

## PERMUTATIONS NARRATIVES

### *INCONSOLABLE MEMORIES* ET *KLATSASSIN* DE STAN DOUGLAS

Marie Fraser, Université du Québec

L'actuel croisement entre art contemporain et cinéma est marqué par un phénomène de reprise et de recyclage de films qui a une incidence importante sur la narrativité. Remake, adaptation, reconstitution, tous ces jeux de reprise témoigneraient non seulement d'un intérêt pour le cinéma (dont le transfert au numérique a rendu accessible et ouvert à la manipulation tout un répertoire d'images), mais également pour ses procédés narratifs, pour ce que le cinéma a raconté au cours du XX<sup>e</sup> siècle. Sur le plan du récit, ces reprises ne se conforment pas au modèle cinématographique, ni à ses conventions, ni au dispositif de projection sur un seul écran, ni aux standards de l'industrie. Ce à quoi elles conduisent viserait plutôt à transformer les modalités de la narrativité et laisserait entrevoir la possibilité que le récit puisse se configurer selon un nouveau type de rapport. Quelle conception de la narrativité se dégage de ces phénomènes de reprise et quels sont les effets produits par ces recyclages d'images, de films, d'histoires déjà racontées sur la mise en forme des récits ? À quels types de configurations donnent-ils naissance ? L'artiste canadien Stan Douglas est une des figures marquantes de ce croisement. Depuis le milieu des années 80, ses œuvres ont réinterprété les conventions narratives du cinéma et de la télévision. La réflexion qui suit porte sur les œuvres qu'il a lui-même qualifiées de narrations combinatoires (*recombining narrative*, selon le terme anglais) qui, à l'exception d'une seule, impliquent toutes la reprise ou la reconstitution de films <sup>1</sup>. J'examinerai ici deux installations récentes, *Inconsolable Memories* (2005) et *Klatsassin* (2006), où les effets de ces recyclages sur la narrativité sont redoublés par un système de combinaisons narratives et temporelles qui produit des constellations complexes de sources et de références pour les mettre en relation les unes avec les autres.

C'est significativement en puisant dans le répertoire cinématographique que Stan Douglas explore des procédés narratifs. D'entrée de jeu en parlant de combinaison narrative, il conserve la référence au récit, de même qu'il semble avoir éprouvé une certaine fascination à remettre en scène des histoires déjà racontées et mises en image par le cinéma. S'il reconstitue des films qu'il présente sous forme d'installation, c'est pour soumettre leur structure narrative à des dispositifs d'exposition qui permettent d'aller bien au-delà du format et des standards cinématographiques <sup>2</sup>. Le principe de narration combinatoire est assez simple : l'idée consiste à reprogrammer l'ordre des séquences ou des épisodes de manière à ce que chaque expérience raconte une version toujours différente du récit. La narrativité est donc constamment perturbée par ce remixage où les données se recombinent et s'accumulent jusqu'à créer parfois des échafaudages narratifs complexes. Même s'il déstabilise considérablement le fonctionnement de la narrativité, ce système de combinaison n'empêche pas pour autant les récits d'émerger. Si, d'un côté, la logique narrative tend à se décomposer, de l'autre, les possibilités d'interprétation se multiplient, provoquent une expansion quasi infinie et transforment le sens de la narrativité en une véritable aporie.

Pour voir comment ces combinaisons narratives se mettent en place, il m'apparaît essentiel de revenir brièvement sur les œuvres dans lesquelles Stan Douglas a développé ce procédé. Avant de travailler à recombinaison des séquences d'images, il s'intéresse d'abord à la relation entre image et son. À la projection d'un film, il vient superposer une nouvelle bande sonore. Contrairement au cinéma où le rôle du son est de renforcer l'image, ici le remixage a plutôt tendance à ouvrir le sens. Autrement dit, le son permet de réinterpréter les images selon d'autres perspectives. Une des particularités de cette resynchronisation, qui se produirait au cinéma lors de la postproduction, est qu'elle a lieu dans l'espace d'exposition ; on pourrait dire que l'expérience exige un travail de reconceptualisation important au moment du visionnement des images. La première expérimentation, *Overture* (film 16mm, noir et blanc, 1986), reprend un film tourné par la Edison Compagny en 1899 et en 1901 à partir d'un train. Le film original est muet, il ne raconte rien. Il évoque toutefois les premiers moments du cinéma par l'extraordinaire mouvement des images captées par la caméra placée sur le toit du train évoluant dans les montagnes Rocheuses de Colombie-Britannique<sup>3</sup>. Le film est projeté intégralement sans qu'aucune modification ne soit apportée aux images, avec la bande sonore d'une voix qui récite des passages du roman *À la recherche du temps perdu* de Proust. Le rapport entre le son et l'image se reconfigure, il n'est plus continu mais simultané, dans la mesure où deux choses arrivent simultanément dans un même espace sans qu'il y ait de rapport *a priori*. *Journey into Fear* (2001) complexifie ce procédé. Les données sont plus nombreuses, elles s'accumulent en palimpseste en générant des combinaisons dont l'étendue dépasse largement les conditions de réception. L'installation renvoie au récit *The Confidence Man* de Herman Melville, au thriller du même titre d'Orson Welles (repris en plein milieu du tournage en 1942 par Norman Foster) et au remake de Daniel Mann réalisé en 1975. Stan Douglas refilme certains passages du film. Cette reconstitution d'une durée approximative de 15 minutes est projetée en boucle accompagnée d'une bande sonore qui comporte jusqu'à 625 permutations possibles, totalisant 157 heures, soit l'équivalent de six jours. La bande sonore se synchronise aux images grâce à un programme d'ordinateur qui « remixe » les dialogues en temps réel. C'est comme si les images étaient projetées avec de nouveaux dialogues qui, à chaque fois que la séquence refilmée repasse, proposent une nouvelle version<sup>4</sup>.

