

Philippe Parreno : La chaîne est belle*

*« D'une façon ou d'une autre, nous finirons
par vivre dans un univers fluide. »*

— Jaron Lanier

Si j'essaie de résumer ce que j'ai retenu, avant toute chose, de l'exercice qui consista à appréhender autant que possible l'ensemble des différents aspects, problèmes, idées ou intuitions qui caractérisent le travail de Philippe Parreno, la seule chose dont je suis vraiment certain est que sa pensée et son travail sont précisément impossibles à résumer, qu'ils sont en quelque sorte une forme de résistance pure à cette tentative.

La meilleure façon de présenter ce livre et l'exposition à l'ARC/musée d'Art moderne de la ville de Paris qui l'accompagne consiste alors sans doute à en dévoiler le processus, à rendre celui-ci aussi transparent que possible. Ainsi, cette introduction se fait essentiellement l'écho des discussions que j'ai eues avec Philippe Parreno au cours de la préparation de ce projet. Même si elle cherche à en contextualiser certains éléments, elle s'apparente plus à un ensemble de notes prises au cours des différentes étapes du projet qu'à un effort de formalisation critique proprement dit.

Mullholand Drive/Pop-up Books

Parreno : « J'ai lu récemment un entretien avec David Lynch où il disait que la seule chose dont il était certain avant de commencer à tourner *Mullholand Drive*, c'est que le film débiterait avec le panneau indiquant la route « Mullholand Drive », éclairé par des phares de voiture. A partir de cela, de petites histoires allaient s'enchaîner, allaient se boucler sur elles-mêmes. Et en fait, l'ensemble de ces bijections forme à la fin un nuage narratif. C'est un peu ça qu'il faudrait trouver pour l'exposition. Il faudrait qu'on entre dans un nuage de récits. »

Le point de départ de Philippe Parreno – son panneau indicatif en quelque sorte – fut de concevoir une exposition comme si elle sortait d'un livre (un peu comme c'est le cas dans les films de Walt Disney : ils commencent toujours par l'image d'un livre ouvert dans lequel on entre), une exposition conçue comme un *pop-up book*. Cela sous-entendait alors que le livre devienne le lieu même de la monographie, et aussi, sur un plan pratique, que l'exposition dans son entier soit réalisée uniquement sur un support papier. « Le communiqué de presse fera pleinement partie de l'exposition et ce sera donc en papier. L'espace d'exposition sera aussi en quelque sorte en papier. Ainsi que le carton d'invitation, l'affiche, le catalogue : tout sera du papier. »

Pour Parreno, concevoir l'exposition comme un *pop-up book* offrait l'avantage de résister à la fois à la pesanteur et à la rigidité du format même de l'exposition monographique rétrospective et à la tentation d'appréhender son travail sous une forme fixe, définie, ou – en empruntant à son vocabulaire – résolue. Le modèle d'exposition élaboré par Parreno lors de la préparation de cette exposition est celui d'un espace expérimental susceptible de présenter une multiplicité de points de vue sur son travail, de tisser un ensemble de liens entre les différents éléments qui le constituent, de refléter (et non pas de résumer) une pratique à bien des égards non linéaire.

La chaîne est belle

« Aujourd'hui, ce ne sont plus les images qui sont belles, ce sont les

chaînes. » Cet énoncé, bien qu'un peu obscur, représentait un autre point de départ possible à partir duquel cette exposition pouvait être élaborée. La chaîne, dans la grammaire artistique de Philippe Parreno, représente la structure dynamique qui conduit à la production des formes, le processus qui, dans la réalisation d'un projet (que ce soit le projet d'un film, d'une architecture ou d'une exposition), relie le moment de sa préproduction à ceux de la production et de la postproduction. « La plupart du temps, on suppose que le récit se limite à l'une de ces séquences, mais en réalité c'est au cours de l'enchaînement de ces séquences que se produit le sens, que se déroule le récit. La chaîne dont je parle est ce non-lieu, cet espace-temps ».

« Un film de cinéma ne raconte pas seulement une histoire, il fait lui-même partie d'une histoire. C'est d'ailleurs étrange qu'il n'y ait pas de romans tirés de films. Ce que l'on trouve, ce sont des romans inspirés par des scénarios de films, ce qui est complètement différent. » A travers cet exemple, Parreno exprime son extrême méfiance à la fois à l'égard de l'idée du scénario comme objet (qu'il est alors possible de transformer en roman) et d'une approche qui consiste à appréhender également les images comme des objets, c'est-à-dire comme l'aboutissement de procédures de production. « Je ne crois pas au modèle projectif. Est-ce que tout commence vraiment par un scénario pour se terminer par un objet ? Est-ce que tout se termine toujours par un happy end ?

