

PQ TAZ
des institutions ?

pratique cryptée
invisible

→ visible marketing
industrie culturelle

autorité des profs (type BA.)
liée au marché de l'art

→ et maitriser à l'histoire de l'art ?
liée à l'histoire du capitalisme

DEVI STUDIO SHANGHAI

OÙ SONT PASSÉS
LES FAUVES ?
CONVERSATION
À LA MAISON LEVANNEUR

LES PERSONNAGES :

YILAN ET PAUL,
UN COUPLE EN VACANCES
SUR L'ÎLE DES IMPRESSIONNISTES,

MANZU LEUR FILS DE HUIT ANS,

PHILIPPE,
UN AMI DE PASSAGE.

LE DÉCOR :

LES SALLES DU CNEAI

EN AOÛT 2014

PAUL — À part sur quelques îles comme celle-ci, ce qui est montré est tenu de distraire. On pioche à qui mieux mieux dans les cultures populaires, savantes ou commerciales, et on malaxe le tout dans un flux qui irrigue sans peine l'actualité culturelle. Les centres d'art sont devenus des cabinets de curiosités permanents. L'exotisme étrange du banal importé dans l'exposition produit inévitablement de la surprise, du décalage, du choc, du scandale, du jeu, de la séduction. Tout est bon pour renouveler l'exotisme, piquer la curiosité, capter l'attention, heurter la sensibilité, stimuler la libido ou raconter des histoires. L'art est devenu une branche spécialisée du tittytainment généralisé.

PHILIPPE — Et il faut encore l'expliquer aux enfants pour mieux l'infliger aux parents. L'institution préserve jalousement sa spécificité mais l'œuvre est sommée d'être interopérable par la pédagogie, la mode, le design, la publicité ou les médias.

PAUL — La fausseté qui s'est installée dans l'art devenu animation culturelle consiste à revendiquer la spécificité pour des objets non spécifiques. C'est en quelque sorte l'héritage négatif, régressif et répressif du ready-made, son côté obscur. Une fois établie la dimension performative de l'énoncé artistique dans les conditions institutionnelles requises, l'effet critique de la démonstration s'émousse et la répétition indéfinie de cette démonstration ouvre le champ à une inventivité purement rhétorique qui s'épuise faute d'avoir voulu en tirer les conséquences plutôt que d'en décliner les variations.

MANZU — Est-ce que je peux jouer ?

PAUL — Le Festival « Island » a ce grand mérite d'ouvrir un espace d'expérimentation qui esquisse la question de l'exposition et de l'invention scénographique. Mais la limite d'un festival est qu'il invite au spectacle, à l'événement. D'où l'idée avec toi et Étienne de monter plutôt une convention. La convention partage quelques traits avec le festival mais au lieu de s'adresser à un public elle implique une communauté. Cela évite toute cette ambiguïté autour de la question de la médiation.

PHILIPPE — Les conventions auxquelles j'ai assisté dans divers domaines d'activité — informatique, manga, cosplay — ne négligeaient pas tout à fait la présence d'une audience, mais l'essentiel était tout de même de se retrouver ensemble, entre spécialistes d'une question ou entre membres d'une communauté d'amateurs. Il y a toujours ces moments informels nommés « Birds of a feather » qui servent à identifier les questions émergentes. Il y a aussi les séquences de « show and tell » lorsqu'une démonstration entraîne une autre démonstration. C'est cet aspect dynamique qui est le plus passionnant.

PAUL — Il faut renouveler la fonction sociale de l'exposition — voir ce que font les autres et en parler — en se débarrassant de tout ce qui l'entrave et l'assimile au marketing. En abandonnant l'exposition il ne faut pas perdre l'opportunité de se rencontrer. La convention maintient aussi l'exigence d'un rendez-vous, d'une date à laquelle il faut être prêt et sans laquelle on remettrait toujours à plus tard la réalisation d'un projet. En reprenant un format bien rodé dans la plupart des activités nous pourrions créer pour la pratique artistique un nouveau contexte débarrassé des faux problèmes de l'exposition. En fait cela revient à ne garder de l'exposition que sa dimension collective, en introduisant une pratique du partage et de l'échange sans laquelle il n'est pas question de parler de recherche.

