

ETC



Woodrow, de Graham Patterson, ou la condition rurale à l'heure de la mondialisation

Graeme Patterson, *Woodrow: A Multimedia Installation*. The Mendel Art Gallery, Saskatoon (SK). 7 septembre 2007 — 6 janvier 2008

Éric Chenet

Numéro 82, juin–juillet–août 2008

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/34606ac>

[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

Chenet, É. (2008). Compte rendu de [Woodrow, de Graham Patterson, ou la condition rurale à l'heure de la mondialisation / Graeme Patterson, *Woodrow: A Multimedia Installation*. The Mendel Art Gallery, Saskatoon (SK). 7 septembre 2007 — 6 janvier 2008]. *ETC*, (82), 57–58.

Saskatoon, Montréal

WOODROW, DE GRAHAM PATTERSON, OU LA CONDITION RURALE À L'HEURE DE LA MONDIALISATION

Graeme Patterson, *Woodrow : A Multimedia Installation*,
The Mendel Art Gallery, Saskatoon (SK). 7 septembre 2007 – 6 janvier 2008¹

oit une série de maquettes de bâtiments agricoles et d'édifices caractéristiques des prairies canadiennes : figures iconiques de l'architecture rurale et des bourgades industrielles des plaines de l'Ouest comme il y en eut tant dans la seconde moitié du 19^e siècle, résultats des vagues consécutives de colonisation des territoires d'outre-mer instiguées par l'Empire britannique. Soit, partant de cet environnement construit, une excursion au cœur d'un village en Saskatchewan : pérégrination à la fois tangible et distancée d'un lieu dit, Woodrow, au cours de laquelle le flâneur apprécie de manière concomitante, ou presque, une série d'espaces publics – un silo à grains, une église, un aréna – puis d'espaces privés – ici une maison, là un atelier, une étable, des trémies –, autant de constructions qui sont la marque du paysage rural nord-américain. Soit enfin une série de films d'animation projetés à l'intérieur de chaque maquette (excepté pour une) relatant l'histoire des quelques âmes encore présentes dans ce havre de tranquillité, dressant le récit de situations plus ou moins anecdotiques, aussi cocasses que touchantes, alternant entre le comique burlesque et le tragique.

Ainsi apparaît, au croisement du réel et de l'imaginaire, *Woodrow*, une installation multimédia dont les différents éléments conduisent le visiteur dans une société rurale où l'humour et la nostalgie se partagent les acclamations. Car, à plus d'un titre, le petit village stimule l'esprit et les sens du spectateur. Pensée depuis l'histoire authentique de ses racines familiales et du lieu même où ces chroniques généalogiques se sont déroulées, l'exposition de Graeme Patterson nous convie à explorer, par le biais de la fiction, le site historique ancestral où son arrière-grand-père avait élu résidence. Ce village où, trois générations plus tard, comme sous l'effet d'un mauvais sort, le dynamisme communautaire semble être passé de vie à trépas. Ainsi, des deux cent cinquante habitants qui peuplaient jadis cette agglomération, seuls une dizaine demeurent encore sur place. Derniers témoins d'une société paysanne autrefois active, d'une richesse économique et sociale aujourd'hui à l'agonie.

Soulignons-le sans plus attendre, l'un des grands mérites de l'exposition *Woodrow* – coproduite soigneusement par la Art Gallery of Nova Scotia (AGNS) et la Mendel Art Gallery (MAG) – réside dans la capacité à nous faire réfléchir sur les transformations et les bouleversements que la géographie rurale a subis, tout au long du 20^e siècle, à la suite des nouvelles dynamiques socio-économiques dans le contexte de la mondialisation. Cet intérêt pour la société rurale s'avère d'autant plus pertinent que rares, jusqu'à présent, sont les artistes ayant articulé la question de l'espace rural et celle du phénomène pourtant omnipotent de la mondialisation, dont les répercussions s'étendent du Nord au Sud avec la même virulence.

Permettons-nous dès à présent une parenthèse afin de bien mesurer l'originalité de ce travail. Par le passé, nous avons examiné à maintes reprises la production de créateurs qui engagent l'espace urbain au cœur même de leur démarche. Leur pratique, comme nous avons tenté d'en témoigner, laissait paraître, la plupart du temps, un régime urbain global où l'absence de singularité se faisait cruellement ressentir. Ainsi, à peu près depuis une quinzaine d'années, la prolifération des expositions et des publications au sujet des



