

ETC

La fuite de la conscience / *Fugue*, Installation sculpturale de Jennifer Hamilton et Michael Buchanan, Galerie Optica, Montréal, du 24 mars au 23 avril 1994. Galerie Atlantis Basement, Londres, du 9 octobre au 6 novembre 1994

Anne-Marie Garceau

La critique d'art : enjeux actuels 1
Numéro 29, février–mai 1995

URI : id.erudit.org/iderudit/35733ac

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Revue d'art contemporain ETC

ISSN 0835-7641 (imprimé)
1923-3205 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Garceau, A. (1995). La fuite de la conscience / *Fugue*, Installation sculpturale de Jennifer Hamilton et Michael Buchanan, Galerie Optica, Montréal, du 24 mars au 23 avril 1994. Galerie Atlantis Basement, Londres, du 9 octobre au 6 novembre 1994. *ETC*, (29), 49–51.

Tous droits réservés © Revue d'art contemporain ETC inc., 1995

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/>]



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. www.erudit.org

LONDRES

LA FUITE DE LA CONSCIENCE

Fugue, Installation sculpturale de Jennifer Hamilton et Michael Buchanan, Galerie Optica, Montréal, du 24 mars au 23 avril 1994. Galerie Atlantis Basement, Londres, du 9 octobre au 6 novembre 1994



Jennifer Hamilton, Michael Buchanan, *Fugue*, 1994. Tablette: bois, aluminium, peinture coutchoutée; 57,5 x 57,5 x 37,5 cm. Singe: cristaux, plâtre; 32,5 x 20 x 12,5 cm.

Cet automne, à Londres, on présentait *Fugue* de Jennifer Hamilton et Michael Buchanan, installation qui propose au spectateur une expérience complexe où les notions homme-animal-technologie sont mises en relation. *Fugue* commande une réflexion sur la condition de l'homme moderne inondé par une technologie qui, de l'avis des deux jeunes artistes, freine l'épanouissement du sujet et provoque chez lui une sorte « d'amnésie psychologique ».

Cette œuvre étonnante s'inspire d'une définition anglosaxonne du mot *fugue* se rapportant à un état perturbé de la conscience où le sujet, ayant l'air tout à fait lucide, pose une

action qu'il est, cependant, incapable de se remémorer. Le terme *fugue*, dans ce sens, était en usage surtout avant les années 1960. Ces fuites psychologiques dont la durée est variable, sont donc imperceptibles pour le sujet qui les expérimente aussi bien que pour le témoin potentiel de la fuite psychologique.

N'est-il pas ironique de penser qu'une théorie puisse s'élaborer à partir d'un phénomène imperceptible ? Hamilton et Buchanan ont donc exploité cette notion farfelue en la transposant à un niveau plus réel, plus tangible. Ils la redéfinissent comme désignant un espace particulier, un intervalle conscient ou inconscient où l'on se

réfugie pour fuir certains aspects de la réalité. La création artistique, par exemple, pourrait être considérée comme une fugue, comme un lieu clair-obscur où l'on se retire et où la frontière entre fiction et réalité n'est pas franchement tracée. La fugue peut aussi être associée au lieu psychologique dans lequel l'esprit se retranche lorsqu'il veut ignorer une situation inadmissible, troublante, mais qu'il est incapable de condamner formellement. Cet état d'inconscience, cette « amnésie psychologique » rend, selon eux, l'être humain de plus en plus insensible à ce qui se passe réellement autour de lui.

En outre, Hamilton et Buchanan estiment que, plus le fossé entre l'homme et la machine s'élargit, plus le sujet est contraint de se retirer dans une attitude passive à l'égard de la technologie. On retrouve sur le marché des centaines de produits, mais la plupart d'entre nous ignorons les processus qui sous-tendent leur création. Nous sommes inhibés par ce bric-à-brac qui nous envahit de toutes parts et qui plus est, nous perdons tous nos moyens lorsqu'ils flanchent. Conséquemment, il se crée une dépendance à l'égard de ces produits qui encourage un comportement passif affectant le développement physique et mental du sujet. Le produit est pris pour acquis. Nous ne cherchons pas à connaître plus que ce qui est offert. Jusqu'à un certain point, nous préférons rester dans l'ignorance, baigner dans un état d'inconscience.

À l'opposé, la transparence des éléments contenus dans *Fugue* est frappante. Leur existence subjacente nous est révélée spontanément : la forme cristallisée fut, à une époque antérieure, un animal; la machine, grossièrement conçue, laisse deviner un fonctionnement contrôlé par ordinateur qui réagit au déplacement du spectateur dans l'espace. *Fugue* est une œuvre intelligente, séduisante. Elle intrigue, elle émeut, elle retourne. Elle pousse le spectateur à reconsidérer les valeurs qui le relient au monde. Les objets simples, étonnants qui la composent entretiennent, par le truchement du spectateur, des liens spatio-temporels multiples qui se font et se défont, qui se croisent et se superposent au fur et à mesure que se développe l'expérience du spectateur dans l'espace.

