



RESTAURATION DE *BIG SLEEP* D'EDMUND ALLEYN : FAIRE PERDURER LES COMPORTEMENTS TECHNOLOGIQUES DE L'ŒUVRE

« Nous approchons rapidement de la phase finale des prolongements de l'homme : la simulation technologique de la conscience. Dans cette phase, le processus créateur de la connaissance s'étendra collectivement à l'ensemble de la société humaine, tout comme nous avons déjà, par le truchement des divers médias, prolongé nos sens et notre système nerveux¹. » – Marshall McLuhan

Big Sleep d'Edmund Alleyn présente une réflexion glaçante sur un âge annoncé par le gourou des médias Marshall McLuhan. Élément d'une série d'œuvres témoignant du vif intérêt d'Alleyn pour la cybernétique, elle est acquise en 2008 par Anne Grace pour le MBAM. Pour la rétrospective consacrée à l'artiste par le Musée d'art contemporain, intitulée *Edmund Alleyn : dans mon atelier, je suis plusieurs*, nous avons entrepris l'ambitieuse restauration de cette œuvre complexe, aux multiples facettes.

Big Sleep est un relief mural de bois et de contreplaqué peints, contenant des dispositifs visuels et sonores conçus grâce aux technologies disponibles à l'époque de sa création, en 1968. L'ensemble fait penser à un appareil médical où le sujet donnerait à voir et à entendre sa pensée et ses souvenirs. Il fait partie de ce corpus où l'artiste s'interroge sur le développement envahissant des technologies et des médias de communication.

Sur la partie verticale figure le schéma peint d'un cerveau ainsi qu'une colonne de fioles en pyrex partiellement remplies d'encre bleue. Sur la partie inférieure sont juxtaposés un magnétophone à bobines, un boîtier-écran et, sous un dôme en plexiglas, le torse d'un mannequin en vinyle dont la tête est parcourue de contacts suggérant des électrodes.

Lorsque le dispositif est mis en marche, le cerveau s'illumine grâce à un régime clignotant de petites ampoules incandescentes et divers bruits d'atelier semblent provenir de l'enregistreuse. Simultanément, le petit écran laisse défiler à intervalles réguliers des images de guerre, des souvenirs de vacances, des planches anatomiques. À l'origine, l'activation durait une minute. Un projecteur à diapositives intégré dans la partie inférieure projetait sur l'écran 80 images couleur. Le magnétophone à bobines était un leurre mécanique puisque le son provenait d'une enregistreuse à cassette reliée à un haut-parleur. Un petit

circuit électronique contrôlait cette mise en marche simultanée d'effets visuels et sonores².

En 1968, l'artiste était déjà conscient de la durée de vie limitée de certaines de ces technologies, en particulier des ampoules incandescentes et des diapositives couleur qui à l'usage sont sujettes à la décoloration. Étonnamment, les ampoules originales s'illuminent encore et le mécanisme séquence de scintillement est tout aussi performant qu'à sa création. Ce n'est pas le cas des diapositives qui doivent être reproduites pour la présentation en salle.

L'obsolescence des supports de contenu (film, diapositive, bande vidéographique) et des appareils qui les actionnent mettent en péril de telles œuvres « historiques » à composantes technologiques. Cette problématique singulière de la restauration nous a amenés à définir différentes stratégies acceptables afin de pouvoir garantir l'intégrité de ces œuvres à moyen terme, en reproduisant les effets de ces technologies tout en sauvegardant les contenus.

Deux stratégies ont été adoptées pour restaurer cette œuvre d'Alleyn : la migration et l'émulation. La migration consiste à transférer les contenus d'un support en voie d'obsolescence vers une autre technologie plus récente et plus stable. La numérisation des bandes vidéographiques en est un bel exemple. Le principe de l'émulation vise à imiter les comportements physiques de l'œuvre, en utilisant des technologies plus récentes qui en reproduisent les déroulements originaux.

C'est à partir de ces principes que *Big Sleep* a été restauré. La bande son magnétique originale a été perpétuée sur un fichier numérique. Chacune des 80 images ont été transférées du mode analogique de l'œuvre comprenant la bande magnétique, les diapositives et le circuit électronique de la minuterie, à un mode numérique d'opération. Un ordinateur portable MacBook contient non seulement le programme coordonnant les différentes fonctions technologiques et la minuterie, mais aussi les fichiers du son et des images. Les images sont aujourd'hui projetées en séquence fixe, à l'aide d'un projecteur numérique, dissimulé dans la partie inférieure. Le son provenant de l'ordinateur est diffusé par ses haut-parleurs. Quant aux équipements analogiques maintenus, soit le mécanisme d'allumage des ampoules et celui de la fausse enregistreuse, ils sont relayés à l'ordinateur via un gradateur assurant l'action simultanée. Enfin, tous ces déclenchements demeurent tributaires d'une première action, elle aussi maintenue, soit celle du visiteur pressant le bouton de commande.

RICHARD GAGNIER

¹ Marshall McLuhan, *Pour comprendre les médias*, Montréal, Éditions MAF (1964) 1968, p. 19-20.

² La documentation visuelle et écrite établie en 1989 pour la présentation de *Big Sleep* dans l'exposition *Déclats, art et société* à la Galerie des arts de 1980 et 1970 nous a permis d'identifier les composantes et de comprendre les mécanismes originaux de cette œuvre complexe.

Edmund Alleyn (1921-2004), *Big Sleep*, 1968, bois, verre, acrylique, polymères plastiques, peinture à l'alkyde fine métallique, peinture acrylique, encre à base de projections de diapositives couleur, lumière incandescente, son, 105 x 108,5 x 51,5 cm, MBAM, don d'Anne Chem-Alleyn et Jennifer Alleyn.