Ce processus exponentiel se poursuit dans *Suspiria* (2002-2003) où le matériel préenregistré est perpétuellement reconfiguré par des images captées en temps réel. Déjà les scènes filmées mettent en relation des formes et des scénarios repris des contes des frères Grimm (dont les nouvelles ont popularisé l'idée d'une nation allemande) avec le *Capital* de Karl Marx (qui visait entre autres à unifier l'Europe). L'installation fait également référence au film d'horreur de Dario Argento (1977) du même titre, aux interprétations des contes des frères Grimm de Walt Disney et à deux technologies aujourd'hui obsolètes de l'histoire de la télévision et du film nord-américain : le technicolor et le NTSC. Les prises de vues ont été captées en vidéo à l'intérieur des cellules sous le monument Hercules à Kassel, ville d'Allemagne où sont nés les frères Grimm. L'image et le son sont contrôlés par un ordinateur. Lors de sa présentation à la Documenta 11 dans l'espace du Fridericianum à Kassel, l'installation était alimentée d'images captées en temps réel par une caméra de surveillance installée à l'intérieur du Monument et retransmises. Ces prises de vue étaient mixées au matériel préenregistré, créant ainsi une permutation infinie d'épisodes<sup>5</sup>. Les images captées par la caméra de surveillance reconfigurent et reprogramment sans cesse les images déjà filmées. La narrativité fait face à des possibilités infinies. L'analyse d'*Inconsolable Memories* et de *Klatsassin* permettra de dégager avec plus de précision l'impact de ce phénomène de reprise et de combinaisons sur la narrativité auquel Stan Douglas soumet la structure narrative et temporelle des films.

*Inconsolable Memories* est la reconstitution d'un film-culte de l'histoire du cinéma cubain : *Memorias del Subdesarrollo* (en anglais *Memories of Underdevelopment*), réalisé par Tomas

Gutiérrez Alea en 1968. Le film est lui-même l'adaptation d'une nouvelle d'Edmundo Desnoes *Memorias del Subdesarrollo* publié en 1965 par Ediciones Union (La Havane) et traduite en américain en 1967 sous le titre *Inconsolable Memories* par New American Library. Le titre donné à la traduction américaine provient à son tour d'une réplique d'Emmanuelle Riva dans *Hiroshima, mon amour* (1959) d'Alain Resnais : « Je désire avoir une inconsolable mémoire ». Sergio, narrateur du roman et principal protagoniste du film d'Alea, va d'ailleurs voir ce film de Resnais deux fois. *Memorias del Subdesarrollo* se déroule en 1962 sur fond d'événements historiques. Il raconte l'histoire d'un intellectuel bourgeois, Sergio, qui refuse de s'expatrier après le désastre de l'invasion de la Baie des Cochons, qui avait déclenché le premier exode cubain vers Miami, et la crise des missiles sous la présidence américaine de John F. Kennedy. Il s'agit d'une production en noir et blanc à petit budget qui mélange des images fixes, des titres, des documents d'archives (photographies et coupures de presse), des séquences captées par une caméra cachée et des séquences expressément tournées pour le film. Alea combine de façon fluide le documentaire et la fiction et, sur le plan temporel, il fait un usage extensif de flash-back et de répétitions.

