

Zeitschrift: Collection cahiers d'artistes

Herausgeber: Pro Helvetia

Band: - (2015)

Heft: 130

Artikel: "Avec le cinéma on parle de tout, on arrive à tout." : Quelques réflexions autour du travail de Gabriela Löffel = "Through cinema we can discuss everything, achieve everything." : Reflections on the work of Gabriela Löffel

Autor: Cinel, Andrea

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-846772>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 29.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Andrea Cinel

« Avec le cinéma
on parle
de tout, on
arrive à tout. »

Quelques réflexions
autour du travail de Gabriela Löffel

Andreas
Cine

«Avec le cinéma
on joue
de tout
«tout est possible»

Andrea Cinel

**“Through cinema
we can discuss
everything, achieve
everything.”**

Reflections
on the work of Gabriela Löffel

on page 47

**« Avec le cinéma
on parle
de tout, on
arrive à tout. »**

Quelques réflexions
autour du travail de Gabriela Löffel

Depuis plus de dix ans, Gabriela Löffel construit une œuvre audiovisuelle qui interroge le réel et ses paradoxes. Dans ses installations, elle confronte les spectateurs à des problématiques telles que la représentation de la violence, la banalisation de la guerre, ou encore, la manipulation des discours à des fins économico-politiques. Löffel s'intéresse aux situations où la réalité côtoie la fiction et, en manipulant les codes et les techniques du cinéma, elle met en abîme les contradictions de notre société. Toujours critique, sans pour autant se limiter à une lecture politique univoque, son œuvre fragmente les strates narratives et multiplie les références afin de créer des espaces de réflexion. En ce sens, les installations *Offscreen* (2013) ^{→S.2–23} et *Setting* (2011) ^{→S.24–39} exemplifient toute la complexité et l'engagement de sa démarche.

Setting nous enveloppe dans un environnement spatio-temporel: la double projection alterne l'absence d'images – le noir – à des séquences dans lesquelles le bruiteur professionnel Daniel Hug produit des sons grâce à une pluralité de techniques et d'objets. Une constellation de haut-parleurs émet ces sons façonnés par le bruiteur ou des paysages sonores; au centre de l'installation, il y a un haut-parleur, mais surtout une voix qui retrace l'expérience d'une figurante.

Nous ne sommes pas ici sur le plateau d'un film, mais nous sommes plongés en Bavière, dans le plus grand camp militaire américain hors des Etats-Unis où les soldats s'entraînent avant de partir en Irak ou en Afghanistan. Inauguré en 1910, le site de Grafenwöhr fut utilisé par l'Armée allemande jusqu'à la fin de la Seconde Guerre mondiale. Après 1945, il devint un territoire américain, dont la position a joué un rôle stratégique durant la Guerre Froide. Aujourd'hui, ce camp est un lieu où des situations de conflit sont notamment scénarisées par des *civilians on the battlefield* – autrement dit, des figurants engagés pour jouer des civils arabes – afin de former les soldats au combat.

Après avoir interviewé cette figurante, l'artiste fait appel à une narratrice pour interpréter son témoignage. La narratrice nous relate son expérience dans le camp: selon le scénario, la figurante joue parfois le rôle d'une femme afghane ou irakienne, soit la situation est ordinaire, soit il est question de simuler une insurrection.

Cependant, au moment où les hélicoptères et chars entrent dans l'action, la peur devient tangible, presque réelle, même s'il s'agit d'une guerre fictive. Ces hélicoptères déclenchent quelque chose qui, à nos yeux, va au-delà de la réalité factuelle et qui concerne plutôt des souvenirs filmiques. Revenons un instant sur les premières séquences d'*Apocalypse Now* de Coppola, lorsque le bruit des moteurs des hélicoptères, et – métaphoriquement – le ventilateur, nous plongent dans la guerre délirante du Vietnam. De manière analogue, en reprenant le vocabulaire sonore des films de guerre, le bruiteur tisse une autre narration qui à la fois s'intègre au récit de la narratrice, et établit une dialectique entre ce que nous voyons et ce que nous entendons, entre l'expérience audiovisuelle et la mémoire cinématographique.