PHILIPPE — C'est effectivement ce qui manque totalement à l'heure actuelle. Aucun des événements qui occupent la scène médiatico-marchande de l'art, que l'on voudrait confondre avec l'art contemporain, n'offre l'opportunité d'une discussion entre artistes. Même le vernissage ne donne lieu en général qu'à des échanges d'informations stratégiques sur l'état des rapports de force au sein du réseau professionnel.

PAUL — Il reste cependant un endroit où les conversations ont lieu et où elles constituent le cœur de l'activité de création. Mais ce lieu est malheureusement perçu comme périphérique car il est en marge du monde professionnel (c'est-à-dire du marché). C'est l'école d'art. C'est là, et peut-être seulement là, que les artistes — artistes-enseignants, artistes-invités, étudiants-artistes — trouvent un contexte d'échange, de confrontation et de réflexion ouvert et non concurrentiel. C'est un espace de débat, d'essais et de recherche. Je crois qu'une convention, sans imiter l'école, pourrait contribuer à l'instauration d'un nouvel écosystème artistique basé sur la coopération.

PHILIPPE — Les étudiants mesurent insuffisam-

0.1 — SCÈNE 1 : LE LIVRE DE GO

Au centre de la salle une construction octogonale en contreplaqué posée au sol sur la tranche. À l'intérieur, sur le panneau inférieur, un plateau de jeu et des pierres noires et blanches dans deux bols.

PAUL — C'est une question de stratégie. Quand je revendiquais pour l'artiste un statut de chercheur et quand je parlais de l'art en tant que recherche fondamentale afin d'évacuer la question du public et de la médiation, c'était une manière de défendre la spécificité irréductible de l'art et de la protéger. Mais aujourd'hui la stratégie à développer me semble plutôt être de contourner cette notion de spécificité et de quitter le lieu qui la garantit sans risque et sans conséquence, c'est à dire d'en finir avec l'exposition.

MANZU — Je peux jouer ?

PAUL — Parler de recherche c'était tenter de préserver les institutions telles qu'elles sont avec un argument qui puisse leur épargner le diktat de la visibilité médiatique. C'était essayer de sortir de cette spirale infernale de l'entertainment haut de gamme qui s'impose de plus en plus. Une bonne façon, me semblait-il, d'expliquer pourquoi il n'y a personne dans l'exposition et pourquoi ce n'est pas très grave.

PHILIPPE — En réalité cette autonomie apparente nous sépare du mouvement du monde, appauvrit la pratique et réduit l'art à un loisir de luxe. Je crois cependant qu'il faut préserver ce qui dans l'autonomie rend possible le développement de propositions que le libre jeu des contraintes économiques interdiraient. Mais on ne va pas dans ce sens aujourd'hui.

0.2 — SCÈNE 2 : CREDIT TO THE EDIT

Tout autour de la pièce des dessins d'illustrations divers dans des cadres en bois. Au sol des piles de photocopies de ces mêmes illustrations.

PHILIPPE (en ramassant quelques copies) — Parlons plutôt de l'organisation d'une convention.

PAUL (qui choisit aussi certains dessins) — Oui j'aime beaucoup cette idée qu'Étienne a commencé à explorer. Désertier l'exposition et l'abandonner aux professionnels de l'industrie culturelle nous conduit en effet sur le terrain d'autres activités. Nous pouvons emprunter des dispositifs préexistants sans avoir à réinventer la roue.

PHILIPPE — Le texte d'Étienne sur l'infrastructure des réseaux et sur leur neutralité en terme d'usages et de contenus me semble effectivement décisif dans cette perspective.

PAUL — Il ne s'agit pas de pirater, de détourner ou d'approprier. Il suffit d'emprunter, de circuler, de passer.

0.3 — SCÈNE 3 : CREDIT TO THE EDIT

Une vitrine et des photographies.

ment l'importance de cet environnement coopératif pendant leurs études. C'est par contraste qu'on en découvre la valeur après coup.

