

www.edit-revue.com

LA REPETITION DANS L'ŒUVRE DE JAN FABRE

Extrait de "Jan Fabre, A la Recherche d'Utopia, Searching for Utopia", édité par Salomon Bärtschi Editions, Genève, 2006. Bilingue français/anglais.

par Franck Maes
Traduit par Michèle Tys

La tortue (Searching for Utopia / À la recherche d'Utopia, 2003; Griekse tragedie / Tragédie grecque, 1981; Griekse overwinning / Victoire grecque, 1981; Handjesvanger voor de zilverkast / Attrape-mains pour l'armoire en argent, 1978-79) et le coléoptère (Fantasie-insecten-sculpturen / Fantaisie-insectes-sculptures, 1979; Strategievelden / Champs stratégiques, 1998-2000) qui, bien que figurant parmi les espèces les plus anciennes de notre planète et passant le plus clair de leur existence dans un monde obscur dont nous ignorons encore tout ou presque, font depuis des temps immémoriaux régulièrement leur apparition dans l'iconographie et la littérature mondiales. Les moines apiculteurs du XVI^e siècle (dÿe den nest Weet dÿe Weeten. dÿen Roft dÿ heeten, 1995), et l'Old spiritual traveller (Vieux voyageur spirituel, 2001), leur compagnon d'armes actuel, l'astronaute, qui, comme eux vêtu d'une combinaison et d'un masque de protection, voyage dans l'inconnu. De man die vuur geeft (L'homme qui donne du feu, 2002), qui nous invite à fumer une cigarette sous son manteau et Ik, aan het dromen (Moi, rêvant, 1978), explorant le microcosme sous son "nez"... Tous sont des figures de dos.

Georges Banu, qui a mené une passionnante enquête sur "l'homme de dos" dans la peinture et le théâtre, nous convainc de l'énorme puissance métaphorique de ce personnage :

« L'homme dorsal se nourrit du statut problématique de la métaphore qui demande à être éclaircie sans être dématérialisée pour autant : cette ambiguïté mérite d'être préservée. Toute pensée s'appuie sur une concrétude. »

La figure de dos est un personnage qui tourne le dos au public et au monde extérieur, qui se plonge dans l'action au détriment de la pose. Dans l'ensemble du champ de vision, le dos forme une tache aveugle. À partir de ce dos, le spectateur peut cependant faire une projection, s'imaginer le visage qu'il ne voit pas. La figure de dos engendre une attente et incite à regarder, à s'imaginer le monde qui se trouve de l'autre côté, à raconter une histoire et à partir en voyage. Le dos est l'envers corporel polémique du visage qui est, traditionnellement, le siège de l'identité mentale et spirituelle de l'homme, de cette conscience qui nous distingue de l'animal. La figure de dos laisse derrière elle l'individu avec une image faussée, romantisée et des aspirations mesquines et futiles, pour s'abîmer dans une fonction indéfinissable ou dans un paysage qui la transcende. Elle habite dans son propre corps, devient son propre signe, son propre remplaçant. Elle a une étonnante capacité de métamorphose et un énorme pouvoir érotique. Elle est maître dans l'art de séduire et de mystifier. Elle se donne complètement, jusque dans la mort et même au-delà. Elle survit à tout.

Que font les figures de dos ? Les coléoptères, les abeilles et les fourmis sont très laborieux. Ils sont quelque part comme l'artiste et les deux philosophes allant et venant sur le champ : déplaçant beaucoup d'air, mais faisant quoi exactement ? Et dans quel but ? Chaque trajet individuel paraît être fait d'une succession chaotique d'actions très simples et apparemment inutiles, répétées à l'infini. Le résultat a pourtant souvent les allures d'un travail de titan. Avec sa tête préhistorique, sa démarche lente et pataude, et sa lourde carapace soudée à sa colonne vertébrale, la tortue a l'air complètement dépassée à notre ère supersonique. Mais les apparences sont trompeuses. Demandez-le donc au lièvre de la fable d'Ésope : il est bien placé pour le savoir. Ou à Zénon d'Élée qui dans un de ses paradoxes relate que même Achille, qui était pourtant le guerrier le plus rapide de toute l'Antiquité, n'était pas parvenu à rattraper la tortue. Ou encore à Charles Darwin qui, durant son séjour sur les îles Galápagos, a noté que quand les tortues se sont fixé un but, elles l'atteignent bien plus vite qu'on ne pourrait le croire. Alors que l'on s'attend à ce que le chercheur avec son microscope soit extrêmement concentré et s'adonne à des manipulations très ciblées, le titre nous indique qu'il est en train de rêver. Le moine et l'homme de

science ont en commun de vivre en retrait du monde et d'avoir une excellente connaissance de la nature, même si elle est d'un tout autre ordre. Jadis, les moines élevaient en effet des abeilles. Le verbe "élever" implique l'existence d'un rapport spécifique avec l'animal, ... et soigner avec amour.

