

ETC



Pratique écran et production filmique *Moteurs!*

Sylvain Campeau

Number 63, September–October–November 2003

L'effet filmique

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/35377ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (print)

1923-3205 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Campeau, S. (2003). Pratique écran et production filmique : *Moteurs!*. *ETC*, (63), 24–27.



ACTUALITÉS/DÉBATS

PRATIQUE ÉCRAN ET PRODUCTION FILMIQUE

MOTEURS !

deux hommes, apparemment étrangers l'un à l'autre, logent dans un même appartement, d'une modernité rigoureuse et déprimante, aux allures de petit dortoir ou de lieu de passage pour travailleurs itinérants. Parce qu'à l'étroit, ils n'ont pas d'autre choix que de chercher à lier conversation; du moins est-ce là ce que l'un des deux fait avec entrain et obstination, alors que l'autre se montre plus réticent à engager le dialogue. De fil en aiguille, le premier se livre à d'étranges théories rocambolesques, alors que l'autre répond avec réalisme et indifférence aux élucubrations du premier. La tension monte quelque peu. Puis, à la faveur d'un jeu de société qui dégénère, c'est l'empoignade, la lutte, l'échange de coups.

Ce scénario ne semble pas provenir d'un grand film à suspense et n'offre rien de bien croustillant à l'imaginaire du spectateur. Mais il a ceci de particulier de nous être présenté en doublé puisque deux images, issues de prises et d'angles de vue légèrement différents, habitent côte à côte et se chevauchent pres-

que. Il y a, aussi, une autre singularité. C'est que la séquence décrite plus haut, si elle est fidèlement suivie dans ses grandes lignes, est en fait répétée en d'innombrables variations, non seulement dans les angles et plans choisis, mais aussi dans le détail de ce qui mène peu à peu à l'altercation. Les deux hommes, des *dockers*, discutent en chacune, jouent aussi et en viennent aux mains. Mais, passé cette ligne commune, les sujets qui les font s'affronter sont différents, même si leurs réactions l'un à l'autre respectent les mêmes schèmes.

En fait, *Win, Place or Show* (1998), de Stan Douglas, offre 204 023 variations de sa petite histoire de 6 minutes et pourrait être jouée 20 000 heures durant avant que ne soit répétée une séquence. L'action est sise dans la reconstitution d'un projet réel, mais qui ne vit jamais le jour, de développement immobilier moderne pour ouvriers de Strathcona à Vancouver. La facture des images et des décors reproduit une série semi-documentaire de Vancouver, datant de 1968, qui connut un certain succès.





Pratique écran et...

L'intérêt particulier que présente cette esthétique de projection vidéographique réside dans une exploitation critique de la chaîne de production cinématographique. Le lieu choisi ou, dans ce cas-ci, reconstitué est souvent, chez Stan Douglas, chargé de significations. Dans l'exemple cité, l'appartement s'inspire d'un projet d'habitation devant revitaliser un quartier abandonné de la communauté urbaine et répondre rationnellement aux besoins des travailleurs de passage. Il s'agit donc d'une sorte d'occupation contrôlée et réifiée de l'espace urbain, une manière originale et pragmatique de stocker le cheptel humain en des lieux isolés des grands centres. Que Douglas ait choisi de recréer ce lieu pour en faire le cadre de son histoire est donc particulièrement intéressant. L'espace urbain, pour Stan Douglas, est en lui-même, par ce qu'il délaisse (je pense au projet photographique sur la ville de Détroit) et a oublié (les jardins réservés aux travailleurs et aux démunis, *Armengarten*, transformés en lieux

de ressourcement, les *Schrebergarten* puis, suite à la Grande Dépression, en pourvoyeurs de denrées alimentaires)¹, un endroit chargé d'une symbolique reliée à la fois aux utilisations passées et à l'abandon qui s'ensuivit. La ville et ses composantes portent donc, lovés en elles, des récits humains prêts à resurgir lorsque pris en images et réinvestis par la reproduction artistique.

Cette sélection et cette reproduction de sites sémantiquement connotés va plutôt à l'encontre de la manière dont procèdent habituellement les cinéastes. Pour eux, il s'agit bien plutôt de transformer des sites choisis pour leur parenté avec un lieu imaginé, à constituer selon les paramètres indiqués par un scénario. Il faut donc que l'endroit finalement retenu soit suffisamment marqué pour ressembler à ce qui fut pensé et suffisamment neutre et malléable pour subir les transformations nécessaires pour qu'il coïncide avec les lieux imaginés. Il faut un lieu qui présente une certaine innocuité sémantique, un site non ou peu marqué.

Puis, il y a le plat et sobre récit choisi, de cohabita-



tions accidentelles et forcées, de conflits inhérents à la vie en commun, à la claustration, et du jeu de hasard qui déclenche la rixe. Enfin, il y a le traitement des séquences et des prises et angles de vue qui, au lieu de littéralement juguler le spectateur et lui offrir un parcours choisi entre mille, laisse la place à l'aléatoire, aux possibilités multiples, aux intentions diverses rattachées au fait de cadrer différemment. Cet enfermement est typique; s'il s'impose peut-être du fait des moyens économiques limités de l'artiste, il trahit assez clairement le fait qu'un plateau est un espace plutôt fermé, limité à ce que la caméra peut balayer et englober. Le cinéaste, pour créer sa fiction, ne peut embrasser qu'un espace restreint à la fois, contraignant les acteurs à arpenter, et selon une chorégraphie précise, un territoire donné.

