvoir être à de multiples reprises, sous de multiples formes, traduite : « Plus une œuvre est de haute qualité, plus elle reste, même dans le plus fugitif contact avec son sens, susceptible encore d'être traduite<sup>25</sup> ». Les remakes plasticiens se situent dans la répétition et la transmission, au cœur de l'invention d'une tradition et de la fabrique d'une histoire, au cœur de la traduction de la mémoire, de la traduction comme mémoire, le cinéma et ses films cultes – la valeur historique de l'original étant la plupart du temps une des conditions de possibilité du remake – occupant ici la place majeure parce qu'ils sont devenus le lieu de la mémoire et de son actualité<sup>26</sup>. Les remakes traitent directement ces

questions, ils en spatialisent les moments et la logique. Ils construisent le passé à présent selon une loi que Walter Benjamin a exprimée ainsi : « Irrecupérable est (...) toute image du passé qui menace de disparaître avec chaque instant présent qui, en elle, ne s'est pas reconnu visé<sup>27</sup> ».

Cette loi du souvenir et de l'histoire induit bien évidemment une évolution dans l'art de la projection, elle induit une transformation réelle de son sens et de son efficacité plastique. Ainsi, si l'on a pu parler d'une « esthétique du narcissisme » à propos de la vidéo du début des années soixante dix<sup>28</sup>, la prolifération actuelle de remakes et leur façon de travailler à partir de ce qui est toujours déjà là (le cinéma et son histoire) place au contraire les vidéastes face à l'autre avec lequel il s'agit de trouver les termes d'une négociation possible. En passer par l'autre donc plutôt que se situer dans un face-à-face avec soi-même, telle est la marque de ces œuvres qui sont, d'une certaine manière, extérieures à elles-mêmes, qui n'existent qu'à partir et qu'en fonction d'une « altérité fondatrice<sup>29</sup> » dont elles sont véritablement la mise en œuvre, qu'elles font et qui les fait travailler. Il y a là les termes d'une modification certaine de l'art vidéo ou à tout le moins d'une évolution de son histoire que les remakes, plus que tout autre genre inventé par les vidéastes, prennent directement en charge, traitent de front.

Enfin ces œuvres, ce genre importé du cinéma et mis en espace par les artistes, est l'essentiel du temps abordé par eux sans emphase, avec des moyens techniques légers voire sommaires, et cela même s'il s'agit de reconstituer des décors (à l'exception notable d'*Affection Riposte* de Moser et Schwinger). Tout se passe alors comme si la copie était pensée et réalisée comme la version non héroïque de l'original, comme son double anémié, dévitalisé. Tout se passe comme si le remake choisissait d'être décevant pour être au plus près de l'écart sans emphase avec son autre fondateur, avec son architecture unique, pour construire la différence seule entre le sujet et le monde qui lui est extérieur,



Frédéric Moser et Philippe Schwinger  
*Affection postale*, (tournage)  
2001

pour ne laisser paraître que la distance structurelle. Et pour exposer alors quelque chose comme la condition de l'émergence de l'œuvre, de son invention, le surgissement du savoir et de la culture, leur annonce toujours différente, toujours répétée : « Introduire une distance entre moi et le monde extérieur, c'est cela même que nous pouvons sans aucun doute désigner comme l'acte fondateur de la civilisation humaine. Et si l'espace ainsi ouvert devient le substrat d'une création artistique, la conscience de la distance peut donner lieu à une durable fonction sociale dont la réussite ou l'échec comme moyen d'orientation intellectuelle sont équivalents au destin de la culture humaine »<sup>30</sup>.