Ces gestes simples que l'on répète à l'infini, sans réfléchir, sont aussi typiques de tout ce qui relève de la routine, des tâches ménagères, de la normalité. Depuis son plus jeune âge, Jan Fabre est fasciné par un travail de longue haleine que sa mère accomplissait chaque année, à savoir : remplir de fruits et de légumes d'interminables rangées de bocaux à stériliser (de la marque Weck et que l'on appelle à Anvers des wetspotten) pour passer l'hiver. Pour le jeune Fabre, ce rituel a quelque chose à la fois d'apaisant et de magique, puisqu'une fois cueillis et soigneusement disposés dans les bocaux, ces fruits et légumes vivent une seconde vie derrière ce verre épais, coupés de la vie mais ne mourant pas pour autant. Dans ces wetspotten, Fabre conserve des moments de sa jeunesse : des mégots de cigarettes fumées en cachette et des allumettes, les débris d'une assiette cassée par mégarde, des mouches mortes, des morceaux de poupée de ses sœurs, des sécrétions corporelles, des mèches de cheveux, des stylos à bille, du sel, du beurre, etc. La première fois qu'il les sort au grand jour, c'est pour les installer subrepticement dans des œuvres existantes, telles que *The Barnery* d'Edward Kienholz au Stedelijk Museum d'Amsterdam ou *De grote amoniet* de Rik Poot au musée de plein air Middelheim d'Anvers (Wetsworld Project, 1979) et ainsi les parasiter. La deuxième fois, c'est pour les disposer, selon ses propres lois, dans une *Wetskelder* (Cave de la loi, 1979) et une *Wetskamer* (Cave de la loi, 1979). Des années plus tard, il réalisera également des installations filmiques entre les étagères du Natural History Museum (Consilience, 2000) et de la faculté de médecine de l'université de Montpellier (*Angel of Death*, 2001), peuplées de milliers de bocaux dans lesquels sont conservés sous formol environ tout ce que la nature peut produire d'organismes vivants et dont ils sont en quelque sorte une gigantesque mémoire.

Une nuit dans *Le nez*, Fabre jette quelques insectes dans une boîte à chaussures. Avec un stylo à bille de la marque Bic, il suit leur trace jusqu'à ce que la boîte soit entièrement gribouillée de lignes bleues dans lesquelles "l'objet" semble se dissoudre – surtout en raison de l'obscurité qui règne dans cette boîte (*Schoendoos/Boîte à chaussures*, 1977). Dans la performance-installation *Ilad of the Bic-Art, the Bic-art room* (1981) l'artiste prend lui-même place dans une boîte, un espace blanc éclairé de lampes TL, dans lequel il sera coupé du monde pendant 72 heures et une caméra enregistrera ses moindres faits et gestes. Uniquement armé d'une série de Bic bleus, l'artiste se met à écrire et à dessiner sur tout ce qui se présente à lui : les murs, le sol, le lit, ses vêtements et même son propre corps. Il écrit des phrases, aligne une infinité de petits traits ou de chiffres pour égrener le temps. Dans cette cellule aseptisée où il est privé de tout stimulus extérieur, Fabre explore les conditions élémentaires, le point zéro de sa condition d'artiste. Dessiner devient à la fois un moyen pour tuer le temps et l'activité primaire d'un être fort et débordant d'énergie qui gribouille le monde qui l'entoure pour survivre.