Il y aussi, on aurait tort d'en faire fi, la projection double, sur mur et non sur écran ou, du moins, dans le lieu singulier qu'est la galerie ou le musée, qui invite à une lecture autre, à une attention plus passante, et non à la captivité qu'entraîne la projection cinématographique d'une histoire déjà constituée en un bloc et une narration univoques.

Puis, il faut accorder une attention spéciale à la mécanique particulière que Douglas fait fonctionner autour des angles de vision et des cadres. Car, ici, ces derniers n'ont pas fait l'effet d'un choix rigoureux du cinéaste. Ils ne sont pas sous l'effet d'un enchaînement qui vient baliser la lecture du film, contrôler nos affects et notre réception critique. Les plans se succèdent selon un ordre qui ne doit rien à une sélection exclusive et maîtrisée. Leur succession est effet de hasard... contrôlé. Obéissant de manière lointaine à une sorte de pseudo-alternance entre champ et contrechamp, évoquant d'un écran à l'autre les habitacles restreints de l'un et de l'autre protagonistes, les scènes en viennent tout de même à s'entrecouper et à dédoubler l'action, surtout évidemment lors de l'empoignade entre les deux.

C'est, sans nul doute, le cinéma dans toute sa mécanique opératoire, dans cette manière propre qui est la sienne et par laquelle il construit une vraisemblance du récit, qui est ici l'objet d'un retournement par étapes. Il en ira de même aussi plus tard avec *Journey into Fear* (2001) quand Douglas se mêlera de combiner un film du même nom, adapté d'un roman d'espionnage d'Eric Ambler, et *The Confidence-Man, His Masquerade*, un roman d'Herman Melville. L'installation qui en résulte, en format 16 mm, est composée de séquences de 15 minutes 4 secondes qui alternent de façon aléatoire pour consti-

tuer un ensemble dont la durée totale, toutes versions confondues, est de 157 heures. L'histoire se déroule dans un sous-marin, dans la chambre de la pilote et oppose celle-ci, Graham, à Moller, l'entrepreneur en charge d'un supercargo.

Le travail de Stan Douglas ne pourrait donc pas être qualifié de production cinématographique. C'est plutôt le terme de « production filmique », à mon sens, qui lui conviendrait mieux. Car il ne s'agit pas pour lui de faire un produit fini, une machine qui cacherait ses effets, où seraient choisis ses éléments, sa manière de constituer narrativement son histoire, son décor et son repérage général selon les normes actuelles de la production cinématographique. Il ne s'agit pas de créer une machine d'effets hypnotisants, de mobilisation narrative déréalisante. Il ne s'agit pas, en définitive, de confondre le spectateur, de l'anesthésier et de ne le mobiliser fantasmatiquement que dans une forme de rejet de son expérience effective.

Il en va de cette sorte d'expérience cinématographique comme si la trépidation du film nécessitait qu'au contraire le corps humain s'engourdisse, qu'un sommeil moteur garantisse la « projection » fantasmatique par un simple enregistrement et ébranlement scopiques. L'anesthésie motrice, conjuguée à la création fantasmatique d'une chaîne constituée d'éléments inventés, d'un monde de sensations virtuelles, sans commune mesure avec les choses réelles, semble en effet la garante absolue du cinéma contemporain. D'ailleurs, est-on jamais totalement abusé ? Voit-on un film dont l'action se veut new-yorkaise mais dont on sait pertinemment bien qu'il a été tourné à Montréal que l'on cherche les repères qui fausseraient la perspective de l'œuvre, qui révéleraient Montréal sous le vernis de fiction. On cherche le détail qui nous démettrait dans notre rôle de spectateur abusé.

La production filmique de Stan Douglas, sa pratique de l'écran suggèrent au contraire de tout ramener à l'effort et l'effet fantasmatique de la projection, de tout miser sur elle comme effet mobilisateur mais sans chercher à en effacer les traces et le travail. L'écran est là, réel et mis en scène de telle sorte que l'on ne peut l'oublier. Il est inséparable de l'effet qu'il produit. On se sait spectateur devant lui; mais nous n'avons rien adbiqué de notre autonomie motrice. Nous nous savons captifs et n'oublions jamais que nous le sommes. Nous ne nous abusons pas à sembler nous perdre dans cette captation. L'attention soutenue ne nous divise pas, ne nous éloigne pas de nous-mêmes comme humains éveillés et machines sensibles et captatrices. Nous nous savons en état de léthargie partielle et

consentie, tenant pour un moment tout entier dans l'étroit périmètre de notre vision lancée et perdue dans le cadre étroit et fictif de cette projection.