Stan Douglas reconstitue certaines scènes clés du film avec de nouveaux acteurs dans un décor entièrement reconstruit en studio <sup>6</sup>. Le contexte historique du film se déplace une quinzaine d'années plus tard. Le scénario se trouve en quelque sorte réactualisé. Sergio, le personnage principal, n'est plus un bourgeois blanc possédant des terres, mais un architecte d'origine afro-américaine (on dit d'ailleurs qu'il pourrait être un *alter ego* de Stan Douglas) <sup>7</sup>, emprisonné depuis 1976, après le départ de sa femme, de son ami Pablo et de sa famille pour Miami en 1975. À sa libération, on lui offre à nouveau la possibilité de quitter Cuba sur le Mariel Boat, mais Sergio choisit de demeurer à La Havane. Il s'échappe du bateau et retourne à son ancien appartement pour constater qu'il a été confisqué par l'État et qu'il est désormais habité par une femme, Elena, analyste des médias américains travaillant pour le gouvernement (dans le film original d'Alea, Elena est l'amante de Sergio).

Sur le plan formel, Stan Douglas reste très proche du vocabulaire filmique d'Alea et conserve l'aspect documentaire : utilisation du noir et blanc, insertion de documents d'archives aux scènes reconstituées en studio, narration en voix off, structure en flash-back. Les références historiques, des images d'archives principalement, insèrent de nouveaux événements : des séquences télévisuelles de l'exode de Mariel en 1980 (Castro avait permis à des dizaines de milliers de Cubains d'émigrer en Floride à partir du port de Mariel ; 125.000 d'entre eux avaient alors quitté leur pays pour Miami), de la prise d'otages en Iran en 1979-1980 et de la campagne pour l'investiture du Parti républicain américain en Floride, où l'on voit Ronald Reagan accompagné de W. Bush, jeune père. On aperçoit également, de façon oblique sur un vieil appareil de télévision, des images d'un bateau rempli de milliers de Cubains, différents hommes politiques ainsi qu'une photographie de Che Guevara, présenté comme un héros de la révolution cubaine. Au-delà des aspects formels et des références historiques, l'utilisation d'archives vient souligner le contexte économique dans lequel Alea réalise son film. Stan Douglas explique qu'une

*des choses qui l'a fasciné dans le film d'Alea est l'idée de recyclage et de répétition à Cuba, la structure le suggère avec ses flash-back, ses projections dans le futur et ses nouvelles séquences filmées. En raison de la pauvreté, les choses doivent être réutilisées ; il est impossible de réaliser de nouvelles choses ou de transformer complètement de vieilles choses en nouveautés. Je voulais faire un film qui reflète cet aspect, un film qui se recycle lui-même <sup>8</sup>.*

Sur le plan de la narrativité, la relation entre les deux films est aussi très étroite. Stan Douglas redouble la structure en flash-back en la soumettant à un dispositif de projection qui, en générant

des permutations narratives et temporelles, en exacerbe les effets. L'installation se présente comme une séance de cinéma. Nous sommes dans une salle noire, devant un écran, sauf que deux films sont projetés simultanément au moyen de deux projecteurs 16mm. Stan Douglas réitère d'ailleurs son hommage au réalisateur cubain en reprenant les projecteurs utilisés au moment de la sortie de *Memorias del Subdesarrollo* en 1968. Présentées en boucle, les deux projections se superposent mais, comme elles sont de durée inégale, les scènes alternent et permutent continuellement. Les scènes reconstituées sont intercalées avec des fonds noirs de telle sorte qu'elles sont projetées en alternance. Contrairement à *Klatsassin* dont on parlera un peu plus loin, le système de combinaison ne fonctionne pas grâce à un programme d'ordinateur, mais grâce à une répartition des séquences sur les deux bobines de film : une des boucles comprend 30 segments d'une durée de 28 minutes 15 secondes ; l'autre en comprend 18 d'une durée de 15 minutes 57 secondes. Les deux bandes sont ponctuées de titres qui eux aussi se combinent ; c'est d'ailleurs à ces moments qu'il est possible d'observer et de comprendre les effets de la superposition des deux projections <sup>9</sup>. Quinze configurations sont possibles pour totaliser une expérience d'une durée de 84 minutes 45 secondes. La trame sonore a aussi un rôle à jouer. Périodiquement, les images d'une des boucles et la trame sonore de l'autre se superposent. C'est le cas notamment de la séquence où Sergio écoute un enregistrement. Cet épisode est repiqué d'une scène célèbre du film d'Alea – une dispute entre Sergio et sa femme – qui revient à trois reprises, dont une fois sous forme de flash-back. Dans les images tournées par Stan Douglas, cette scène où l'on voit Sergio démarrer et arrêter l'enregistrement est muette et trois bandes sonores différentes peuvent s'y synchroniser : la voix hors-champ de sa femme qui lui annonce qu'elle quitte Cuba, la voix de Sergio ou encore la musique cubaine « Lhegue Lhegue ». Ce jeu de boucles conserve la narrativité dans un processus en perpétuel renouvellement comme si on assistait à un remontage des séquences en temps réel. Ce procédé exacerbe les effets de la structure en flash-back qui caractérise le film d'Alea en multipliant les allers et retours dans le passé, le présent et l'avenir.