PAUL — Je ne veux pas non plus idéaliser l'école. Elle est de plus en plus soumise aux logiques de production sous prétexte de professionnalisation. La réforme européenne insémine comme naturelles les valeurs du marché dans l'espace pédagogique. Une sorte de fatalité de l'apprentissage du monde tel qu'il est remplace l'espoir de pouvoir encore le réinventer.

PHILIPPE — Curieusement les petits groupes d'étudiants qui se forment dans l'école pour résister à cette pression ont tendance à se désagréger dès la sortie de l'école. Une convention pourrait sans doute leur offrir les conditions favorables au maintien de leurs interactions.

PAUL — D'autant qu'une convention concerne les artistes en tant qu'ils sont amateurs, et non les artistes en tant qu'ils devraient être des professionnels. L'objectif est d'instituer un environnement d'émulation, d'évaluation, de tension et de contradiction, de discussion, entre artistes.

PHILIPPE — D'ailleurs dans les conventions on peut aussi participer à des ateliers ou assister à des démos.

PAUL — Selon moi toute proposition plastique pourrait se prêter à une démo. Et une démo pourrait consister tout simplement à accrocher une peinture sur un mur. Il ne faut pas jeter le bébé avec l'eau du bain... Dans les conventions d'Origami où intervient Etienne les participants posent des pliages sur des tables. Pour autant cela n'a rien à voir avec une exposition.

PHILIPPE — C'est ce que j'ai bien aimé avec le petit chien en céramique vu à Shanghai. Il peut juste être posé là. Il n'est pas nécessaire de l'exposer.

MANZU — Regarde, l'escalier est attaché avec des ceintures de sécurité.

1.2 — SCÈNE 4 : CHREMATISTIQUE III

Un empilement de casiers métalliques portant des boîtes en cartons remplies de documents. Une table avec des gants blancs pour manipuler le contenu des boîtes. Deux fauteuils.

MANZU — Regarde, ce sont les mêmes boîtes que les marches de l'escalier.

PAUL (*qui enfile une paire de gant*) — Il faut aborder autrement les problèmes. Disons-le sans prendre de gants (*rire*): il ne s'agit plus de renouveler les modes de présentation, il est temps de se délester de tout le maniérisme du « display ».

PHILIPPE — Il faut développer un outil dont les artistes ont besoin aujourd'hui. Ce serait mieux de ne pas avoir à le faire nous-mêmes, mais nous n'avons pas le choix.

PAUL — Un outil que nous devons forger comme une arme. Il faut en finir avec les pratiques curatoriales. Les artistes qui voudront viendront. Pas de sélection, pas de recommandation, pas de déclaration d'intention.

PHILIPPE — Il n'est plus question de poser quelque chose et de s'en aller. Dans une convention tu poses quelque chose pour des gens qui sont là et avec qui tu peux parler et qui ont eux aussi amené quelque chose à montrer et à discuter. Rien à voir non plus avec une foire. Rien à vendre.

PAUL — Il est temps de reconnaître que finalement l'exposition n'était rien d'autre qu'une extension prétentieuse de l'étalage. Des objets sont posés là dans l'attente du regard d'un acheteur. L'exposition n'est rien d'autre qu'un étalage de marchandises et les curators ne sont que des chefs de rayon. À l'ère des réseaux sociaux il devient clair que le format exposition n'a plus aucun sens. Et par format je ne désigne pas les murs blancs, mais les dispositifs économiques et les protocoles sociaux associés. Tout le complexe médiatico-marchand autour duquel s'est structuré le monde de l'art contemporain depuis les impressionnistes est aujourd'hui totalement inapproprié. Et le problème ne concerne pas seulement les pratiques performatives et immatérielles. Il concerne aussi la production d'objet.

PHILIPPE — C'est comme si on se mettait à fabriquer des grille-pains pour qu'ils restent en magasins. Or nous en sommes arrivés là. Nous fabriquons des œuvres pour qu'elles soient dans les galeries.

