

Transcription du film **L'Archaeologie de la Cognition**

Paul March

Nous sommes au Musée Suisse de la Céramique, Genève, à l'entrée arrière qui est gardée par ses deux magnifiques sphinx.

Juste en dessous de l'endroit où nous nous trouvons, se trouve une exposition organisée par le Musée pour le Congrès de l'Académie Internationale des Céramistes sur le thème de la migration.

Nous allons voir une installation par l'artiste Paul March, intitulé **l'intention de Tekenu**

En abordant l'œuvre, ce qui nous frappe, c'est le changement d'atmosphère. Les choses deviennent plus sérieuses et le visiteur se retrouve suspendu dans le temps devant les quatre personnages accrochés au mur.

On a l'impression que leur rôle est peut-être de porter un jugement et pourtant, si c'est le cas, c'est imprégné d'empathie et de sagesse. Et c'est peut-être cela qui crée cette atmosphère de calme et de contemplation.

C'était presque comme un lieu de culte - comme une chapelle latérale dédiée à un saint préféré, par exemple.

Les quatre figures sont clairement en train de se métamorphoser mais c'est une lente désintégration et ce qui nous frappe, c'est la dignité qu'elles retrouvent dans leur pouriture. Il n'y a rien de monstrueux dans leur difformité - plutôt quelque chose qui est, à la fois pharaonique et extra-terrestre. Ils sont imposants et sévères mais ils ne cherchent pas à intimider et ils réussissent, on ne sait pas comment, à créer une présence à la fois inquiétante et réconfortante.

Au sol, devant eux, se trouve cette figure dont la forme intacte et la surface polie, presque luisante, fait appel à une chrysalide massivement surdimensionnée.

Cette grand objet, en forme d'insecte allongé sur une sorte de traîneau est étrangement surréaliste. Mais les quatre personnages qui le regardent de haut le prennent au sérieux, absorbant une partie de l'absurdité en eux-mêmes. Ce n'est pas clair s'ils accueillent cette figure sur la scène ou la préparent pour son départ et c'est peut-être ce qui fait arrêter le temps.

Après avoir laissé l'œuvre finie au Musée, nous se trouve maintenant dans un espace d'art au bâtiment de l'Institut d'art contemporain de Genève. Et dans cet espace Paul March, l'artiste a créé une exposition qui donne une vue unique sur tout le système de créativité à travers lequel l'œuvre finale, **Tekenu's Intent**, a vu la lumière du jour.

Maintenant, nous allons laisser la parole à Paul pour nous guider à travers l'exposition.

J'ai intitulé l'exposition **L'Archéologie de la Cognition** et j'expliquerai pourquoi dans une instant.

J'ai monté cette exposition pour deux raisons. D'abord, je voulais montrer comment une œuvre d'art est naît. Les gens, surtout les gens qui ne sont pas artistes, ont peut-être l'idée que les artistes attendent immobiles qu'une idée arrive et une fois que l'idée vient, ils la fabrique. D'après mon expérience et l'expérience de nombreux artistes, je crois que celle-ci est loin d'être le cas. C'est pour cela que j'ai pris le travail **Tekenu's Intent** que vous avez vu au musée Ariana, et dans l'espace ici, j'ai mis tous les artefacts, tous les éléments qui se sont réunis pour que le projet se réalise.

Au plafond, j'ai attaché des pages de mon carnet. Pendant que je faisais ce travail, chaque fois que le travail m'a amené à penser à quelque chose, je l'ai noté dans un carnet avec des images qui font référence à cette pensée et parfois un code QR qui nous emmènera à une courte vidéo de 30 secondes qui montre une action liée au texte ou à l'image.

La deuxième raison pour laquelle j'ai voulu faire cette exposition c'est que le bon sens et les sciences cognitives, ou au moins, les sciences cognitives traditionnelles, promeuvent l'idée que les idées se produisent dans l'esprit qui est situé dans le cerveau. Je pense que ce n'est vraiment pas le cas, et que l'esprit est situé plutôt dans le monde.