*Memorias del Subdesarrollo* est connu pour être une méditation sur le temps et la mémoire dans un Cuba post-révolutionnaire <sup>10</sup>. Dans une des scènes capitales du film qui se déroule dans une voiture, Sergio explique à son ami qu'il souhaite rester à Cuba pour voir les changements de ses propres yeux : « Je veux être au milieu de la tempête », confie-t-il. Sergio, on l'aura compris, est la figure du capitalisme dans un régime communiste, une sorte de fantôme qui rôde et qui se fait le témoin d'une histoire en train de disparaître pour laisser place à une autre en train de se construire. Il est pris en tension entre deux temps qui vont dans des directions diamétralement opposées, mais qui sont aussi indissociables que paradoxales : le passé de la mémoire et l'avenir de la révolution. Il se fait le témoin vivant d'une histoire qui s'est interrompue et qui ne reprendra pas son cours : le passé s'éloignant de plus en plus et disparaissant sous les traits de la révolution, l'avenir ne laissant rien advenir de meilleur. Il médite ainsi, à travers la voix off, en quête perpétuelle de sa propre mémoire. Son récit fait des allers – retours dans le passé, le présent et le futur, il ne parvient plus à inscrire les événements dans la succession du temps et ne trouve plus de justification au sein d'une logique narrative. Le propre de la narrativité est ici de se construire sur cette discontinuité, comme si la narration n'avancait plus, qu'elle était à la fois incapable de se situer par rapport au passé et d'anticiper l'avenir. Dans le film d'Alea, Sergio ne cesse de faire l'expérience d'un éclatement de l'histoire que Walter Benjamin a décrit, dans l'une de ses thèses sur le concept d'histoire, comme le geste révolutionnaire faisant « éclater le continuum de l'histoire » <sup>11</sup>.

La seule option pour Sergio semble être de solliciter une mémoire du présent. Il se tient sur la brèche entre le passé et l'avenir que décrit Hannah Arendt <sup>12</sup>. Parce que la mémoire est ce qui viendrait avant ou après l'histoire, au moment où les récits sont fragmentaires, avant qu'ils se composent ou après qu'ils se soient décomposés dans l'oubli. C'est aussi ce qui reste de l'expé-

rience de l'histoire lorsqu'elle est poussée, comme le dit Walter Benjamin, par la tempête<sup>13</sup>. Comme s'il n'était plus possible de maintenir la continuité du temps, d'une histoire, d'une culture, d'une Nation. C'est là un des aspects fondamentaux qui ne cesse de hanter le film et sur lequel Alea revient au moins à trois reprises : Sergio se répète à lui-même que l'histoire de Cuba est discontinue et qu'il est impossible d'en rendre compte dans la continuité du temps. La question que pose *Memorias del Subdesarrollo* et que réactualise Stan Douglas achoppe sur la fonction même du récit lorsqu'il ne s'agit plus de rendre compte de cette continuité. Les conditions du récit sont-elles en train de se transformer pour témoigner de cette conception de la discontinuité du temps et de l'histoire ?<sup>14</sup> Les effets de la révolution sur la narrativité, comme le montre Jean-François Hamel dans *Revenances de l'histoire*, affectent les conditions et la mise en forme des récits : « Comment mettre en intrigue la révolution, en son acception moderne, si par nature celle-ci engage non la stabilité d'un temps transmissible et organique, mais sa fraction même ? Comment relater ce qui brise *a priori* la cohérence des récits traditionnels en instaurant un temps irréductible à toute synthèse ? »<sup>15</sup>. La narrativité de la révolution, comme le suggère l'analyse de *Le Dix-huit brumaire de Louis Bonaparte* (1852) de Karl Marx, « n'est pas de donner une interprétation du monde, mais bien de le *transformer* »<sup>16</sup>. C'est ainsi que, comme un fantôme qui rôde, Sergio ne sait pas comment s'acquitter de son passé, comme le choix du titre *Inconsolable Memories* le laisse entendre ; acquittement nécessaire pour qu'il puisse, dans l'esprit de la révolution, donner forme à l'avenir. C'est en quelque sorte pour cette raison que la modernité produit des fantômes, signes à la fois d'une destruction et d'une survivance. Walter Benjamin est sans doute le penseur de la modernité le plus sensible à cette double articulation, éminemment paradoxale, à laquelle la narrativité semble s'être à son tour adaptée. Pour rendre compte de cette expérience moderne, la narrativité semble devoir se construire sur la conscience de la discontinuité. Le récit franchit une sorte de seuil. En attendant de pouvoir élucider de façon plus précise ce qu'il advient du récit une fois ce seuil franchi, disons pour le moment que Stan Douglas, comme plusieurs artistes contemporains qui recyclent des films, cherche à mettre en jeu cette discontinuité de l'histoire plutôt que de constituer de nouveaux récits.