Dans la seconde moitié des années quatre-vingt, Fabre crayonne au Bic bleu d'énormes pans de soie artificielle *De weg van de aarde naar de sterren is niet effen...* (La route de la terre aux étoiles n'est pas plane... , 1987) et *Uur blauw* (Heure bleue, 1988) qu'il exposera pour la première fois en 1988 avec une châsse, ayant subi le même sort et baptisée *Huis van Vlammen* (Maison de flammes, 1988). L'heure bleue est ce moment de silence tendu entre la nuit et le jour, un moment où tout est possible. Dans cet intense dialogue physique avec la matière, le dessinateur se perd dans son travail et l'espace créé, mais génère à la fois, en répétant à l'infini le même geste élémentaire, une certaine distance ou abstraction dans laquelle l'image, la forme, l'avant-plan et l'arrière plan se noient et dans laquelle l'œil, qui perd toute emprise sur l'espace, devient réceptif aux apparitions les plus inattendues. Le point d'orgue de cette Bic-o-manie est le *château de Tivoli* (1990) qui, au terme d'une opération de gribouillage au Bic bleu collective de grande envergure et se reflétant dans les eaux de l'étang à ses pieds, semble tout droit issu d'un conte de fée.

Dans cette série d'œuvres, Jan Fabre parvient à formuler, à travers le processus de création, sa vision, claire et perspicace, des mécanismes spécifiques de deux disciplines artistiques. Il est et demeure avant tout un dessinateur. Le dessin est la projection instantanée d'un geste artistique et permet à l'artiste de créer, en un clin d'œil, un monde qui porte sa signature – une signature transparente et reconnaissable. Pour réaliser une sculpture, l'artiste doit se battre contre la matière qui lui oppose une résistance nettement supérieure. Traditionnellement, la réalisation

d'une sculpture demande non seulement du temps, mais aussi des moyens et une énergie qui généralement dépassent les capacités individuelles. Dans la plupart des cas, le résultat défie le temps et est voué à être incorporé au domaine public. Ses rapports spatio-temporels s'expriment notamment en termes d'échelle et de monumentalité. Pour parler à l'imagination du spectateur, le sculpteur doit en appeler à la mémoire collective et la représenter. Pour dessiner, Fabre se sert d'un Bic, objet industriel bon marché et facile à se procurer en grandes quantités. Par ailleurs, il a une admiration particulière pour l'individu qui est capable de dompter le système langagier et l'économie des choses de telle façon que son propre nom soit communément accepté pour désigner un objet. Dans le monde des éponymes, la personne se transforme en un objet : Weck, Bic. Avec cet outil à la fois personnel et collectif, Fabre ne couche pas pour autant ses émotions profondes sur papier. En suivant le trajet des insectes, il se laisse entraîner dans l'étrange dimension spatio-temporelle qui se dessine dans la boîte à chaussures. Dans une seconde phase, ce geste s'affranchit progressivement pour être répété des centaines, des milliers de fois par des dizaines de mains anonymes. L'inlassable répétition d'un geste élémentaire exige une infinie patience méditative, ainsi que des corps prêts à s'abandonner aux obsessions et excès. Moines, insectes, figures de dos. Le dessin s'affranchit de la signature de son auteur pour se métamorphoser en une sculpture qui n'est plus l'œuvre d'un artiste individuel dans la tradition moderne, mais qui vit sa propre vie, en toute autonomie et souveraineté, suivant les lois de l'intelligence collective.

René Descartes utilisait le terme de "mémoire musculaire" pour désigner le phénomène de l'apprentissage corporel inconscient par le biais duquel il estimait être en mesure de démontrer que la mémoire d'un joueur de flûte se situe principalement dans ses mains et d'expliquer comment un animal peut apprendre à s'acquitter d'une tâche ou d'un numéro de cirque. Ce processus d'apprentissage inconscient est basé sur le "principe de facilitation". Notre cerveau est constitué de millions de neurones. Lorsqu'un groupe de neurones est sollicité par un vécu gestuel ou sensoriel, il établit automatiquement des connexions avec d'autres neurones suivant un schéma bien précis. Un vécu gestuel ou sensoriel analogue sollicitera environ les mêmes neurones qui formeront à leur tour des connexions suivant un schéma qui se recoupera partiellement avec le précédent. Plus ces vécus se répètent, plus ces connexions se gravent profondément dans notre cerveau et plus il nous est facile de faire un geste, de reconnaître un vécu sensoriel et de l'associer suivant un prototype consacré plus ou moins stable. Ce processus purement physique qui nous permet entre autres de reconnaître, cataloguer et comparer, se développe spontanément, en l'absence de toute codification consciente. Ceci nous permet d'acquérir inconsciemment de nouvelles capacités par le simple biais d'expériences, répétitions et associations sensorielles. C'est cette mémoire inconsciente qui explique pourquoi, même si nous connaissons les mécanismes de l'illusion optique, nous continuerons de nous laisser prendre au piège du mensonge de l'imagination qui nous fait entrevoir toutes sortes d'images dans des nuages, essaims d'abeilles, taches de sang ou milliers de lignes au Bic bleu. Fabre voit dans cette réceptivité aux illusions optiques non pas l'ennemi numéro un qui, au nom de la raison, doit être combattu à tout prix, mais tout au contraire le véritable détonateur de l'art et de la science, comme en témoignent ces propos, extraits de son journal :