Aussi bien, dans les installations filmiques de Douglas, le lieu de l'action a été choisi, reconstitué et fait référence à des ensembles urbains réels, ou simplement pensés. Les personnages n'ont de vie et de vraisemblance que dans le cadre de l'action qui les anime et les oppose (bien souvent). Nulle « bible » n'a été méticuleusement produite, nulle biographie fictive n'a été préparée de manière à revenir à ce que ferait ou pourrait faire ce personnage dans telle situation imaginée, étant donné ses antécédents personnels et familiaux. Nulle fiche anthropométrique ne vient le fichier et ne vient le faire perdurer hors de l'histoire où il s'agite. Bref, le film n'est pas envahi et totalement soumis à l'ordre du livre, ni au savoir-faire technique de qui veut cacher le fait de tourner un film.

... production filmique

Stan Douglas n'est pas le seul à avoir cherché à étendre quelque peu le registre limité du cinéma. Pierre Huyghe en est un autre pour qui le cinéma est un champ d'exploration fertile. Plus souvent qu'autrement, il s'emploie à aller « sous » et au-dehors de ce qui constitue l'univers filmique. Ainsi, dans *Dubbing*, c'est toute une équipe de postsynchronisation qui forme le sujet du film. Les yeux rivés sur un écran qui nous échappe totalement, et dont nous avons pour seul témoignage les dialogues traduits et récités par des acteurs, l'équipe simule vocalement une action qui n'a pas pour nous de pendant corporel. S'ensuit un effet évident de dissymétrie entre les émotions et réactions véhiculées par la voix et celles des corps récitant en porte-à-faux. On sait bien que la machine motrice du cinéma embrigade un ensemble de processus et de procédures, un large éventail d'opérations et d'arts adjuvants (décors, repérages, costumes, choix des angles et des objectifs, de la palette de couleurs) qui servent à enrôler le corps passif du spectateur dans un effet de réel, à le suspendre de son activité motrice propre. Dans cet état de passivité, le corps en vient à s'engourdir pour que s'enclenche une sorte d'état régressif artificiel où les limites du corps propre s'évanouissent et où les lieux simulés, les actions feintes, passent tout entières dans un enregistrement purement scopique. Mais jamais n'avons-nous perçu cette réalité, le fait que l'activité motrice de l'image cinématographique nécessite l'alanguissement moteur du spectateur, comme incongrue. Dans *Dubbing*, cette incon-

gruité est à l'œuvre, illustrée de manière métaphorique par le déséquilibre entre corps et voix².

Dans *L'Ellipse*, Pierre Huyghe a demandé à Bruno Ganz, l'acteur principal de *L'Ami américain*, de participer à ce que des narratologues littéraires considéreraient sans doute comme une paralipse complétive. Dans le film de Wenders, le personnage principal doit passer d'un appartement à un autre, situés de part et d'autre de la Seine à Paris. C'est dans le deuxième lieu, où il apprend la nature incurable de sa maladie, qu'il décide d'accepter un contrat d'assassinat. Le film escamote complètement le trajet de l'un à l'autre de ces lieux. C'est cet entrelac que Pierre Huyghe décide d'investir; Bruno Ganz, vingt ans plus tard, fait cette traversée jamais auparavant tournée.

L'effet de cette production particulière de Pierre Huyghe est paradoxal. D'une part, ses œuvres se réfèrent constamment au cinéma comme à une sorte de monde réel, mais en mettant l'accent sur tout ce qui reste à combler et donc, sur tout ce qu'il peut avoir d'aléatoire et de construit. Ce qui en résulte, ce ne sont plus des créations visant à engendrer un effet de réalité, cherchant à anesthésier le spectateur pour qu'il se convainque encore plus du réel de la fiction. Ce sont plutôt des *copycats* bancaux, laborieux, qui illustrent bien tout le travail – ici mal accompli – nécessaire pour créer l'illusion. On y contemple des corps, des comédiens, des lieux, des costumes, en travail; des effets de caméra minimaux, un travail de plagiaire grossier. On y voit, parce que mal ficellé et à cause de tout ce qui nous sépare d'une mise en œuvre efficace, la somme et l'impact du travail de simulation nécessaire, à tous les niveaux, au cinéma.

Et on en voit le *film* ! Ardue, cette œuvre tâcheronne, qui ne met plus en suspens la réalité senso-motrice du spectateur mais qui l'anime en le rebutant !

SYLVAIN CAMPEAU

NOTES

¹ La première série s'intitule *Detroit Series* (1997-1998); la seconde, *Potsdamer Schrebergarten* (1995).

² Autre exemple, insensé celui-là, de cette réalité et de tout ce que le cinéma peut exiger d'assemblage entre ses éléments constitutifs. *Blanche-Neige Lucie* (1997) raconte l'histoire de l'interprète française du film d'animation de Walt Disney, Lucie Dolène, qui dut se battre en cour pour récupérer les droits de propriété de sa propre voix. Cette anecdote aberrante est narrée en sous-titrage alors que l'actrice se borne à fredonner l'air de « *Some Day My Prince Will Come* ».