Ainsi, les objets produits par Philippe Parreno précédemment ne figurent pas dans cette exposition rétrospective ; ils ne peuvent être vus que dans le catalogue. D'une certaine façon, il ne reste plus d'objets. Cependant, grâce à la métaphore de la chaîne, il est tout de même possible d'articuler entre eux, voire de tendre, les différents projets réalisés par le passé et les projets plus contemporains. De *Réflexion sur le mont Analogue*, un projet d'utopie nomade sur ce que René Scherer a défini comme le paradoxe même de l'utopie (« qui seule touche au réel dans un monde d'artifice, de spectacle et de simulation ») réalisé autour d'un livre écrit par René Daumal dont Parreno a acquis pour une période donnée les droits d'exploitation cinématographique, à *El sueño de una cosa*, un film d'une minute réalisé au pôle Nord au cours d'une expédition

pensée sur le modèle de l'expédition scientifique, l'essentiel des projets ou des propositions (terme qu'il emploie plus volontiers) de Philippe Parreno s'attaquent à ces problèmes de chaînes, d'objets et de résolution.

Les approches et les angles varient, de même que les hypothèses qui les déterminent, selon une méthode qui n'est pas sans évoquer certaines expérimentations réalisées au sein des sciences sociales par des chercheurs comme Bruno Latour notamment. On pourrait même, à leur sujet, parler d'expéditions d'incertitude.

Une conversation infinie

Philippe Parreno semble avoir trouvé avec le principe de la collaboration un moyen de rendre les chaînes de production et les moments d'irrésolution plus lisibles. « Les projets qui m'intéressent sont ceux qui débordent, soit parce qu'il y a trop de formes et pas assez d'idées, soit parce qu'il y a trop d'idées mais pas assez de formes. Ce sont ces moments d'irrésolution ou de déséquilibre qui continuent de me fasciner ». « En réalité, je suis bien plus intéressé par les procédures que par les résolutions. » Pour cette exposition, Philippe Parreno a décidé de déclencher une de ces procédures en choisissant de travailler avec quelqu'un avec qui il n'a jamais collaboré précédemment, sans avoir aucune idée de ce que la rencontre allait pouvoir produire. Son choix s'est porté sur Jaron Lanier, qui est surtout connu pour avoir popularisé la notion de « réalité virtuelle ». Même si la partie de l'exposition qui résultera de cette collaboration sera le résultat est encore inconnue au moment où ce catalogue s'achemine vers l'imprimerie, Lanier et Parreno ont rapidement trouvé un terrain d'entente autour de la question du conflit entre la résolution et l'irrésolution des images. (Extrait de leur première conversation, au téléphone : « P. P. : No résolution! J.-L. : Yeah! Resolution is an idiots game. ») « Une des choses que je fais actuellement, expliqua Lanier lors de cette première conversation, est un travail avec des neuroscientifiques qui tentent d'élaborer un modèle informatique du fonctionnement du cerveau. C'est un type de recherche qui prend d'habitude beaucoup de temps. Cependant, au cours des dernières années, on a pu enregistrer de

remarquables avancées et nous sommes à peu près persuadés aujourd'hui que nous avons réussi à produire un modèle informatique de la façon dont fonctionne la mémoire visuelle. Nous pensons que nous avons compris les signaux que les neurones s'échangent à la fois afin de créer une nouvelle mémoire visuelle et afin de reconnaître ce qui existait dans l'ancienne. » Incidemment, au cours de cette même première conversation, Lanier formula même une possible métaphore de la structure conceptuelle souple, du nuage narratif, que Parreno recherchait dans les premières étapes de la programmation de cette exposition. « Les mondes virtuels sont partagés ; ce sont les premières formes de réalité à être très malléables, comme des rêves, très flexibles, et en même temps partagées par différentes personnes. C'est probablement ce qui leur confère leur spécificité. Ainsi, si nous avons la capacité de créer très rapidement sur le modèle de ce qui se passe dans le monde virtuel, nous aurions le potentiel pour pratiquer une nouvelle forme de communication ; c'est cette forme possible de communication que j'appelle la communication post-symbolique.

Ce que cela signifie, c'est qu'il est possible, plutôt que de s'échanger des symboles qui font référence à des choses ou qui ne font que les évoquer, tout à coup d'en fabriquer. On peut imaginer que cette forme de communication possède les propriétés du rêve, qu'elle puisse être fantastique, mais aussi qu'elle puisse se déplacer dans des lieux très différents et à travers un grand nombre d'associations. Mais en même temps, que certains de ses éléments soient comme des conversations dans la mesure où une multitude de personnes peuvent y contribuer. Elle se caractériserait alors par son aspect aller/retour ainsi que par sa forme de collaboration continue. Par ailleurs, il est clair qu'elle serait sous contrôle humain, elle n'impliquerait donc pas la perte de contrôle qui est caractéristique du rêve, elle serait dirigée plutôt comme une conversation. »

dontstop

Ce texte a été publié dans Philippe Parreno : *Alien Affection*, ARC/musée d'Art moderne de la ville de Paris, Paris Musées/Dijon, Les presses du réel, 2002.