#### Notes

- 1- Gabriel Tarde, *Les lois de l'imitation*, préface de Jean-Philippe Antoine, Les empêcheurs de penser en rond, Paris, 2001, p. 66.
- 2- Serge Daney, « Journal de l'an passé », *Trafic* N° 1, hiver 1991, p. 6.
- 3- Platon, *Le Sophiste*, 235d-236c ; 264c.
- 4- Gilles Deleuze, « Platon et le simulacre », *Logique du sens*, Éditions de Minuit, Paris, 1969, p. 297.
- 5- Une des premières analyses du phénomène du remake dans l'art contemporain a été élaborée par Jean-Christophe Royoux, « Remaking cinema. Les nouvelles stratégies du remake et l'invention du "cinéma d'exposition" », *Reproductibilité et irréproductibilité de l'œuvre d'art*, Véronique Goudinoux et Michel Weemans (dir.), La lettre volée, Bruxelles, 2001, p. 215-229. Les rapports entre l'art vidéo et le cinéma ont donné lieu ces dernières années à un certain nombre d'expositions comme, par exemple, *Cinéma Cinéma, Contemporary Art and the Cinematic Experience* au Stedelijk Van Abbemuseum d'Eindhoven de février à mai 1999 ; *Action, on tourne*, série de quatre expositions organisées par Laurence Gateau à la Villa Arson à Nice en 2000 et 2001. D'autres expositions ont exploré le phénomène de la projection comme *Projections, les transports de l'image*, Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains, novembre 1997/janvier 1998, dont Dominique Paini a été le commissaire.

6- A propos de cette œuvre, Gordon déclare : « I thought it might be interesting to take an existing film and re-make it », entretien entre Douglas Gordon et Thomas Lawson, *Frieze* N° 8, avril 1993, p. 17.

7- Huyghe dit lui-même : « Chez Hitchcock je ne cherchais en aucun cas la comparaison mais le recouvrement, c'est-à-dire une mémoire, une mémoire critique », *Pointilligneplan. Cinéma et art contemporain*, Erik Bullot (dir.), Léo Scheer, Paris, 2002, p. 136.

8- Serge Daney décrit ainsi la fatalité re-productive du cinéma, prédisant au remake un avenir certain : « ... je suppose que si une œuvre d'art est, par définition, ce qui se conserve, une mythologie ne cesse, au contraire, de se gérer, de se recycler selon l'air du temps et l'état des techniques. Si bien que, plutôt que de « coloriser » de vieux Huston, il est plus payant pour l'industrie du divertissement de refaire simplement les "films de légende" et eux seuls. Ne sera gardé du cinéma que ce qu'on pourra refaire. A savoir des films qui ont souvent connu des succès eux-mêmes légendaires, tant il est vrai que même à titre posthume, l'argent va à l'argent et le succès au succès. Même l'Europe s'y mettra : ne court-il pas le bruit que Kieslowski serait chargé de refaire *Citizen Kane* ? », cf note 2.

9- « On définit la modernité par la puissance du simulacre », Gilles Deleuze, *op. cit.*, p. 306. *Différence et répétition* s'ouvre sur ce même constat : « ... La pensée moderne naît de la faille de la représentation, comme de la perte des identités, et de la découverte de toutes les forces qui agissent sous la représentation de l'identique. Le monde moderne est celui des simulacres. (...) Toutes les identités ne sont que simulées, produites comme un « effet optique, par un jeu plus profond qui est celui de la différence et de la répétition », PUF, Paris, 1968, p. 1.

10- Cette expression est de Dominique Paini, *Le temps exposé. Le cinéma de la salle au musée*, Éditions Les cahiers du cinéma, Paris, 2002.

11- Erwin Panofsky, *Trois essais sur le style [1936-1963]*, trad. B. Turlé, textes rassemblés et présentés par I. Lavin, contribution de S. Heckscher, Le promeneur, Paris, 1996, p. 139-141. Une présentation de ce texte a été publiée par Thomas Y. Levin, « Un iconologue au cinéma. La théorie cinématographique de Panofsky », *Les cahiers du musée national d'art moderne*, printemps 1997, N° 59, p. 35-73.

12- Dominique Paini, *op. cit.*, p. 67.

13- Giorgio Agamben, « Repetition and stoppage », *Documenta X-Documents 2, C222-97, C 223-97, C 224-97*, Cantz Verlag, Ostfildem-Ruit, 1996, p. 70.

14- Cité par Jean-Christophe Royoux, *op. cit.*, p. 220.

15- *Ibid.*, p. 221.