A contrario, le dispositif d'*Offscreen* se compose de trois projections et deux pistes audio: les haut-parleurs émettent une bande son abstraite qui dialogue avec les images, et un casque sans fil permet de se concentrer sur la voix du narrateur et de déambuler dans l'installation. Deux projections sur écran montrent successivement des décors d'intérieurs – comme le *green screen* ou la réplique d'un avion –, et d'extérieurs de cinéma – tels que la reconstruction de la Berlinerstrasse utilisée par Polanski dans *Le Pianiste*. Entre les deux écrans, une projection murale suit une équipe de cascadeurs qui répètent des séquences extrapolées du récit du narrateur.

Löffel se met à l'écoute d'un jeune Suisse qui, en 2011, participait à un voyage tout inclus en Afghanistan et en Iran: son voyage correspond à une nouvelle branche de l'industrie du tourisme, à savoir les vacances en zones de conflit. À nouveau, l'interprétation du narrateur ajoute un caractère fictionnel au témoignage et montre la puissance du *storytelling*. Accompagné par un guide et un garde du corps, ce voyageur découvre une curieuse réalité: dans des pays en guerre, il visite notamment le musée des mines antipersonnel, réside dans des hôtels extrêmement sécurisés, mais encore se rend dans les plus incroyables paysages que ces pays peuvent offrir. Toutefois, il y a un moment dans la narration où la réalité reprend le dessus face à son simulacre, et le récit devient histoire: notre voyageur se trouve à Bagram au moment où l'opération pour assassiner Ben Laden était lancée.

De la conception, en passant par la production, jusqu'à la réalisation de ces installations, Löffel utilise la procédure du doublage et la méthode de la fragmentation: du témoignage au récit, du son créé au son évoqué, ou encore, de l'enregistrement en prise directe à la mise en abîme de décors de cinéma, Löffel fragmente et redouble les points de vue, ainsi que les sources visuelles et sonores, afin de brouiller les pistes et d'activer le questionnement chez les spectateurs.

De la sorte, Löffel interroge à la fois une approche documentaire et fictionnelle, puisqu'elle part du témoignage direct pour engendrer ensuite un travail de montage et de scénarisation qui juxtapose les interprétations des narrateurs, mais également les images et les sons. À travers un *va-et-vient* constant entre l'expérience subjective et la compréhension universelle de la guerre, l'artiste nous montre comment le réel, la vérité et la fiction sont aujourd'hui des catégories difficilement discernables lorsque nous nous penchons sur la question des guerres actuelles et de leurs représentations. Entre la guerre – télévisée – du Vietnam et la guerre – *sans images* – du Golfe, l'artiste choisit de ne pas montrer les guerres du XXI^{ème} siècle, mais de les raconter de manière indirecte à travers les expériences du voyageur et de la figurante, grâce à la voix désincarnée – la *voix-off* – de narrateurs. Ce refus questionne profondément la valeur des images des médias de masse, mais, de la sorte, Löffel critique également les aspects idéologiques et économiques inhérents à leur production.

Cette façon oblique et politique de représenter la guerre nous rappelle les installations *Raw Footage* (2006) d'Aernout Mik, ou *Serious Games* (2009–2010) d'Harun Farocki. Le premier récupère des images de la guerre en ex-Yougoslavie que les médias n'ont pas diffusées: de cette manière, Mik montre comment des situations d'une extrême gravité s'entrelacent aux *temps faibles* du quotidien, et critique la spectacularisation de la guerre. Dans *Serious Games*, Farocki s'intéresse quant à lui aux nouvelles technologies utilisées pour entraîner les soldats au combat: comme les jeux vidéos, ces dernières façonnent la réalité à travers des modèles numériques. Dans sa démarche, Löffel évite toute spectacularisation et analyse les dispositifs qui préparent à la guerre. Ainsi, elle dévoile comment la perception de la guerre naît aujourd'hui de la fiction: entre ceux

qui croient à l'objectivité des prises de vue et ceux qui voient toute image comme une *mise en scène*, elle choisit de filmer des séquences abstraites qui tissent des liens avec l'univers cinématographique.

