

ETC



Histoire et fiction

Stan Douglas, *Klatsassin*, Quartier Éphémère, Montréal, dans le cadre du mois de la photo, commissaire : Marie Fraser. 6 septembre 2007 - 7 octobre 2007

Sylvain Campeau

Numéro 81, mars–avril–mai 2008

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/34552ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (imprimé)

1923-3205 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Campeau, S. (2008). Compte rendu de [Histoire et fiction / Stan Douglas, *Klatsassin*, Quartier Éphémère, Montréal, dans le cadre du mois de la photo, commissaire : Marie Fraser. 6 septembre 2007 - 7 octobre 2007]. *ETC*, (81), 50–51.

Tous droits réservés © Revue d'art contemporain ETC inc., 2008

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>

éru
dit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

<https://www.erudit.org/fr/>

Stan Douglas, *Klatsassin*, Quartier Éphémère, Montréal, dans le cadre du mois de la photo, commissaire : Marie Fraser. 6 septembre 2007 – 7 octobre 2007

epuis plusieurs années déjà, le travail vidéographique de Stan Douglas se caractérise par un éclatement des cadres du régime cinématographique conventionnel. On retrouve inmanquablement des récurrences très apparentes dans ses œuvres. Elles ont très souvent une base historique. Dans *Win, Place or Show* (1998), les deux protagonistes logeaient dans un appartement inspiré d'un projet d'habitation qui ne vit jamais le jour mais qui devait revitaliser un secteur abandonné et visait à accommoder les ouvriers du quartier Strathcona à Vancouver. Dans *Pursuit, Fear, Catastrophe : Ruskin B.C.* (1993), le tout reposait sur l'histoire et les effets de l'industrialisation dans une région de Ruskin en Colombie-Britannique. *Nut'ka* (1996), portait sur les premiers contacts, aux conséquences tragiques, entre les Amérindiens de l'île Nootka et les explorateurs européens. Mais les travaux de Stan Douglas peuvent aussi avoir une base fictionnelle. Les *Teleplays* (1998), s'inspiraient de l'œuvre de Samuel Beckett, alors que *Journey into Fear* (2001) combinait un film du même nom, adapté d'un roman d'espionnage d'Eric Ambler, et *The Confidence-Man*, un roman de Herman Melville.

Klatsassin a, quant à lui, les deux : une base historique et un modèle fictionnel. D'une part, *Klatsassin* est un chef Tsilhqot'in dont le nom signifie « personne ne connaît son nom ». Il serait le principal responsable de deux attaques, perpétrées en avril et mai 1864 contre 33 immigrants de l'Ouest du Canada, capturé et fut exécuté la même année. D'autre part, l'œuvre vidéographique reprend le genre cinématographique du western et s'inscrit sous l'influence du film d'Akira Kurosawa, *Rashomon* (1956), racontant une histoire similaire de meurtre, alternant les points de vue sur la question et laissant le mystère irrésolu.

Les œuvres de Douglas reposent ainsi toujours sur un fond à la fois documentaire et fictionnel. Ce sont des travaux à précédents historico-sociaux et à fondement artistique. On objectera qu'il en va souvent de même pour bien des artistes, littéraires ou autres. Mais je ne crois pas que cette inspiration sache toujours se faire aussi évidente et soit autant soulignée. Il y a, de plus, une sorte d'obsession spatiale chez Douglas, un repérage soutenu et une exploitation approfondie des lieux oubliés, dévastés par la modernité économique. Les êtres qu'il met en scène doivent donc être mesurés à ce dont ils ont été à la fois les objets et les victimes. Ce sont des êtres mus par des précédents de nature sociale, pour le dire largement. Il y a là une volonté évidente de *dépsychologiser* les comportements et de les évaluer à l'aune de ces influences.