16- « Je rejoue la partition du film dans son entier, c'est un remake de mise en scène et la réinterprétation se fonde sur la durée et la rythmique qui lui sont propres. Je ne

conserve que la structure, comme une matrice active, un déclencheur », entretien entre Pierre Huyghe, Pierre Bal-Blanc et Mathieu Marguerin, *Blocnotes* N° 16, p. 158.

17- Brice Dellsperger cité par Maxime Matray dans « *Body Double X* », *Pointilligneplan. Cinéma et art contemporain*, *op. cit.*, p. 157.

18- Conférence donnée par Frédéric Moser et Philippe Schwinger dans le cadre du colloque *Medialität und Modell* organisé par le Zentrum für Kulturwissenschaft und Kulturtheorie de l'université de Stuttgart à l'Akademie Schloss Solitude en janvier 2002.

19- « To work with a plan that is preset is one way of avoiding subjectivity. It also obviates the necessity of designing each work in turn. The plan would design the work. Some plans would require millions of variations, and some a limited number; but both are finite. Other plans imply infinity. In each case, however, the artist would select the basic form and rules and that would govern the solution of the problem. After that the fewer decisions made in the course of completing the work, the better. This eliminates the arbitrary, the capricious, and the subjective as much as possible. This is the reason for using this method », Sol LeWitt, « Paragraphs on Conceptual Art », *Critical Texts*, I Libri di AELUO, Rome, 1995, p. 79.

20- Michel Weemans, « Pratiques allographiques et reproduction : Sol LeWitt, Claude Rutault, Lawrence Weiner », *Reproductibilité et irréproductibilité de l'œuvre d'art*, *op. cit.*, p. 144.

21- Cette formule juste et judicieuse a été forgée par Jean-Christophe Royoux. Voir, par exemple, « Pour un cinéma d'exposition. Retour sur quelques jalons historiques », *Omnibus* N° 20, avril 1997.

22- Gilles Deleuze, *Différence et répétition*, *op. cit.*, p. 7.

23- Voir *Douglas Gordon Kidnapping*, Stedelijk Van Abbemuseum, Eindhoven, 1998, p. 38-40.

24- « Il est du principe de l'œuvre d'art d'avoir toujours été reproductible. Ce que les hommes avaient fait, d'autres pouvaient toujours le refaire. Ainsi, la réplique fut pratiquée par les élèves dans l'apprentissage de l'art, par les maîtres pour la diffusion de leurs œuvres, enfin par des tiers par amour du gain », Walter Benjamin, « L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique » [1939], trad. M. de Gandillac et R. Rochlitz, *Œuvres III*, Gallimard, Paris, 2000, p. 271.

25- Walter Benjamin, « La tâche du traducteur », trad. M. de Gandillac et R. Rochlitz, *Œuvres Complètes I*, Gallimard, Paris, 2000, p. 260.

26- La qualité historique de l'œuvre originale est une des conditions de toute répétition dans l'art. Ainsi Elaine Sturtevant, artiste américaine dont le travail, dès la fin des années soixante, a consisté à reproduire des œuvres clés du XX<sup>e</sup> siècle, explique ainsi son rapport à l'histoire : « Q- Etait-il important que ces tableaux [que vous

reproduisiez] jouissent en général d'une grande notoriété dans l'esprit des gens ? R- Oui. Autrement mon travail perdrait son impact visuel et intellectuel », « Entretien entre Bill Arning et Elaine Sturtevant », *Sturtevant*, Villa Arson, Nice, 1992, p. 11.

27- Walter Benjamin, « Thèses sur la philosophie de l'histoire », *Essais 2, 1935-1940*, trad. M. de Gandillac, Denoël, Paris, 1983, p. 197.

28- Rosalind Krauss, « Video: The Aesthetics of Narcissism », *October* N° 1, printemps 1976, p. 51-64.

29- Bernard Cerquiglini, *Eloge de la variante. Histoire critique de la philologie*, Paris, Seuil, 1989, p. 33. L'auteur utilise cette expression à propos de la littérature du Moyen Age qui repose essentiellement sur des reprises, variantes et autres réinterprétations de textes.

30- Aby Warburg cité par Claude Imbert, « Warburg, de Kant à Boas », *L'homme* N° 165, janvier/mars 2003, p. 11.