Graeme Patterson, *Woodrow*, Vue d'ensemble

effets de la mondialisation sur la ville ne cesse de croître. Certes, cet intérêt sans précédent pour les transformations urbaines, tant sur le plan architectural que social et politique, semble aller de soi, étant donné que le chiffre total de la population des villes est sur le point de supplanter celui des campagnes. Pour Mike Davis, à vrai dire, il est même permis de penser que cela s'est déjà produit, étant donné le manque de précision des recensements dans les pays les plus pauvres². Jamais les mouvements migratoires ne s'étaient dirigés avec la même constance et la même détermination des milieux ruraux vers les métropoles de part et d'autre de la ligne de l'équateur. Jamais encore, l'expérience de l'espace urbain ne s'était ressentie de manière aussi disloquée et chaotique. Mais cette attention justifiée pour la ville ne devrait pas pour autant entraîner une mise au rancart de la question rurale, en faire une laissée-pour-compte. Fin de la parenthèse.

Avec *Woodrow* se joue, nous l'avons dit, l'énonciation d'un discours singulier dont l'enseignement révèle les perturbations brutales que la globalisation économique occasionne sur la vie en milieu rural. Ceci signalé, il ne faudrait pas pour autant croire que, si ce projet invite à l'exploration d'un univers frappé d'une vacuité quasi complète, il ne compte pour seule qualité que cette force de réflexion.



Graeme Patterson, *The Deer at night*.

Woodrow représente, par ailleurs, sur le plan technique, un amalgame impressionnant de savoir-faire combinant à la fois le travail du maquettiste alliant différents médias, du marionnettiste et du réalisateur de film d'animation numérique, du compositeur de bande sonore originale et même du technicien en robotisation (la grand-mère jouant de l'orgue dans l'église et les chevreuils qui tournent leur tête à l'approche du visiteur sont des automates). Mais ce remarquable savoir-faire serait sans doute peu de chose si à cela ne s'ajoutait un sens aigu de la mise en scène et de la narration – à la fois présent dans les vidéos et l'espace d'exposition tout en entier –, un jeu émotionnel oscillant entre le tragique et le burlesque.

Ce jeu, le spectateur peut en apprécier toute la qualité dans *Monkey and Deer*, un film d'animation présenté légèrement en retrait du village, dans une petite salle de projection conçue à cet effet (dont le style évoque agréablement l'architecture de *Woodrow*), ou encore dans la trilogie *Pierre et Gerrard*, projetée sur des écrans miniatures à l'intérieur de trois des quatre trémies formant *The Grain Bins*. Si cette trilogie s'avère l'œuvre la plus franchement comique¹ de l'exposition – Pierre vole les sous-vêtements de Gerrard, les accroche au sommet de l'étable, et pousse ce dernier à se livrer à des prouesses acrobatiques avec une motoneige pour les récupérer ; Gerrard dérobe à son tour le slip de Pierre, l'enfile au cochon qui passait pas là, et entraîne les deux personnages dans une cavalcade délirante où, au bout du compte, on a bien du mal à distinguer qui des deux est la bête – *Monkey and Deer* se révèle, au contraire, plutôt mélancolique. Dans ce film, plus proche du conte symbolique que de l'anecdote fantaisiste, Patterson orchestre la rencontre peu probable d'un singe et d'un chevreuil. Dans l'atmosphère onirique de la nuit, les deux animaux se livrent à une étrange chorégraphie au cours de laquelle, sillonnant d'un bout à l'autre le village, le singe tente par tous les moyens de chevaucher le cervidé. Après une course effrénée à travers les différents édifices du bourg – suite d'accrochages et de rebondissements au-delà desquels toute camaraderie semblait vouée à l'échec et qui, finalement, se clôt par un accident et la mort du petit primate –, le chevreuil retourne sur ses pas et, dans un élan de compassion et de tendresse, saisit dans ses bois la dépouille inanimée. C'est alors que le petit singe recouvre la santé et, renonçant à toute velléité, se lie d'amitié pour son bienfaiteur. D'un pas commun, les deux amis quittent alors le village et s'enfoncent vers l'horizon. Le dénouement de cette fable, dans la mesure où, comme le précise l'artiste², le singe figure Patterson lui-même, semble alors annoncer une réconciliation entre la nature et l'humain... Réconciliation qui, malheureusement, demeure manifestement de l'ordre du conte.