À cet égard, sur le site de Grafenwöhr, les *civilians on the battlefield* sont littéralement les *intermittents d'un spectacle* qui se développe à la suite d'un scénario, et qui est proche d'un blockbuster américain. Ce peuple fictif symbolise parfaitement l'idée de «peuples exposés, peuples figurants», puisqu'il représente métonymiquement les peuples arabes victimes des interventions armées étrangères. En effet, comme le remarque Didi-Huberman, les peuples sont aujourd'hui *sur-exposés* – par l'envoûtante spectacularisation et l'attention des médias – et *sous-exposés* à cause d'une censure guidée par les mêmes médias : selon nous, *Setting* rappelle précisément que «la sous-exposition nous prive des moyens pour voir, tout simplement, ce dont il pourrait être question»¹. D'une manière opposée, dans *Offscreen*, le voyage révèle la *disneyisation* du monde contemporain, la marchandisation et la théâtralisation de tout secteur économique. Tout comme Alice qui s'ennuie auprès de sa sœur qui lit un livre *sans images ni dialogues*, le jeune Suisse recherche l'aventure et ne distingue plus le monde réel et l'absurde : son voyage est finalement une sorte d'expérience filmique dans laquelle les iraniens et les afghans qu'il rencontre sont des figurants.

Néanmoins, le rapport de Löffel au cinéma ne s'arrête pas là. Les deux installations reprennent des éléments propres à l'univers hollywoodien tels que le studio et les décors. Elles se nourrissent également du travail des techniciens qui participent aux films, et font de ces dernières des véritables œuvres collectives. À cet égard, les décors de Babelsberg Studio nous font voyager dans des époques et des lieux qui nous sont familiers grâce aux grandes productions américaines. La Berlinerstrasse révèle littéralement que le cinéma est une question de façade. En même temps, les décors d'intérieurs nous plongent dans une réflexion autour des moyens et techniques de production cinématographique : le *green screen* constitue le non-lieu par excellence dans lequel tous les mondes sont possibles et peuvent exister. A contrario, la réplique de l'avion interroge les clichés et l'homogénéité des scénarios cinématographiques. De plus, le bruiteur

¹ Georges Didi-Huberman, *Peuples exposés, peuples figurants. L'Oeil de l'histoire* 4, 2012, p. 15.

dans *Setting* met en abîme le pacte fictionnel vécu au cinéma, qui considère comme véridiques les sons accompagnant les images sur l'écran. De la même manière, les cascadeurs dans *Offscreen* répètent des scènes extrapolées du récit du jeune Suisse, dans une scénographie minimaliste et imagée grâce aux boîtes en carton qui peuvent représenter toutes sortes d'objets.

En dernière instance, il y a encore les techniques cinématographiques employées, puisque l'artiste alterne longs travellings et séquences courtes, vues d'ensemble et zooms sur des détails, plans fixes et contrechamps: le tout est rythmé par le montage qui – comme le disait Coppola – est la véritable essence du cinéma. Cependant, chez Löffel, il ne faut pas s'arrêter au montage visuel, car le montage sonore exerce probablement un rôle encore plus important. À proprement parler, même s'ils se présentent comme tels, dans ces installations, les bruits et les musiques originels ne sont jamais accessoires ou utilisés comme des remplissages, mais sont plutôt des compositions qui dialoguent constamment avec les voix des narrateurs et les images sur les écrans, ou encore, des sources pour multiplier les strates de la narration et de la critique.

Andrea Cinel

« Avec le cinéma
on parle de tout,
on arrive à tout. »

Quelques réflexions
autour du travail de Gabriela Löffel

en page 41

“Through
cinema we can
discuss every-
thing, achieve
everything.”