Au-delà des circonstances historiques entourant ce possible éclatement de l'histoire, Stan Douglas réinscrit cette rupture révolutionnaire dans un système de permutation narrative qui exacerbe les effets de cette discontinuité. Déjà fragmenté par la structure en flash-back, le récit est soumis à un procédé de combinaison qui réinterprète les segments et empêche leur unité et leur progression. Il devient impossible d'inscrire la rupture révolutionnaire dans une quelconque continuité historique. L'idée n'est pas tellement de déconstruire ou, inversement, de reconstruire l'ordre des séquences que de comprendre les segments comme des moments du temps, des morceaux d'histoire autonomes, comme une mémoire inconsolable. Le « passé est toujours présent quelque part »<sup>17</sup>, dira Stan Douglas en entrevue avec David Balzer à propos de *Inconsolable Memories*. Comme s'il n'était plus essentiel de lier les événements du monde par un (seul) fil conducteur, de donner un ordre logique ou chronologique, d'établir des rapports de causalité. La reprise du film, la reconstitution de certaines scènes, la recontextualisation du scénario dans les années 80, la réutilisation de documents d'archives, des images repiquées de la télévision, des images déjà diffusées, médiatisées et qui sont déjà chargées d'une histoire politique, la possibilité de les réinterpréter au-delà du contexte cubain post-révolutionnaire donnent pourtant aux événements racontés ainsi qu'au film d'Alea une épaisseur historique. C'est peut-être moins le retour de l'histoire que l'inscription de nouvelles ruptures qui vient encore interrompre (le mot est emprunté ici à Benjamin) la continuité, mais qui, dans un même mouvement, rend possible une expérience toujours renouvelée du passé.



*Klatsassin* pose un autre type de problème par rapport à la narrativité. En proposant différentes versions d'un même événement, les combinaisons empêchent le sens de se configurer et de se fixer. Plus encore qu'*Inconsolable Memories*, la machine narrative qui se met en place ne peut plus évoluer à l'intérieur d'un cadre ou d'un format narratif prédéterminé, en l'occurrence le cinéma. Les permutations redistribuent et recombinent sans cesse les données selon différents points de vue et échappent ainsi à la construction préalable du récit pour fonctionner comme une banque d'images ou de séquences qui s'organisent par le biais d'un ordinateur. Les permutations sont liées aux possibilités infinies et aléatoires d'un programme, c'est une sorte de montage numérique où la narrativité fonctionne comme une formule mathématique qui va chercher des données pour les redistribuer. Elle n'est plus le résultat d'une organisation, d'une intrigue, comme le dirait Paul Ricœur, mais d'un ensemble de combinaisons générées par une machine. L'ordinateur remplace en quelque sorte la rigidité de la structure narrative. Il automatise l'opération analogique de permutations que la double projection de boucles désynchronisées permettait dans *Inconsolable Memories*. En l'absence d'un système normatif, le film se compose d'autant de mises en intrigue qu'il y a de combinaisons possibles. Le dispositif est exponentiel : l'ordinateur peut générer quelque 840 permutations totalisant 70 heures de visionnement. L'origine de ces permutations est pourtant un événement historique dont il existe une version officielle. C'est donc toujours la même histoire qui est racontée, les mêmes personnages qui reviennent, les mêmes scènes qui sont vues et revues selon de nouvelles perspectives. Les faits sont reconfigurés et le récit de l'événement est réinterprété selon des points de vue à chaque fois différents. Les permutations produisent une reconfiguration incessante des rapports entre les éléments narratifs qui en transforment l'interprétation. Le récit n'existe qu'en fonction des différents récits qu'on peut en donner.

Si *Inconsolable Memories* reprend des scènes du film *Memorias del Subdesarrollo*, *Klatsassin* ne renvoie pas à un film en particulier, mais à un genre cinématographique : le western. Le western serait déjà en lui-même une forme de remake, de reprise ou de répétition, comme le souligne Raymond Bellour, c'est un genre qui « évolue en spirale » :

*la séduction qu'exerce le western, écrit-il, tient à la richesse inouïe de sa matière, à l'infini de sa diversité dans le monde fermé de la répétition, qui donne à chacun le sentiment tout à fait fascinant d'une reprise et d'un étonnement perpétuels. Exemple unique où le champ d'une histoire est recouvert en sa totalité par une multiplicité de points de vue. Le western agit comme miroir et comme preuve. Chaque film, chaque œuvre singulière se présente comme l'interprétation d'une origine et d'une histoire* <sup>18</sup>.

