

Wow 2, Canada [Québec] 2002, 52 minutes

Michael Hogan

Numéro 219, mai-juin 2002

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/48546ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (imprimé)

1923-5100 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Hogan, M. (2002). Compte rendu de [Wow 2, Canada [Québec] 2002, 52 minutes]. *Séquences*, (219), 40–40.

Wow 2

Au jeu des comparaisons, le *Wow 2*, de Jean-Philippe Duval (*La vie a Ducharme, Matroni et moi*) n'a pas la part belle face au *Wow* (1969) de Claude Jutra, c'est entendu. À sa décharge, on pourra dire que le cinéaste n'est pas responsable des cadences de production et autres ukases inesthétiques imposées par l'ONF depuis l'époque bénie des artisans. Il n'est pas responsable non plus de la déliquescence de l'époque ou de la perte du sens et des mots qui afflige ses personnages. Ce sont bien plutôt les choix qu'il a faits qui l'éloignent qualitativement de son prédécesseur, notamment des points de vue de la mise en scène et du montage.

En 1968, Jutra avait choisi d'asseoir ses personnages sur des chaises de bois et dans un simple studio aux murs blancs. Faisant cela, il donnait à ses entrevues une valeur de simple matériau au même titre que les autres éléments filmiques (musique, séquences de rêve ou extérieures, etc.). Tous ces éléments seraient ensuite mis en relation par le travail du montage. On a qualifié le premier *Wow* de cinémarêve et il avait effectivement la bizarre unité d'un rêve mené à plusieurs têtes parce que traité en superpositions de couches par un auteur. Par contre, dans *Wow 2*, on assiste à une addition en enfilade d'échantillons de vies, de témoignages et de rêves. Le parti pris par Duval de mettre en scène ses personnages dans un décor (naturel ou non) lui permettait certes de les amener à développer une meilleure complicité entre eux et avec lui, mais il l'amenait surtout sur le terrain abondamment visité des *Loft Story* et *Pignon sur rue* qui sont moins le portrait d'une génération (les témoignages présentés par Jutra et Duval sont d'ailleurs remarquablement semblables) que la promotion d'un mode de vie.

En fait, et c'est là que *Wow 2* devient intéressant, il est plus question ici du chemin parcouru en 30 ans par le cinéma que par la jeunesse.

Michael Hogan



Wow 2, de Jean-Philippe Duval

Alain, artiste démolisseur

Installé à Vancouver, Alain Dubreuil est un *patenteux* de génie qui transforme de vieux bâtiments industriels en rêves de fer et de béton. L'industrie du cinéma installe régulièrement ses pénates dans les lieux qu'il transformait d'abord pour lui. Dans *Alain, artiste démolisseur*, Manon Barbeau (*L'armée de l'ombre*, 1999) a composé sur des images superbes un poème aux accents d'élégie à la gloire de l'artiste. Et c'est justement là où le bât blesse. Le recyclage est par essence dans le domaine de l'action. L'imaginaire y tient un rôle de catalyseur assurant le passage de la chose présumée inutile à celle recréée. L'aborder d'un point de vue contemplatif est automatiquement hasardeux puisqu'on risque ainsi d'y perdre justement la part active d'imagination. Plutôt que d'accompagner le processus créateur, on le regarde se dérouler. Manon Barbeau a-t-elle perdu son personnage en cours de route ? Dubreuil est un personnage dynamique, un constructeur habile qui déteste s'étendre sur les motivations théoriques ou esthétiques de ses créations. Une séquence montre bien le décalage du propos par rapport au personnage quand un ballet céleste d'images au ralenti se compose autour du bâtisseur explorant des amoncellements de déchets.

Mais c'est surtout dans le commentaire *off* que l'on sent la difficulté qu'a la réalisatrice à s'approprier le personnage et à le mener plus loin. Le ton lugubre de la narration met sur les épaules de Dubreuil une part de pathos qu'il ne reconnaîtrait sans doute pas lui-même. Est-il nostalgique ? Va-t-il mourir à la fin ? Passe-t-il constamment du réel à l'imaginaire comme on l'entend dans le film ? L'écouter s'exprimer, voyant son travail, on a plutôt l'impression qu'il est à la fois dans l'imaginaire et le réel, que ces catégories sont pour lui indissociables. De les lui greffer témoigne de l'extériorité du regard ou peut-être d'un complexe inavoué face à la ferraille qu'on voudrait anoblir.

Michael Hogan