Reflections
on the work of Gabriela Löffel

For more than ten years, Gabriela Löffel has been putting together a body of work through which she confronts her viewers with issues including the representation of violence, the trivialisation of war and the manipulation of debates for economic and political ends. Löffel is interested in situations where reality rubs shoulders with fiction and she manipulates cinema's codes and techniques to expose our society's contradictions. Always critical, yet not limited to one single political reading, her work teases out the layers of narrative and cites multiple references so as to create space for reflection. In this sense, the installations *Offscreen* (2013) ^{→ S. 2–23} and *Setting* (2011) ^{→ S. 24–39} are perfect examples of the complexity and commitment of her approach.

Setting enfolds us in a spatiotemporal environment: its split screen alternates the absence of images – darkness – with sequences featuring sounds created using a wide range of techniques and objects by professional sound engineer Daniel Hug. An array of loudspeakers emits these sounds or soundscapes that he has put together; there is a loudspeaker at the centre of the installation, but more important is the voice recounting an extra's experience.

We are not on a film set here; instead, we are in Bavaria, immersed in the largest American military camp outside the United States, where soldiers train prior to leaving for Iraq or Afghanistan. Opened in 1910, the Grafenwöhr site was used by the German army until the end of the Second World War. After 1945, it became an American territory, whose location was of strategic importance during the Cold War. Today, this camp is particularly known as a place where conflict situations are staged by *civilians on the battlefield* – that is, extras hired to play Arab civilians – to train soldiers for combat.

After interviewing this extra, the artist called on a narrator to interpret her testimony. The narrator relates her experience in the camp: depending on the scenario, the extra might play the role of an Afghan or Iraqi woman, perhaps in an everyday situation, or perhaps during a simulated insurrection. However, the moment the helicopters and tanks join the action, the fear becomes tangible, almost real, even though this is a fictional war. These helicopters

trigger something in our minds which goes beyond factual reality and is more concerned with filmic memories. Remember for a moment the opening sequences of Coppola's *Apocalypse Now*, where the noise of the helicopter engines and – metaphorically speaking – the fan plunges us into the frenzied Vietnam War. Similarly, by drawing on the audio vocabulary of war films, the sound engineer weaves a second story which is integrated into what we see and what we hear between the audiovisual experience and our memories of film.

In contrast, *Offscreen* makes use of three projections and two audio tracks: the loudspeakers play an abstract soundtrack in dialogue with the images while a wireless headset enables the viewer to concentrate on the narrator's voice and stroll through the installation. Two screens show a series of projected cinema sets – interior ones using a green screen or a replica aeroplane, for example, and outdoor sets such as the reconstruction of Berlinerstrasse used by Polanski in *The Pianist*. Between the two screens, a wall projection follows a team of stuntmen rehearsing sequences taken from the narrator's story.

Löffel listened to a young Swiss man who, in 2011, took part in an all-inclusive package tour to Afghanistan and Iran: his trip demonstrates a new sector in the tourism industry, namely holidays in conflict zones. Again, the narrator's interpretation fictionalises the account and shows the power of storytelling. Accompanied by a guide and a bodyguard, this traveller discovers a curious reality: a notable feature of his trip through countries at war was a visit to a landmine museum. He stays in the highest-security hotels, yet also explores the most incredible landscapes that these countries have to offer. All the same, there is a moment in the narration where reality regains the upper hand over pretence and the story becomes history: our tourist finds himself at Bagram just as the operation to assassinate Bin Laden is launched.

From the design to the production to the creation of these installations, Löffel uses duplication and fragmentation. She fragments and multiplies viewpoints by interweaving narrative and personal accounts, created and evoked sounds, and direct recordings

juxtaposed with images of film sets, so as to muddy the waters and encourage viewers to ask questions.