Faire un western, « c'est entrer dans le jeu d'une répétition » <sup>19</sup>. Plus radicalement que ne l'a fait le genre lui-même, *Klatsassin* soumet cette répétition non pas à un code mais à un système de combinaisons narratives qui génère un ensemble de possibilités où il n'y a plus d'issues, où le sens de l'histoire apparaît, non seulement sous la forme d'une répétition, mais d'une aporie. Le récit est indéfiniment repris dans une spirale.

On quitte le Cuba post-révolutionnaire pour se transporter un siècle plus tôt, en 1864, dans le Far West canadien, à l'époque de la ruée vers l'or, correspondant au moment où l'Occident tente de s'enraciner dans le Nouveau Monde en délogeant les peuples autochtones de leur territoire. *Klatsassin* emprunte son titre au nom d'un chef tsilhqot'in, l'un des peuples autochtones du Canada établi sur les bords du fleuve Fraser en Colombie-Britannique. Le film reconstitue un procès qui vise à élucider un double meurtre survenu dans la forêt au moment où un groupe d'Anglais tentait d'atteindre des terres qu'on disait riches en minerais d'or. Deux passeurs européens sont

trouvés morts dans la forêt. L'événement est assez bien connu au Canada parce que le procès fut le premier impliquant des autochtones à avoir été documenté et commenté par différents témoins (des Blancs exclusivement). La structure du procès et de l'enquête est particulière sur le plan de la narrativité. Elle procède par témoignage, rétroactivement, pour établir les faits, déterminer des causes et ainsi trouver un ordre et une justification logiques. Ce problème de reconstitution va devenir un aspect déterminant du film. Le système de combinaisons narratives élaboré par Stan Douglas reprend ici la structure du film légendaire *Rashômon* (1950) d'Akira Kurosawa, dans lequel un enlèvement et un meurtre sont décrits selon des points de vue contradictoires par les différentes personnes qui étaient sur la scène du crime (approche bien connue des théories du cinéma que la narratologie désigne sous le terme de « focalisation multiple »). Reprenant cette structure, Stan Douglas construit un échafaudage narratif non linéaire et qui semble n'avoir ni début ni fin. Le récit se déploie par flash-back, changements de temps, montages ambigus et selon de multiples perspectives <sup>20</sup>.

L'intrigue annonce déjà une certaine complexité. L'événement s'est déroulé dans les montagnes boisées du Canada peuplées de caribous (même si le film a été tourné à Stanley Park en plein centre de Vancouver), au moment historique de la ruée vers l'or. L'histoire commence lorsqu'un homme est trouvé mort abandonné dans la forêt. Lors du procès, qui se déroule en trois langues, le chilcotins, le français et l'anglais, les témoins (qui sont aussi les principaux protagonistes) viennent tour à tour raconter leur version des faits. L'accent est mis sur cet aspect du procès où le processus de transformation inhérent à la traduction ressort aussi comme un élément participant à la complexification de l'intrigue. Klatsassin s'adresse au juge en chilcotin, ses paroles sont traduites en français puis retraduites en anglais. Cette anecdote est assez véridique selon les documents que j'ai pu consulter et elle annonce la confusion qui va suivre pour l'interprétation des faits. Lors du procès, les différents points de vue viennent embrouiller et complexifier l'énigme au lieu de la résoudre. En plus de changer la perspective du récit en utilisant la structure du procès, Stan Douglas redouble ce processus en utilisant les possibilités combinatoires apparemment sans fin pour monter et remonter l'ordre des scènes. Le récit du meurtre change donc avec le temps, les différentes versions se multiplient, voire en viennent à se contredire. Les permutations provoquent une telle entropie qu'il devient impossible de résoudre l'intrigue : les relations de cause à effet se brouillent et se démultiplient. L'ordre des séquences répond pourtant à la même structure : on voit d'abord le moment qui précède le meurtre, le crime, puis le procès qui s'ensuit et un épisode du jour suivant. Chaque témoin relate sa version du meurtre mais, comme il n'y a pas d'ordre logique et que les éléments narratifs permutent, il devient difficile, voire impossible de savoir quelle version est en train de se jouer. Le cycle est constamment remis en jeu de telle sorte que chaque visionnement raconte la même histoire mais différemment.