« Dès le début, les gens ont vu des images. C'est ce qui les a poussés à créer leurs propres images. Ils voyaient des images dans un os, une pierre, un bout de bois, les flammes d'un feu de bois. Ils en voyaient dans la surface accidentée de parois rocheuses. La science et l'art ne sont pas marginaux. Ils sont propriété universelle et nos principales armes. »

L'homme de science belge Jean-Louis Deneubourg étudie l'organisation de certaines colonies d'insectes grégaires comme les fourmis et les abeilles pour tenter de cerner les mécanismes de systèmes auto-organisés comme les villes, les autoroutes de l'information, les motifs de taches chez certains animaux ou encore le cerveau et la mémoire. Chaque fourmi ou abeille s'acquiesce de certaines tâches élémentaires de façon répétitive et apparemment arbitraire. Bien qu'il n'y ait aucune organisation centralisée consciente, le résultat est d'une complexité spectaculaire. De ces actes ordinaires émerge une intelligence collective qui dépasse l'intelligence individuelle de chaque insecte. Le résultat de leur travail est littéralement d'un autre monde. Dans ses sculptures au Bic bleu, Jan Fabre use de cette même métaphore des insectes pour explorer et s'inspirer de la motricité, de la mémoire et du pouvoir d'imagination du corps inconscient. Ses sept ruches crayonnées au Bic bleu et minutieusement alignées (Wolt iemandt mir dasselb verkeren, thas thut der Bienern wadel abkeren, 1990) en sont l'exemple le plus pertinent.

Dans cette optique, les sculptures-scarabées que Fabre réalise dans la première moitié des années 1990, s'inscrivent entièrement dans la logique de sa démarche artistique. En 1993, il réalise *Mur de la montée des anges*, la première de toute une série de sculptures analogues constituées de coléoptères verts, bleus, orange ou bruns. Cette forme séduisante et hyper féminine s'inspire de trois icônes culturelles occidentales, de trois prototypes de la mémoire collective, à savoir : la bouteille de Coca-Cola, la robe de Dior et la Sainte Vierge. Jan Fabre sait qu'à force d'être servies de façon répétitive, les icônes finissent par se graver dans cette mémoire collective pour l'avoir vu dans l'iconographie religieuse et chez Andy Warhol. Cette sculpture n'a pas de tête. Elle n'a même pas de corps puisque les scarabées préalablement traités sont tout simplement cousus sur un treillis, formant une sorte d'armure creuse qui enveloppe un vide. Lorsque vous regardez cette sculpture de près, vous n'apercevez qu'un magma informe hérissé de centaines de scarabées. Lorsque vous prenez un certain recul, vous voyez émerger de cette matière pullulante un corps rayonnant, à la fois fort et vulnérable qui évolue dans un monde que le spectateur ne peut voir que s'il s'en distancie : le monde de la beauté souveraine de l'image pure. « Je crois à la beauté, parce que la beauté a la couleur de la liberté », précise Fabre.