PAUL — Il faut poser la question de l'usage comme le fait Stephen. Cela ne veut pas dire se replier sur l'espace domestique.

PHILIPPE — Pour l'instant il n'y a quasiment pas de discussion entre les artistes. À part dans les écoles et dans de petits groupes isolés. Créons un espace où les conversations entre artistes sont possibles, et ce sera déjà considérable.

PAUL — L'essentiel, au risque de me répéter, c'est qu'il n'y ait pas de public et que cela ne soit pas un problème. Dans la salle où nous sommes, s'il n'y a pas de visiteurs c'est un problème. C'est un problème pour les organisateurs, c'est un problème pour les financeurs, c'est un problème pour tout le monde. Et cela ne devrait pas l'être. Quelqu'un a essayé quelque chose et le soumet à l'appréciation de ses pairs. Cela n'a rien à voir avec la validation par le marché, les médias ou le public. Une convention n'a pas besoin de l'alibi du public. C'est l'affaire d'une communauté interprétative.

PHILIPPE — Tout à fait d'accord. Pas de public donc pas de spectacle, pas de démagogie. Inutile de s'encombrer avec l'idée de l'accessibilité qu'il faudrait garantir.

PAUL — D'ailleurs, ce qui est intéressant dans l'école d'art c'est qu'il y a de l'art mais qu'il n'y a pas de public et que ce n'est pas un problème.

MANZU — On peut s'en aller ?

PHILIPPE — La logique des conventions est sans médiation. On se retrouve entre membres d'une même communauté d'intérêt, et l'orientation qui se dégage devient effective de facto, sans nécessité de médiation entre base et sommet, entre spécialistes et public, ou entre exécutants et décideurs. Ce que l'on trouve pertinent de faire, on le fait. Dans l'esprit des mouvements « Do It Yourself ». Quand la route est barrée il faut faire un détour. Cela ne sert à rien d'aborder frontalement le barrage.

PAUL — L'ambiguïté du « Do It Yourself » est qu'il est souvent question de faire soi-même ce que l'institution fait déjà. À quoi bon reconquérir sa liberté si c'est pour faire plus ou moins la même chose. Les espaces alternatifs et associatifs reconstruisent le plus souvent les espaces institutionnels et se réinventent d'art ou musées officiels sans remettre en cause le modèle de l'exposition.

MANZU — On y va ?

PAUL — Il ne s'agit pas de faire la même chose dans les marges et sans moyen, comme souvent dans les squats d'artistes, mais de changer de paradigme, d'ouvrir d'autres manières de penser et d'agir.

MANZU — Je m'ennuie.

PAUL — Quand Etienne nous parle de ses derniers pliages et qu'il nous explique comment il les présente dans les conventions d'Origami, cela ouvre des pistes de réflexion et de création. Il ne s'agit pas de revendiquer un statut ou de promouvoir une réforme du financement public de la recherche.

PHILIPPE — Bien sûr, mais je n'ai jamais imaginé une convention sous un angle revendicatif. Il faut d'une manière ou d'une autre casser les routines. Si nous ne le faisons pas la convention sera utilisée comme une sorte de banc d'essai, sans pour autant remettre en cause la finalité de l'exposition. Je ne suis pas opposé au fait qu'un artiste souhaite encore exposer, mais il y a des questions fondamentales à poser. Et nous ne pourrions jamais les reposer sans créer les conditions d'une conversation entre artistes.

PAUL — Le dispositif l'induit graduellement. La conversation va naître de l'échange des positions et des propositions.

PHILIPPE — Je crois que nous imaginons à peu près la même chose mais que nous identifions des risques différents. Là où tu crains une dérive corporatiste stérile si nous posons des questions trop générales, je vois le péril de projets conçus uniquement pour le contexte particulier de la convention. Nous aurions alors des grille-pains qui ne seraient pas conçus pour griller du pain, mais des grille-pains qui seraient conçus pour faire un certain effet dans une convention de fabricants de grille-pains, et dont le fait qu'il puisse griller du pain deviendrait tout à fait secondaire, et même gênant.