In this way, Löffel enquires into a documentary and fictional approach while starting from direct testimony to create an edited and scripted work that sets the narrator's interpretation alongside images and sounds. The artist uses the constant two-way flow between the subjective experience and a universal understanding of war to show us how difficult it has become to distinguish between the categories of reality, truth and fiction as we muse on current wars and the ways in which they are represented. In contrast to the—televised—Vietnam War and the—*imageless*—Gulf War, the artist chose not to show the 21st century wars, but to recount them indirectly, using the experiences of the tourist and the extra, via the narrators' disembodied voices—*voices off*. This refusal is an in-depth investigation into the value of mass-media images, and also a device that Löffel uses to criticise the ideological and economic aspects inherent in their production.

Her oblique and political representation of war is reminiscent of the installations *Raw Footage* (2006) by Aernout Mik and *Serious Games* (2009–2010) by Harun Farocki. The first of these revisits images of the war in the former Yugoslavia not broadcast by the media: Mik shows how extremely serious situations are intertwined with the *unstressed beats* of everyday life and criticises the spectacularisation of war. In *Serious Games*, Farocki took an interest in the new technologies used to train soldiers for combat: like video games, they use digital models to shape reality. Löffel's approach shuns the spectacular and analyses the devices used to prepare for war. She reveals the way in which our perception of war is born of fiction: somewhere between those who believe in objective photographs and those who see all images as a *fabrication*, she chose to film abstract sequences which forge links with the world of cinema.

In this respect, the *civilians on the battlefield* on the Grafenwöhr site are literally entertainment workers who evolve in response to a scenario, which is itself akin to an American blockbuster. These fictional people are the perfect symbol of the idea of *People Exposed, People as Extras*, because they are a metonymic representation of Arab populations, victims of

interventions by foreign armies. In effect, as Didi-Huberman puts it, people today are simultaneously *over-exposed*—as a result of mesmerising spectacularisation and media attention—and *under-exposed* thanks to the censorship practiced by the same media. In our opinion, *Setting* is a precise reminder that “under-exposure deprives us, quite simply, of ways of seeing that which should be at issue”.¹ In *Offscreen*, on the other hand, the trip reveals the Disneyfication of the contemporary world, the commodification and theatricalisation of every sector of the economy. Like Alice, bored by her sister reading a book *with no pictures or conversations*, the young Swiss man craves adventure and no longer distinguishes between the real world and the absurd: ultimately, his trip is a kind of cinematic experience in which the Iranians and Afghans he meets are the extras.

All the same, Löffel’s relationship with the cinema is further-reaching than this. The two installations reprise such Hollywood elements as the studio and sets. They also draw on the work of film technicians and create something genuinely collective with them. In this respect, the sets at Babelsberg Studio take us on a journey into times and places that major American productions have made familiar to us. Berlinerstrasse reveals quite literally that cinema is all about façades. At the same time, the interior sets compel us to reflect on the resources and techniques used in film production: the *green screen* is the quintessential non-place in which all worlds are possible and can exist. By contrast, the replica aeroplane examines the clichés and the homogeneity of scenarios in film. Moreover, the sound engineer in *Setting* plays on the fictional pact that we live out at the cinema when we perceive the sounds accompanying the images on screen as real. In the same way, the stuntmen in *Offscreen* rehearse scenes taken from the young man’s story against a minimalist set made up of cardboard boxes which could represent all sorts of objects.

Offscreen also uses cinematographic techniques: long tracking shots alternate with short sequences, overviews with details and fixed shots with reverse-angle shots: the editing defines the rhythm of the whole, which—as Coppola put it—is the true essence of cinema. We must go beyond

1 Georges Didi-Huberman, *Peuples exposés, peuples figurants. L’Oeil de l’histoire* 4, 2012, p. 15.

visual editing in Löffel's work, however, because the role played by audio arrangements is probably even more important here. In fact, despite appearances, the sound and original music in these installations are never incidental or used as padding; instead, they are compositions in constant dialogue with the narrators' voices and the on-screen images, or even sources that multiply the layers of narrative and critique.