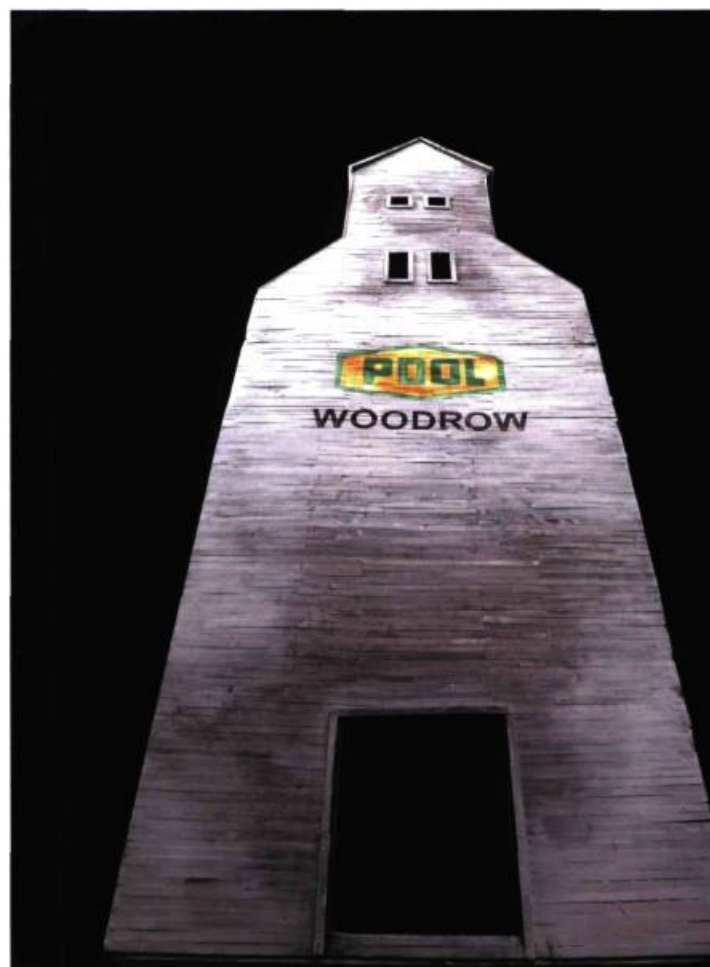
Il m'apparaît, pour terminer, important de glisser quelques mots sur le travail scénographique et sur la manière dont *Woodrow* a été mise en scène selon l'institution d'accueil. Présenté dans la pénombre des salles de l'AGNS, le travail de Patterson gagne nettement en visibilité. L'obscurité enveloppe doucement les édifices, laissant aux réverbères miniatures et autres sources de

lumière électrique le soin d'illuminer chaque détail architectural, laissant parfois certains recoins complètement dans la noirceur qui, comme en ce qui concerne *The House*, s'entoure brusquement de mystère. De plus, cette pénombre facilite la lecture des vidéos projetées çà et là, dans le creux des murs ou sur la surface des planchers. Ainsi, plongées dans la semi-obscurité, les œuvres baignent dans une ambiance fantastique, presque surnaturelle, renforçant de ce fait la vision romantique de Patterson sur le devenir fantomatique des sociétés rurales. Ce commentaire est d'autant plus appréciable si nous dirigeons maintenant notre attention vers la façon dont *Woodrow* fut présentée dans le cadre de la Biennale de Montréal. Dans cet espace rempli de lumière, contrairement à l'AGNS, les œuvres s'embrasaient sous l'effet du soleil et perdaient de leur aura funèbre. Comme si l'éclairage naturel des immenses fenêtres de la Parisian Laundry, d'ordinaire si profitable aux œuvres présentées en salle, avait paradoxalement pour effet d'éblouir et d'atténuer l'éclairage artificiel des constructions de Patterson.

ÉRIC CHENET

NOTES

- ¹ L'exposition a aussi été présentée à the Art Gallery of Nova Scotia, 13 janvier – 9 avril 2007; la Biennale de Montréal, Montréal (QC), 10 mai – 8 juillet 2007; Art Gallery of Greater Victoria, Victoria (BC) 14 mars – 11 mai 2008.
- ² À ce sujet, j'invite le lecteur à consulter le remarquable essai de Mike Davis, *Planet of Slums*, Londres et New York, Verso, 2006.
- ³ *Pierre et Gerrard* se révèle curieusement burlesque tant sur le plan de la mise en scène et de la narration que sur le plan filmique. D'un côté, les deux comparses s'entraînent l'un l'autre dans des jeux d'enfants. Des blagues puériles, au-dessous de la ceinture et parfois même dangereuses, poussant leur corps jusqu'à la douleur (même si elle demeure sous-entendue), qui rappellent à la fois les facéties immatures de Jackass et la complicité imperturbable de Laurel et Hardy. D'un autre, les gestes et les mouvements saccadés des protagonistes évoquent les comédies burlesques du temps du cinéma muet.
- ⁴ Shauna Rempel, «Small Town Requiem», *Toronto Star*, lundi 19 février 2007.



Graeme Patterson, *Grain Elevator*.