MANZU — C'est l'heure du goûter. On rentre à la maison ?

mise à jour automatique a modifié l'interface sans me demander mon avis. C'est vraiment pénible. Imagine que ton fauteuil Le Corbusier chez toi, un soir en rentrant d'une exposition, soit remplacé par un fauteuil Starck sous prétexte de mise à jour.

PHILIPPE — Ta surprise vient du fait qu'Apple a rompu récemment avec l'esthétique skeuomorphique qui avait fait son succès.

PAUL — C'est pourtant la métaphore du bureau qui a facilité le glissement entre l'environnement de travail ordinaire et l'environnement numérique. Mais elle n'est sans doute plus nécessaire pour les natifs du monde numérique.

PHILIPPE — La métaphore n'est pas en cause c'est plutôt son design. L'habillage devient simplement plus abstrait, plus plat, sans les effets décoratifs à l'ancienne qui voulaient du cuir au revers d'un agenda ou une planche en bois pour poser les livres.

PAUL — Dommage, je dois être un peu passéiste. J'aime assez le paradoxe d'une imitation de machine à écrire ancienne sur une tablette numérique, avec la clochette du retour chariot, ou la simulation d'une photo polaroid avec un smartphone.

PHILIPPE — De la même manière le faux bois des portières de certaines voitures aux États-Unis dans les années 1950 évoquait les charrettes du Far West et faisait donc le lien entre deux époques. On pourrait en dire autant des stucs du 19^e siècle qui masquaient les architectures métalliques difficiles à accepter de prime abord.

PAUL — Nous en sommes là sans doute avec l'exposition. Les pratiques curatoriales sont essentiellement skeuomorphiques dans la mesure où elles s'efforcent de ramener entre quatre murs des objets produits dans des logiques de réseau ou d'édition. Il est temps de s'en débarrasser. Mais je regrette mes étagères en bois...

2.4 — SCÈNE 9 : SPECTOR BOOKS : THROUGH THE LABYRINTH

Des feuillets verts, oranges et jaunes suspendus à des câbles occupent toute la salle. Sur chacun la copie d'une page d'un livre posé sur une étagère à gauche de la porte.

PAUL — La question qui nous intéresse tous les deux je crois est de savoir comment une proposition artistique peut être vue par différentes personnes dans différents contextes selon différents points de vue, c'est à dire comment une proposition pourrait être compatible, plutôt que spécifique.

PHILIPPE — Sans croire pour autant à une universalité de l'art.

PAUL — L'art a une fonction anthropologique majeure. Étendre et diversifier sa sensibilité au monde est un enjeu crucial pour le vivant. À ce niveau la pratique artistique, sous toutes ses formes, a un intérêt déterminant du point de vue de la connaissance, au même titre que la recherche

scientifique. Les retombées ne sont pas les mêmes, les applications ne sont pas les mêmes, mais dans les deux cas le divertissement du public n'est pas un objectif, pas plus que son éducation.

MANZU — Est-ce que c'est bientôt fini ?

PAUL — Mais évidemment c'est très embarrassant car les portes sont ouvertes et les gens entrent et sont confrontés à des objets, des images ou des gestes incompréhensibles. Ils en éprouvent inévitablement une grande frustration et réagissent négativement. Passé l'effort de médiation légitime les responsables d'expositions seront donc fatalement portés à préférer des propositions plus faciles, plus spectaculaires et plus amusantes. La disneyfication du monde de l'art, de Mac Carthy à Cattelan, n'est rien d'autre que la conséquence mécanique de ce malentendu sur la question du public.

PHILIPPE — Ne pas se préoccuper du public est effectivement salutaire. Mais le problème politique que tu soulèves concernant le financement public et la nécessité de le justifier dans une démocratie est plus large et plus profond que la crise d'une culture en voie de disneyfication. Il s'agit d'un problème qui nous affecte également d'une autre manière : c'est la faiblesse de la politique vis-à-vis de l'économie. L'idée qu'il y aurait une connaissance universelle correspond à un modèle politique et à une vision du monde qui n'est plus tenable aujourd'hui. On ne peut pas palier au déficit politique et à l'hégémonie de l'économie et il faut donc gérer les attentes d'un public en quête d'expérience. Le public ne peut pas accepter que la science lui procure une expérience qu'il n'apprécie pas. La recherche de la vérité se retourne comme vaine illusion et seule compte la réalité de l'expérience plaisante que l'on peut faire du monde.