Alors, en disposant tous ces éléments et ces artefacts, je voulais montrer comment les idées sautent d'un matériau à l'autre, d'un artefact à l'autre et que l'acte de sauter est une acte de penser en soi. Ce n'est pas le cas qu'une personne pense à faire quelques choses avec des objets. Ce sont les choses et les objets qui interagissent avec le mouvement de la personne. C'est cela, l'action de penser.

Pour moi, tout cela a commencé lorsque j'ai lu ce livre de l'archéologue Lambros Malafouris et qui s'intitule **Comment les choses façonnent l'esprit - une théorie de l'agencement matériel**.

Et j'ai trouvé que, si on remplace tous les mots liés à l'archéologie et qu'on les remplace par des mots liés à l'art, les phrases ont toujours du sens.

Ici, j'ai mis une explication de l'exposition L'Archéologie de la Cognition et à côté il y a cette tableau de René Descartes.

Comme vous pouvez le voir, le tableau n'est pas horizontal et pour la raison suivante. Lorsque Descartes a dit "Je pense donc je suis", il a séparé les pensées et de l'être et toute cette exposition, le livre **Comment les choses ont façonné l'esprit**, la théorie de l'agencement matériel sont toutes les alternatives à Descartes et donc je l'ai mis non-horizontale parce que je veux que le visiteur se demande où il ressent ce sentiment de non-horizontale. Qu'il le ressent vraiment dans le cerveau ou qu'il le ressent plutôt dans le cadre lui-même ?

Cette partie de l'exposition contient des œuvres antérieures qui établissent des liens avec ce qui est devenu l'intention de Tekenu.

En les mettant dans l'expo, je ne veux pas suggérer que le passé a inspiré l'œuvre ultérieure. Je veux plutôt essayer de faire passer une notion différente. – que c'est l'activité du projet Tekenu qui a introduit ces œuvres dans le système créatif actuel.

Ensuite, sur ce mur ici, ce que nous avons, ce sont les quatre éléments majeurs qui se sont réunis au fil des mois, voire des années, et qui ont abouti à **l'intention de Tekenu**.

Je vais les parcourir rapidement.

A gauche, il y a quatre pilotis qui se trouvent au Musée d'histoire de l'art à Genève. Pilotis de l'âge du bronze d'un village, aujourd'hui sous les eaux du lac Léman.

Ensuite, voici le Mur de Réformateurs et vous voyez ici ce qu'on appelle les quatre pères fondateurs de Genève.

Voici une exposition que j'ai vue il y a quelques années par l'artiste genevois Jérôme Stettler dans l'image on voit un dessin murale de quatre chrysalides.

Et enfin, cette figure étrange se trouve sur les murs des tombes de l'Égypte ancienne et sa fonction n'est pas vraiment comprise, mais laissez-moi vous expliquer comment je suis tombé sur cette figure étrange pour le premier fois.

J'ai réalisé cette pièce il y a quelques années. C'était prévu pour une exposition mais je n'avais pas de titre pour l'œuvre. J'avais une idée que c'était comme un obélisque mais je ne voulais pas vraiment l'appeler "obélisque".

J'ai donc fait quelques recherches sur le web et j'ai trouvé que « obélisque » dans la langue de égyptien l'ancien était « tekhenou » mais « tekhenou » avec un « H ». J'ai poursuivi mes recherches pendant un moment et puis je me suis rendu compte que, oui - c'est comme ça que je veux l'appeler, alors je me suis retourné faire un peu plus de recherche sur Tekhenou et j'ai retapé le mot mais avec un faute de frappe - j'ai omis le "H" qui m'a amené vers une page montrant ces figures étranges que vous avez vues il y a un instant. Et c'est ainsi que je suis tombé sur cette personnage pour la première fois.

Là-haut, il y a un code QR qui vous amène à un court métrage que j'ai réalisé pour les médias sociaux sur ces quatre éléments. Regardons-en une section maintenant.