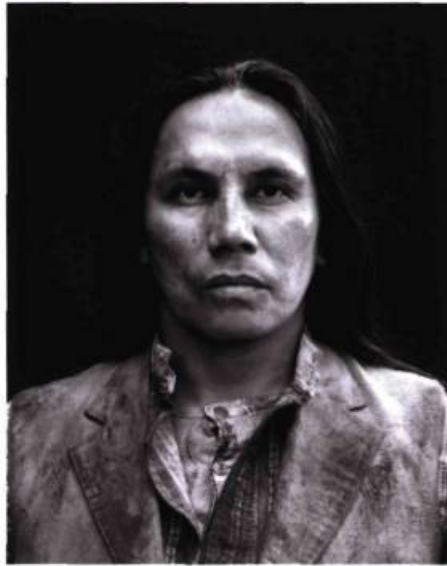
De même, le fait de s'en remettre à des précédents littéraires ou cinématographiques inscrit l'œuvre dans un dialogue et une filiation culturels. L'élaboration narrative qu'il en fait s'apparente donc, dès lors, au su de ces sources inspiratrices et constitutives, comme une sorte de coupe transversale dans la chair et le sens de ces précédents. Il module sa fiction par ce biais d'une incursion

voulue et signifiante, remodelante, dans la substantifique moelle de ces sources. Ce ne sont donc pas les personnages qui importent mais les histoires, comme archétypes déjà constitués. La machine-cinéma, la machine-littérature sont des constituantes d'histoires. Il ne sert à rien d'en inventer de nouvelles. Tout est là, déjà dit, déjà vu, déjà écrit. Le travail narratif ne consiste plus à entraîner avec lui personnages, cadre et temporalités diverses. Il n'est plus le fin bout de la construction en représentations. Non, il n'est plus qu'un autre outil, une manière de faire qu'on peut emprunter, dont on peut s'inspirer, bâtissant autant de métafictions en pillant joyeusement les techniques de construction narrative, les poncifs visuels et actantiels déjà connus et exploités. Métafiction qui trouve son point d'aboutissement dans la situation projective de salle d'exposition. Les œuvres de Stan Douglas ne mettent pas des histoires en scène au moyen du cinéma; elles mettent bien plutôt le cinéma lui-même en scène comme force activante, dans sa manière propre de construire ces histoires.

Car, enfin, les œuvres créées ne sont pas destinées aux salles de cinéma mais aux musées, galeries et centres d'art, projetées sur la surface plus grande que nature d'une toile ou d'un bloc tendu, dirait-on, dans l'espace restreint d'une salle d'exposition. Du coup, elles acquièrent une densité particulière, l'espace de projection prenant une ampleur que n'a pas l'écran cinéma. En effet, nous sommes trop à distance pour toujours en mesurer la dimension réelle. L'écran-cinéma cherche la transparence; il veut se dérober, se faire oublier; il n'existe que comme surface projective et non comme matérialité. L'œuvre vidéographique installative investit, elle, totalement cette réalité. L'œuvre est ici bloc réceptif d'un rayon de lumière informé d'images.

En plus, le visionnement complet de ces œuvres relève presque de l'impossible. *Journey into Fear*, construit à partir d'une sé-

quence de 15 minutes 4 secondes, faisait, toutes variantes incluses, 157 heures. La durée de *Win, Place or Show* était de 20 000 heures. *Klatsassin* incorpore 850 permutations pouvant défiler pendant 70 heures sans répétition aucune. Là où cette dernière œuvre innove quelque peu, c'est dans la relation au temps et à l'espace. La combinaison n'est plus dans la capture même des scènes ou des angles de vue, comme dans *Win, Place or Show*, qui faisait double écran du même événement, mais dans la perspective adoptée sur le meurtre, selon les versions proposées par les protagonistes concernés. Si bien que tout tourne autour d'une séquence centrale, reprise en différentes versions, où les témoins et suspects répondent aux questions d'un juge, que l'on n'entend ni ne voit jamais. Dès lors, s'enchaîne une reprise des actions qui tournent toujours autour des mêmes lieux : le campement où la cour officie, l'auberge, ou *road house*, où l'on vit le gardien et son prisonnier, ledit *Klatsassin*, et le lieu de l'agression et du meurtre. Chaque nouveau témoignage remet en branle des séquences légèrement modifiées d'une fois à l'autre, et joue sur la plausibilité des événements.