PAUL — L'exigence d'une expérience plaisante de la création vécue comme récréation oppose ici l'industrie culturelle et l'art. Le public préférera toujours la fausse impression de comprendre les impressionnistes à la véritable frustration de ne pas comprendre un artiste contemporain.

PHILIPPE — L'exposition piège les recherches avancées en ce qu'elle les soumet au diktat de la visibilité, de la communicabilité, de l'intelligibilité.

PAUL — L'extension du spectre sensible auquel travaille l'art entre nécessairement en résistance contre les dispositifs réducteurs du capitalisme cognitif qui œuvrent à anesthésier notre rapport au monde.

PHILIPPE — L'art est sans doute l'une des premières victimes du piège de la visibilité attrayante que tu décris. Mais la science que tu sembles croire à l'abri n'est pas moins affectée par le règne de la visibilité médiatique. Il n'est que de comparer le Palais de la Découverte et la Cité des sciences de La Villette. Cette pédagogie de l'apprentissage ludique préfabriqué et « presse-bouton » est évidemment inhibitrice de l'autonomie et de prise de risque d'une démarche d'exploration et du véritable plaisir de la découverte.

PAUL — L'impératif ludique écarte les difficultés

qui caractérisent une expérience réelle. La cité des sciences s'adresse aux enfants et devient une immense garderie qui tout à la fois donne bonne conscience aux parents et les infantilise. C'est le modèle auquel se conformeront tôt ou tard les musées d'art contemporain. Les expositions pour enfants, d'abord relégués en annexe au Centre Pompidou, occupent aujourd'hui un plateau du grand hall, et serviront bientôt de modèle à une approche « interactive » généralisée de l'art.

PHILIPPE — On préférera vite à un petit tableau sa projection vidéo agrandie, animée, expliquée, zoomable, naviguable et jouable.

PAUL — D'où l'importance prédominante aujourd'hui dans de nombreux centres d'art de la scénographie et du design. Autour d'une proposition artistique il faut ajouter l'inventivité du commissaire et la fantaisie du graphiste. Cela commence comme un parasitage puis cela tourne au phagocitage. La réaction consiste d'abord à s'emparer des armes de l'ennemi et revient en réalité le plus souvent à faire sien ses objectifs.

MANZU — On s'en va maintenant ?

PAUL — Bien sûr on peut le faire soi-même et on a pas besoin d'aide, mais est-bien nécessaire ?

PHILIPPE — On part un peu n'importe comment, non ?

PAUL — C'est juste une conversation. Cela reste entre nous.

PHILIPPE — On se répète et on s'essouffle. Et là je crois que c'est l'escalier qui conduit à l'administration.

— ÉPILOGUE : BUREAUX

PAUL — C'était bien cette visite, non ?

PHILIPPE — C'est le syndrome de Stockholm. La plupart des artistes sont les otages d'un système auxquels ils s'identifient.

PAUL — Il faut se souvenir que pour chauffer leur atelier de la maison Levanneur, Derain et Vlaminck brûlaient les chaises du restaurant de la maison Fournaise.

YILAN — C'est étrange, tu es toujours content de voir des expositions et tu dis sans arrêt qu'il ne faut plus en faire.

Manzu — Je peux dessiner maintenant ?

DEVI STUDIO SHANGHAI,

LA MAISON FLOTTANTE,
CHATOU, AOÛT 2014

REMERCIEMENTS
À PHILIPPE BLANC, PORTLAND
ET ÉTIENNE CLIQUET, TOULOUSE

PAUL — Si la démo, telle que le groupe téléférique l'avait initié, ou la convention, telle que nous sommes en train de l'imaginer, pouvait devenir un nouveau contexte pour l'actualisation de propositions artistiques non exposables, il ne faudrait pas que cela rebute d'emblée des artistes qui sont essentiellement plasticiens et qui n'y verraient qu'un format réservé aux propositions conceptuelles ou immatérielles.