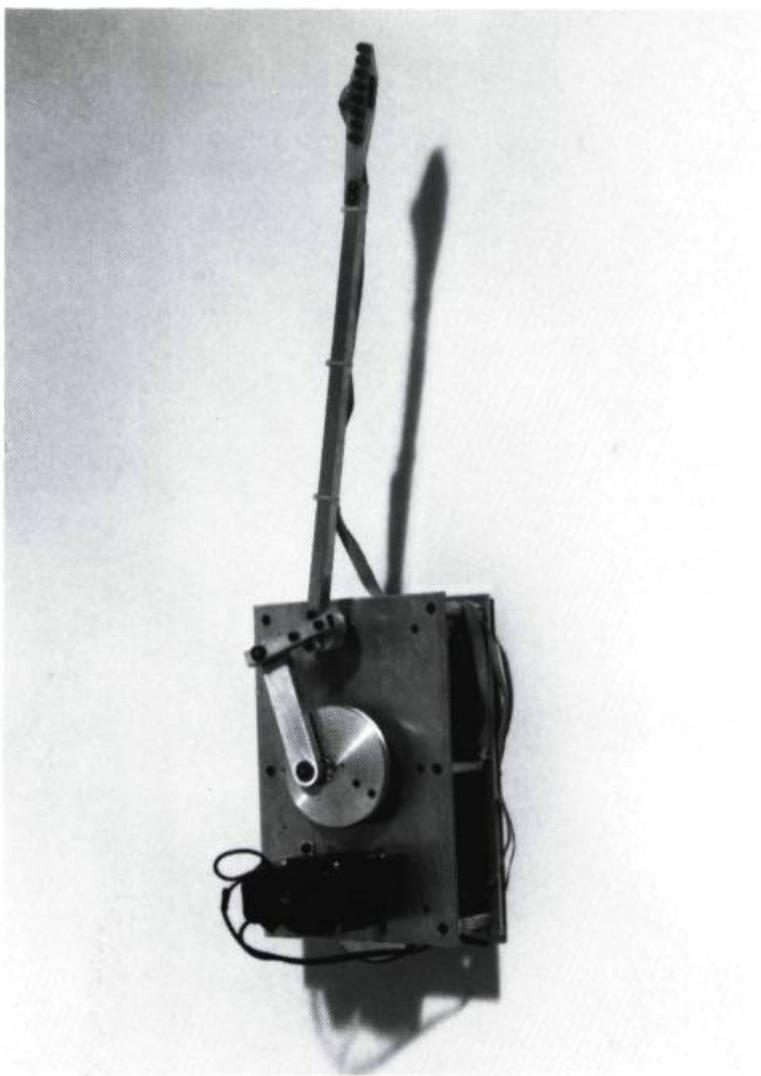
Avant d'entrer dans la salle on aperçoit, près de la porte, une tablette sur laquelle est posé un faisceau lumineux. On dirait une sculpture de verre dépoli. J'entre et je m'arrête devant la tablette blanche placée à la hauteur de la ceinture. Une figure animale, allongée sur son flanc, y repose. Elle rappelle le petit singe qu'on voit en compagnie du joueur d'orgue de Barbarie dans les vieux films. Son corps immobile est enveloppé d'une étrange matière irradiante qui allie la fragilité du cristal, la texture du corail et la couleur de la mousse. Ces traces tiennent lieu de témoins que le temps millénaire a laissé sur le cadavre de cet animal immortalisé.

Soudain, derrière moi, un battement rapide résonne dans le silence. Je me retourne et je lis les lettres du mot FUGUE qui s'allument en vert dans l'obscurité où est plongé le reste de la petite salle. Après quelques secondes, le mot disparaît comme il était venu, emportant avec lui le frénétique ta-ka-tac du mécanisme. Un drôle d'engin est accroché en haut du mur à gauche de la porte d'entrée : une boîte de métal rectangulaire munie d'une tige fixée verticalement au centre en un agencement de barres et de roues métalliques, assemblées au moyen d'axes qui permettent une certaine mobilité. Mais voilà que l'appareil recommence son scénario. La tige se balance précipitamment de gauche à droite comme celle d'un métronome battant à pleine mesure. Des points lumineux à l'extrémité s'allument et s'éteignent au fur et à mesure de sa course et écrivent le mot FUGUE dans l'espace, comme on l'écrirait à la main avec un tison : une lettre à la fois. Le mouvement de retour le réécrit à rebours. L'effet est surprenant. Après quelques secondes, c'est de nouveau l'immobilité. Silence.