Les trois moines apiculteurs dont nous avons déjà parlé et qui, eux aussi, semblent se mouvoir dans l'espace comme des anges ou des fantômes et n'ont pas de visage, sont empruntés à une gravure de Bruegel. Un autre personnage également tout droit issu du Moyen Âge et portant une cape qui laisse entrevoir un vide à la place de la tête, est *Zelfportret als joker in de Ommeganck (straat)* (Autoportrait comme joker dans la (rue) Ommeganck, 1997). Dans la rue Ommeganck d'Anvers, il y avait jadis un hangar où l'on entreposait les géants que l'on sortait à l'occasion de l'Ommeganck ou grand cortège folklorique annuel. À l'origine, ces géants étaient censés tenir à distance les mauvais esprits. Bien que s'étant démasqué, le bouffon, qui prend appui sur une sorte de croix reposant à son tour sur deux petits tréteaux, ressemble à un épouvantail amputé qui attend de pouvoir faire à nouveau son numéro. Ce personnage a le même air carnavalesque, à la fois comique et menaçant, que les *Vlaamse krijgers* (Guerriers flamands, 1995-1996). Ces guerriers, également appelés *Guerriers du désespoir*, consistent en une charpente en bois revêtue d'un plastron d'armure et surmontée d'une tête de coléoptères. L'exemplaire le plus menaçant a le visage d'un homme et les oreilles d'une chauve-souris ; un autre a la tête d'une tortue et les oreilles dressées d'un géant flamand (espèce de lapin géant, prédestiné à finir, nageant dans une sauce à la bière, dans l'assiette des amateurs de bonne chère). Sous ses airs lourds et patauds, cette cohorte de *Guerriers flamands* n'est pourtant pas à sous-estimer. Les chauves-souris et les tortues seraient en effet dotées d'un mystérieux organe, d'une sorte de capteur sismique capable de détecter les moindres vibrations. Avec leurs grandes oreilles, elles sont en plus à l'écoute du monde plongé dans les ténèbres qui les entoure. Elles sont le fruit de l'imagination cuirassée de leur auteur. Comme de nombreuses créations de Fabre, ces sculptures trahissent clairement leurs origines artificielles, métaphoriques. Le caractère personnel de la construction métaphorique est cependant contré par la répétition massive des scarabées qui propulse ces sculptures dans un autre monde: le monde de l'anonymat, de l'inconscience et de l'intemporalité.

Fabre n'utilise pas seulement des carapaces complètes. Parfois il se contente d'utiliser les élytres elliptiques du scarabée, comme c'est le cas dans *Bol van de mestkever* (Boule du bousier avec colonne vertébrale, 2001) et *Bad* (Baignoire, 2003). Ces œuvres se distinguent par leur caractère particulièrement décoratif et attrayant qui est le fruit d'une application ménagère que l'on considèrerait traditionnellement féminine : l'inlassable répétition d'un acte simple et apparemment sans importance que l'on effectue sans réfléchir. La *Baignoire* est accrochée verticalement au mur, formant ainsi une niche vide, abandonnée. Elle est revêtue d'une kyrielle d'élytres disposés en éventail dont le magnétisme incite le spectateur à en parcourir inlassablement du regard la surface toute en courbes et reflets irisés. La plus impressionnante de ces œuvres en scarabées est le plafond de la *Salle des Glaces* du Palais Royal de Bruxelles recouvert de 1,6 million d'élytres de scarabées (*Heaven of Delight*, 2002) : un travail qui, comme le *Château Tivoli* (1990), relève de l'exploit. En tablant sur la couleur naturellement intense et inaltérable de ces élytres et sur leur texture qui renvoie et fragmente la lumière dans un jeu de reflets d'un grand raffinement, Fabre revisite à sa manière un genre séculaire : les peintures murales. Cette décoration de plafond est l'œuvre d'une trentaine d'assistants qui, pendant trois mois, ont travaillé à ce gigantesque collage. Ces élytres sont disposés en une dizaine d'appareils dans lesquels le spectateur voit apparaître et disparaître une infinité de motifs qui varient en fonction de l'endroit où il se trouve,

de son point de vue et de la lumière. Par un jeu d'interactions massives, ces milliers d'élytres déclenchent le phénomène de l'intelligence collective.

Dans la fresque de plafond de la Chapelle Sixtine, l'homo universalis de la Renaissance, capable de cerner dans une perspective centrale l'ensemble des compétences et acquis universels, est représenté par un vieillard barbu qui, d'un simple geste de la main, crée l'homme. Au XVI^e siècle, alors que le monde se désagrège rapidement, ce personnage devra livrer un sérieux combat pour demeurer crédible – un combat désespéré qu'il sera contraint de livrer à jamais. Avec le plafond de la Salle de Glaces, Fabre crée un ciel pour notre monde actuel, radicalement fragmenté, insaisissable et se soustrayant à toute tentative de représentation. Que ceux qui croient y reconnaître l'image d'un pouvoir centralisé se détrompent. Cette sculpture est réellement souveraine et fondamentalement non hiérarchique, puisqu'elle se soustrait à toute main ou regard. Elle est une carte mystique qui représente ce qui ne peut être représenté. Elle est le bouillon de culture de l'imagination dans lequel le spectateur se noie inévitablement et est dévoré par l'araignée à la fois monstrueuse et hilarante qui lui tombe dessus du plafond. Elle est la carte d'Utopia.