Je trouve, par hasard, dans la foulée de ce compte-rendu, le beau mot de *plausibilité*. Il serait peut-être à retenir, car il se pourrait que ce soit à cela que tout nous mène. Voilà en effet une exécution artistique qui s'appuie sur la plausibilité du cinéma, envisagé comme référence d'une autre œuvre et sur celle de l'histoire de la colonisation de l'Ouest. Retenons aussi que cette projection était accompagnée d'images photographiques, de deux séries, en fait : *Klatsassin*, *Character Portraits* et *Klatsassin, Western* (2007). Les images sont celles des protagonistes principaux de cette enquête et des lieux de tournage. Cet écrivain particulier établit bel et bien cette construction artistique moins comme vraisemblable que comme plausible. Ce faisant, elle jette un doute sur l'interprétation même qu'a retenue l'histoire, la grande, celle-là; l'historique, pour faire dans le pléonasm.

Si tout relève de la simple plausibilité, c'est que les éléments de vraisemblance sont battus en brèche. Les travaux de Douglas appellent à la réalité de réception. Jamais ne pouvons-nous oublier que nous sommes là comme entité interprétative. Nous recevons cette projection; nous en sommes les bornes réceptrices. Nous sommes au lieu de convergence où se rencontrent les éléments constitutifs de cette création : précédent socio-historique, modèle littéraire ou cinématographique, matérialité de la projection; émission de lumière et matière-écran de réception. La durée, elle aussi, met à l'épreuve notre présence sensible. D'autant qu'il puisse assez souvent arriver que nous sommes seuls ou peu nombreux, dans la salle d'exposition, à se faire objets sensitifs.

Cette histoire que nous recevons est, dans le cas de *Klatsassin*,

une source sans fin de renouvellement. Nous savons ceci : qu'un ingénieur un peu arrogant s'est retrouvé gardien d'un chef amérindien qu'il doit amener à la justice, qu'il s'arrête dans un *road house* et qu'il est assassiné en chemin au cours du jour suivant. L'Amérindien, lui, s'enfuit. Toute cette suite d'événements est reconstituée au procès et dans le récit qu'en fait un prospecteur à son compagnon de route, tous deux perdus dans la forêt, cheminant dans ses méandres. De cela naissent par la suite toutes les variantes imputant le meurtre à l'un ou à l'autre des personnages. D'une version à l'autre, un détail s'ajoute, qui nous amène à valider l'une ou l'autre des versions. De même, des informations factuelles sur le cadre, le temps et les circonstances entourant ces événements viennent enrichir peu à peu le récit, jusqu'à ce qu'il devienne impossible de s'y retrouver. Nous finissons cette projection, bien plus informés que nous ne l'étions, mais guère plus avancés sur les raisons et motivations de ce drame. Nous restons irrésolus, sans solution définitive, seulement engagés jusqu'au cou dans une histoire dont nous ne sortirons pas indemnes, gagnés à la folie de cette narration infinie, égarés dans les couloirs de la machine à images dont tous les engrenages nous apparaissent sans fards.

SYLVAIN CAMPEAU

Docteur en Littérature française, **Sylvain Campeau** est critique d'art depuis 1985 et a collaboré à de nombreuses revues, tant canadiennes qu'étrangères. Auteur de recueils de poésie et d'une anthologie des poètes exotiques au Québec (2002), il est essayiste et ses textes ont paru dans plusieurs catalogues. Il agit, également, à titre de commissaire d'exposition.