J'observe cet objet pour le moins étrange qui trouble la quiétude du lieu. Son allure rudimentaire rappelle vaguement les constructions qu'on réalisait à partir des jeux Mécano de mon enfance. Je me rapproche. Je peux voir les connexions qui sont attachées le long du bras et qui contrôlent les lumières. Les côtés de la boîte métallique sont laissés ouverts, révélant le mécanisme. Cependant, la boîte est placée si haut et la lumière est si avare de ses rayons qu'il m'est difficile d'identifier avec précision ses composantes. Bien que transparent, l'engin entretient une distance avec l'observateur, il le domine et impose son autorité. Patiemment, j'attends qu'il se manifeste de nouveau. Mais en vain.

Pourquoi fugue ? Comme un message d'alerte, il vient d'un coup interrompre les rêveries qu'un petit animal pétrifié avait déclenchées. Mais quel lien la machine et l'animal entretiennent-ils entre eux ? Devenue caduque, elle se réveille d'un coup et dans un dernier sursaut essaie de le tirer de sa somnolence, de l'avertir de quelque chose. Et si c'était vers moi qu'est dirigé le message ?

Je me retourne vers le singe cristallisé, qui lui n'a pas bronché. De toute façon, rien ne pourrait le sortir de l'état léthargique dans lequel il est plongé. D'où sort-il ? D'un âge qui n'est pas le nôtre, d'un temps assez éloigné pour permettre à des cellules animales de se transformer en cristaux. Singulière combinaison que les éléments de cette installation. Si éloignés et si rapprochés en même temps. Ma perception du temps bascule. Un petit mammifère venu d'un temps immémorial est déposé pour observation sur une surface aseptisée évoquant la société contemporaine. La machine, curieux mélange de moderne et d'obsole, accomplit cahin-caha sa mission. Le sujet naturel, immobi-



Jennifer Hamilton, Michael Buchanon, *Fugue*, 1994. Bras mécanique, aluminium, moteur, diodes électroluminescentes, ordinateur.

lisé; le sujet artificiel, articulé. Le temps se superpose en couches qui se fuient et se poursuivent l'une l'autre comme dans une fugue musicale. *Fugue*. Le mot me hante. Je le prends en fuite. Il m'échappe. Je le rattrape.

Magnifique, le petit être étendu ici attire ma sympathie. J'ai envie de toucher son pelage vitrifié. Je ne me lasse pas de le regarder. La forme, la hauteur, la surface mate de la tablette rappellent le mobilier des laboratoires. Le sort que l'homme, depuis des siècles, a réservé au singe, animal anthropoïde, se dessine soudain dans mon esprit. Sujet de prédilection pour la recherche, proche parent de l'homme, il sert de doublure surtout à des fins expérimentales. La vie du singe, croyait-on (le croit-on toujours ?), n'a pas autant de valeur que la nôtre, son cousin germain. Croyance qui suffit à justifier des actes cruels posés sans scrupule. L'animal pétrifié, épargné par le temps, a évité l'inévitable : la décomposition à laquelle n'échappe aucun être vivant. Cependant, devra-t-il expier pour cet exploit ? Sur son présentoir, pareil à une offrande, il est livré aux mains des humains qui se prévalent de droits acquis arbitrairement pour décider du sort de la planète et des êtres qui y vivent. Cette planète qui pourtant est aussi la sienne.

FUGUE

Je surtaute. Mes pensées prennent la fuite. Comme elle dérange cette machine. Elle m'oblige à tenir compte de sa présence au moment qu'elle-même, selon toute apparence, semble avoir choisi. Elle interrompt, pour quelques secondes, toute concentration; elle ramène mon attention ici et

maintenant, comme pour m'empêcher de fuguer avec mes pensées, de déguerpir.

Le silence, le calme, la tranquillité qu'inspire l'animal contraste avec le bruit, l'agitation, la brusquerie de la machine. Je la fixe. J'attends qu'elle se remette en marche. C'est fou comme le temps peut s'éterniser lorsqu'on attend. On pourrait presque croire qu'il va se dérober, fuir ses engagements, suspendre son cours. Ça y est, elle reprend. Le bras se meut avec une telle fougue qu'on dirait qu'il va se détacher de la boîte où il est fixé.

Tout est décalé dans cet endroit. L'ordre est renversé, bouleversé, la scène est constituée « de figures complexes, de chemins enchevêtrés, de sites étranges, de secrets passages et de communications imprévues », comme dans la classification animale rapportée par Foucault dans *Les mots et les choses*¹. Un ordre subverti où l'animal est de pierre, la machine fait signe et s'agite, le temps s'éternise. Voici un univers où chaque image en crée une nouvelle qui contredit la première ou la met en veilleuse. C'est la réalité qui fuit à toute allure ou qui vous éclate en pleine face. Le spectateur n'a pas d'autre choix que de sortir de son indifférence, que de constater l'insensibilité qu'il cultive vis-à-vis de faits authentiques et inacceptables : la domination de la machine sur l'homme, la domination de l'homme sur la nature.

ANNE-MARIE GARCEAU

NOTE

¹ Paris, Gallimard, « Tel », 1966, p. 10.