PHILIPPE — PAUL — La convention ne devrait pas être un format réservé aux artistes bavards.

PAUL — Ainsi le Festival Island pourrait à première vue ne concerner que les artistes intéressés par la performance. Or ce qui me semble essentiel est plutôt que ce Festival donne également l'occasion de présenter des objets ou des images dans une autre temporalité et selon des modalités autre que l'accrochage.

MANZU — Je m'ennuie.

PAUL — Il faut se donner les moyens d'imaginer autrement l'implémentation d'une image, d'un dessin, d'une peinture, sans tomber dans le piège de l'exposition ni s'enfermer dans l'espace domestique du collectionneur.

1.3 — SCÈNE 5: CALENDRIER

De grands panneaux imprimés sont accrochés tout autour de la salle. Ils représentent les pages très agrandies de l'agenda d'un artiste.

PAUL — J'ai lu hier le compte-rendu d'une étude qui établit, contrairement à l'idée reçue, que les créateurs se soumettent le plus souvent à des rythmes très stricts et structurent leurs activités de la journée selon un découpage catégorique très régulier. L'auteur a compilé les plannings de dizaine d'artistes et de scientifiques à partir d'autobiographies, d'entretiens et de témoignages et il a établi un tableau comparatif assez surprenant.

PHILIPPE — Ce serait intéressant de reprendre les données réunies pour les comparer décennie par décennie afin de faire apparaître l'impact des technologies sur les méthodes de travail et sur les parcours créatifs. Aujourd'hui, avec les technologies mobiles, nous sommes à la fois hyper-spécialisés et connectés avec l'activité de champs de recherche incroyablement diversifiés. Les opportunités de communication tous azimut provoquent une fragmentation sans précédent de la dynamique de travail. Il est aujourd'hui devenu presque impossible de cloisonner strictement le traitement des informations auxquelles nous sommes sans cesse exposés. Il n'est sans doute plus possible de consacrer des après-midi entières au canotage sur la Seine.

PAUL — Pour ma part je suis dans une admiration jalouse de la partition quotidienne de Le Corbusier qui parvenait à consacrer ses matinées à la peinture, ses après-midi à l'architecture et ses soirées à l'écriture.

PHILIPPE — Il y a aujourd'hui toute une littérature

spécialisée destinée à aider les managers contraints d'alterner des tâches très variées et de traiter des questions sans continuité. En ce qui me concerne il n'est pas envisageable de switcher entre le développement informatique et l'atelier de sculpture. Écrire du code ne mobilise pas la même gymnastique mentale que de manipuler des objets ou des matériaux et je suis obligé d'y consacrer des périodes assez longues pour commencer à y voir clair.

1.4 — SCÈNE 6: CALENDRIER

Un socle recouvert de miroirs avec quelques documents.

PHILIPPE — L'une des méthodes essayées par de nombreux manager s'appelle «gamification». Elle consiste à considérer l'agenda et les différentes tâches prévues dans la journée comme une sorte de jeu. Cela impose un découpage strict des tâches et incite à une attention à la rapidité d'exécution. C'est une sorte de défi permanent portant sur la vitesse et visant à optimiser le traitement des objectifs. Évidemment le travers du gaming est de favoriser des objectifs ludiques assez éloignés de la réalité productive. Ainsi reporter les réponses au lendemain avec un message standard est une ruse gagnante dans le jeu et perdante dans le travail.

PAUL — C'est pourtant ce que je fais souvent...