*Klatsassin* propose plusieurs versions d'un même récit sans qu'aucune n'arrive véritablement à se fixer. Le système de combinaison empêche le sens de l'intrigue de se cristalliser. Il ne vise pas à mettre ensemble des éléments selon un principe d'unité, à proposer une synthèse de l'hétérogène selon l'exigence de la mise en intrigue chez Paul Ricœur <sup>21</sup>, il sert plutôt à mettre en relation des récits, des histoires, de telle sorte qu'un récit vient prolonger et réinterpréter les récits qui le précèdent, et ainsi de suite. Les permutations n'abolissent pas pour autant le récit, elles changent l'articulation du temps et la configuration de l'histoire racontée. Comme si un film renfermait le possible scénario d'un autre film, puis d'un autre et encore d'un autre, sans nécessairement qu'il ait une origine et une fin, sans nécessairement qu'il y ait un récit prédéterminé et une issue déjà programmée. Les permutations ouvrent un espace narratif dont la dynamique propre est de créer des combinaisons où les récits se rencontrent, s'interpellent, interfèrent, se contredisent les uns les autres, sans qu'aucun récit ne puisse dominer sur un autre. Une telle entropie <sup>22</sup> a des

conséquences sur la conception de la narrativité. Quoiqu'il soit possible de générer des échafaudages complexes et multiples, le principe structurant du récit agirait encore, mais rendrait compte de configurations différentes et d'une autre manière de raconter. Il s'agit non seulement de composer avec une multiplicité de possibles, mais de transformer les modalités du récit. Son efficacité ne se trouve plus dans une totalité achevée mais dans un morcellement des événements, une dissémination des faits, une multiplicité des actions. Comme si les récits qui ne trouvent pas de justification logique prenaient une signification pour la culture contemporaine.

L'usage du cinéma dans l'art contemporain constitue un immense chantier d'expérimentation pour réfléchir à cette reconceptualisation de la narrativité et à son incidence sur la conception du récit. La reprise et le recyclage de films remettent en jeu des formes narratives modernes élaborées par le cinéma en leur imposant des effets de rupture, de discontinuité et de transformation. Les dispositifs d'exposition et les moyens techniques permettent de pousser plus loin ces explorations, voire d'en radicaliser les effets pour transformer la narrativité. Ce qui caractérise le phénomène de reprise, c'est le processus par lequel on produit du récit à partir d'autres récits, déjà enchevêtrés dans des récits, déjà médiatisés. On construit une narrativité au moyen de bribes narratives qui sont rejouées, réactualisées, de récits qui ne font pas vraiment partie d'une tradition, comme les mythes fondateurs ou les légendes, mais d'une expérience moderne qui trouve son expression dans le cinéma. Ces reprises ont une façon très particulière de reconsidérer les formes narratives de la modernité qui se sont développées avec le cinéma. Elles sont le signe d'une résistance et d'une remise en question de ces modèles où les conditions du récit sont en jeu. Elles laissent entendre que la narrativité n'est ni à la recherche d'une continuité, ni à la recherche d'une unité. Il s'en dégage une conception de la narrativité où il n'y a pas de récit qui ne soit déjà constitué d'autres récits, qui ne fasse déjà partie de l'histoire, qui ne soit déjà inscrits dans un réseau de configurations narratives.

- 1 Même si la majorité des « narrations combinatoires » implique la reprise ou la reconstitution de films déjà existants (*Win, Place or Show*, 1998, est une des rares exceptions), la référence à des modèles narratifs cinématographiques ne se limite pas exclusivement à ce corpus d'œuvres.
- 2 Quoique *Inconsolable Memories* et *Klatsassin* soient des exemples récents, les moyens que ces installations utilisent pour créer des combinaisons narratives sont différents sur le plan technique. Dans *Inconsolable Memories*, c'est une double projection de film 16mm sur un seul et même écran qui produit les permutations alors que dans *Klatsassin*, c'est un programme d'ordinateur. On a donc ici deux systèmes, un premier analogique et un deuxième numérique, qui nous situent entre deux « époques » du cinéma. La dimension technologique, particulièrement en ce qui concerne le numérique, a un effet non négligeable sur la narrativité que je ne peux aborder ici faute d'espace.
- 3 Sur cette question, voir Sven Lütticken, *Media Memories*, dans Scott Watson, Cindy Richmond (sous la direction de), *Stan Douglas : Inconsolable Memories*, Joslyn Art Museum/Morris and Helen Belkin Art Gallery, Omaha-Vancouver 2005, pp. 123-134.
- 4 Sur le plan technique, *Journey into Fear* a été tourné en PAL pour être ensuite transféré sur pellicule 16mm.
- 5 Pour plus de détails, voir Scott Watson, Cindy Richmond (sous la direction de), *Stan Douglas : Inconsolable Memories*, cit., pp. 127 et 129.
- 6 Soulignons au passage que Stan Douglas attache une certaine importance à la reconstitution du film. Le catalogue *Stan Douglas : Inconsolable Memories* documente de façon exhaustive les différentes étapes de production et de postproduction, en incluant des photographies du plateau de tournage et des décors recréés en studio, des extraits du tournage et le scénario intégral. C'est également le cas pour plusieurs autres reconstitutions de films.
- 7 Voir l'essai de Philip Monk dans Scott Watson, Cindy Richmond (sous la direction de), *Stan Douglas : Inconsolable Memories*, cit., pp. 139-147.



- 8 David Balzer, « Reimagining Cuba », entretien avec Stan Douglas, *CBA.ca*, [http ://www.cbc.ca/arts/art-design/douglas.html](http://www.cbc.ca/arts/art-design/douglas.html), 6 avril 2009 (notre traduction).
- 9 La boucle la plus longue présente cinq séquences qui combinent une image et un adjectif (A FAMILIAR, A TROPICAL, A FORGOTTEN, AN ENDLESS, ANOTHER). La boucle la plus courte présente trois séquences sur des fonds noirs où apparaissent uniquement des noms : SITUATION, ADVENTURE, PROBLEM. Dans les 15 interstices possibles (où se conjuguent un nom et un adjectif), un seul, A TROPICAL ADVENTURE, est une citation directe du film d'Alea. Le titre survient juste avant la scène où Sergio et sa femme Elena vont visiter la résidence d'Ernest Hemingway à Cuba, alors que dans le film de Stan Douglas plusieurs combinaisons sont possibles.
- 10 La majorité des informations provient des sources suivantes : en ce qui concerne le film d'Alea, Henry Fernandez, D. I. Grossvogel, Emir Rodriguez Monegal, « 3/on 2. Desnoes Gutiérrez Alea », dans *Diacritics*, hiver 1974, pp. 51-64 ; en ce qui concerne le film de Stan Douglas, Scott Watson, Cindy Richmond (sous la direction de), *Stan Douglas : Inconsolable Memories*, cit. ; Sylvie Fortin, « Adapting Synchrony », dans *Art Papers*, mars-avril 2006.
- 11 Walter Benjamin croit que « la conscience de la discontinuité historique est le propre des classes révolutionnaires au moment de leur action ». Walter Benjamin, *Sur le concept d'histoire* (1940), dans *Écrits français*, Gallimard, Paris 1991, p. 450. Rappelons ici que l'ensemble des thèses sur le concept d'histoire est porté par une critique de l'historicisme du progrès, ce que Benjamin décrit comme le temps « homogène et vide ». L'image ici est celle du progrès, de la linéarité et de la continuité historiques.
- 12 Hannah Arendt, *La Crise de la culture. Huit exercices de pensée politique*, Gallimard, Paris 2003.
- 13 Ce célèbre passage sur l'ange de l'histoire se trouve à la IX<sup>e</sup> thèse. Voir Walter Benjamin, *Sur le concept d'histoire*, cit., p. 438.
- 14 C'est peut-être moins le récit lui-même que ses théories qui arrivent à un point d'achoppement, à un moment critique de remise en question qui correspond à une crise de l'histoire déjà désignée par plusieurs historiens. Voir Reinhart Koselleck, *L'Expérience de l'histoire*, Seuil, Paris 1997, et François Hartog *Régimes d'historicité : présentisme et expérience du temps*, La Librairie du XXI<sup>e</sup> siècle, Paris 2003.
- 15 Jean-François Hamel, *Revenances de l'histoire : répétition, narrativité, modernité*, Minuit, Paris 2006, p. 20.
- 16 Jean-François Hamel observe la dissociation moderne des champs d'expérience et des horizons d'attente dans *Le Dix-huit brumaire de Louis Bonaparte*. Voir Jean-François Hamel, *Revenances de l'histoire : répétition, narrativité, modernité*, cit., p. 125.
- 17 David Balzer, « Reimagining Cuba », cit.
- 18 Raymond Bellour, *Le Grand Jeu*, dans Id., *Le Western : approches, mythologies, auteurs-acteurs, filmographie*, Gallimard, Paris 1993, p. 7.
- 19 *Ibidem*, p. 16.
- 20 Stan Douglas compare le développement des différents niveaux de l'intrigue à une composition musicale. Le film progresse d'ailleurs au rythme discontinu et répétitif de la musique de Rhythm & Sound, groupe de musiciens de Berlin.
- 21 La synthèse de l'hétérogène est le principal fondement de la mise en intrigue que développe Paul Ricoeur dans son immense étude sur le récit. Voir Paul Ricoeur, *Temps et récit*, 3 voll., Seuil, Paris 1983-1985.
- 22 Il faut entendre ici par entropie non pas l'absurde ou le chaos, mais un terme qui permettrait de désigner la complexité à laquelle font face les récits sans chercher à la résorber ou à la contenir à l'intérieur d'une structure logique déterminée par la linéarité et la succession.