PHILIPPE — Moi aussi (*rires...*). L'autre méthode concernant le traitement expéditif des mails est de faire un «hard reset». Quand quelqu'un devient célèbre sur Internet et qu'il reçoit plus de 500 mails par jour, un seul jour de procrastination et l'accumulation de retard devient aussitôt ingérable. Ce que font généralement ces personnes est donc un «hard reset». Cela consiste à effacer purement et simplement tout le contenu de sa boîte mail, en pariant que les courriers vraiment importants feront l'objet d'une relance. Éventuellement on peut écrire à l'ensemble de ses correspondants: «désolé j'ai un problème d'ordinateur». C'est une façon comme une autre de gérer son agenda.

2.2 — SCÈNE 7: THE RIGHT SIDE IS ON THE LEFT

Sur les murs quelques aquarelles, gouaches et acryliques représentant la Maison Fournaise. Des chaises, des tabourets et des planches laissées comme dans un atelier après un cours. Sur le rebords des fenêtres de la documentation et des catalogues.

PAUL — Que se passe-t-il dans une convention de programmeurs si un néophyte débarque et se plaint de ne pas comprendre? Tout le monde va lui rire au nez et lui dire que s'il n'est ni concerné ni informé il peut aller voir ailleurs. Mais dans une exposition d'art contemporain des parents vont exiger que leur enfant de 8 ans puisse comprendre ce qui est présenté. Comment vois-tu cela du côté des développeurs? Bien sûr l'hermétisme du langage de programmation va être pardonné parce

qu'au final cela permet à un jeu de fonctionner. On peut accepter que la phase de développement ne concerne qu'une poignée de spécialistes dans la mesure où le résultat est une application que tout le monde peut utiliser spontanément. Mais dans le champ de l'art il est très difficile d'expliquer que ce que l'on voit dans une exposition est un processus de recherche et en aucun cas un résultat. Bien sûr c'est encore plus difficile d'indiquer sur quoi cela pourrait déboucher. Avec l'argument de l'art en tant que recherche fondamentale on se trouve piégé par la question de la recherche appliquée. Est-ce que ce que font les artistes aujourd'hui ne fait que préparer le terrain de ce que feront demain les designers et les créatifs du marketing.

PHILIPPE — Mais d'une certaine manière c'est bien le cas.

PAUL — Sans doute mais ce n'est pas ce que nous souhaitons.

PHILIPPE — Les scientifiques ont sans doute la même crainte et ne se réjouissent peut-être pas que les avancées de la recherche fondamentale débouchent sur un nouveau produit cosmétique ou sur une nouvelle arme.

PAUL — Le problème n'est pas tant de faire venir les amateurs dans la salle d'exposition que d'être soi-même un amateur. Le problème n'est pas de faire venir un public non spécialisé au musée, mais bien plutôt d'en faire sortir les spécialistes.

PHILIPPE — Mais pour sortir du musée il faut accepter un sacrifice énorme. Sortir de l'exposition c'est perdre l'autonomie si chèrement acquise. Il y a alors des comptes à rendre et ils ne sont plus adressés à ce fantôme qu'est le public. Il faut oublier sa vanité d'auteur et s'habituer à lâcher prise pour que ses idées soient reprises et développées par d'autres.

PAUL — Ce qui remplace l'institution en tant qu'instance de légitimation c'est la communauté interprétative. Le coefficient dont tu parles est identifié par un groupe de personne partageant la même culture, la même gamme d'intérêt et une palette similaire de critères, c'est à dire une communauté interprétative. Mais ce coefficient n'a rien d'absolu. Ce n'est pas parce que l'impressionnisme est apprécié de Chatou à Tokyo que son esthétique est universelle. Au départ il ne s'agit que d'un accent particulier à un petit groupe se retrouvant pour faire du canot sur la Seine. Le succès de cet accent et sa propension à décorer les boîtes de chocolat ne lui donne aucun caractère de vérité ou d'absolu.

2.3 — SCÈNE 8: FMRA

Une pièce plus sombre que les autres, sans fenêtre, entièrement tapissée de rayonnages et de boîtes d'archive.

PAUL (*en rangeant son smartphone*) — Cela faisait longtemps que je n'avais pas ouvert ma bibliothèque et je me suis aperçu soudain que mes rayonnages en bois avaient disparu. Une