J'ai appelé les quatre éléments "Le rassemblement " et en dessous d'eux il y a ce cercle jaune et à l'intérieur du cercle il y a quatre dents de chevaux qui étaient étalé sur une étagère dans mon atelier pendant des années et pendant les mois de travail sur le projet du Tekenu, j'ai souvent joué distraitement avec eux, les regardant et les faisant rouler entre mes mains.

Les dents s'agissaient comme une sorte de talisman. Leur influence sur le projet fut puissante mais obscure.

Il y a plusieurs de ces objets-talisman dans l'exposition - chacun est entouré d'un anneau jaune et chacun a agi comme un catalyseur ou un facilitateur mais d'une manière indéterminée.

Passons maintenant à ces deux premières tables qui montre une phase d'exploration. C'est ici que ces quatre éléments, que j'appel « le rassemblement » commencent à se réunir et à essayer de trouver un moyen de faire un œuvre d'art. Donc, ici par exemple, il y a quelques premières tentatives pour voir comment une chrysalide et Tekenu pourraient se rejoindre. Ce qui a abouti à celui-ci. Et puis j'ai moulé celui-là

Et voici quatre pilotis. L'idée de ces pilotis - ce n'était pas que j'avais besoin de fabriqué des pilotis . C'était plutôt que les faire était une façon de penser – des tentatives de résoudre comment une chrysalide et Tekenu pourraient se rejoindre.

Voici les moules des pilotis et ici - il y a les premiers pilotis en argile que j'ai estompé dans le moule.

Au-dessus d'eux - ici – il y a des photos de quelques pilotis supplémentaires qui ont été sortis du village de Plonjon qui est maintenant sous les vagues.

Et voici un autre cercle jaune qui contient une carte postale d'un missile non-explosé qui traînait dans mon atelier depuis des années.

Et voici une carotte séchée que j'ai trouvée au fond du réfrigérateur de mon atelier et qui m'a, en quelque sorte, encouragée.

Passons au développement de la luge. J'ai fait différentes versions, ensuite j'ai essayé chacune avec l'élément chrysalide-tekenu pour pouvoir trouver une combinaison qui semble juste.

Et voilà les premières tentatives de moulage d'une chrysalide. J'essayais différentes sortes d'argile et différentes sortes de traitements de surface.

Voici la première tentative de intégrer des différent éléments - le bois et l'argile.

Comme vous pouvez le voir, ce n'était pas tout à fait réussi.

Quelque part pendant le processus que je vous raconte, le musée Ariana a annoncé un concours pour son exposition MIGRATION(s) et par conséquence, j'ai réalisé cette maquette afin de créer des images d'une œuvre qui, à ce moment-là, n'existait pas.

Et comme pour la plupart des concours, il fallait écrire un texte pour l'accompagner. Au lieu d'écrire une explication, j'ai écrit plutôt une histoire - **Le mythe d'Acherontia** qui relie les quatre éléments que nous avons rencontrés tout à l'heure.

En faisant la maquette, ce que j'aimerais souligner ici, c'est la façon dont les différents médiums fonctionnent ensemble et comment les idées sont transférées d'un médium à l'autre.

Par exemple l'image ici - c'est l'écran d'un ordinateur. Voici Photoshop et donc je prends des photos de la maquette, je l'ouvre dans Photoshop, je change les couleurs pour voir comment les couleurs fonctionnent par rapport au mur.

Et je les ai également découpés chaque élément dans Photoshop et les ai déplacés d'avant et en arrière et j'ai également déplacé le traîneau avant et en arrière.

Dans Photoshop, les proportions et les distances sont faciles à ajuster et peuvent ensuite être retransférées sur la maquette, puis retransférées sur Photoshop.

Il y a donc une sorte de va-et-vient entre les médiums qui, je pense, est très important en termes de transfert d'idées.

Voici la première tentative de faire une version grandeur nature de ce que vous venez de voir dans la maquette.

Dans cette version, ce que j'essayais de faire c'était utiliser le processus du colombin. Le grand avantage de ce processus - c'est complètement creux à l'intérieur, il y a donc une grande flexibilité pour changer de forme en le poussant ou en le tirant.

L'inconvénient - c'est qu'il est très fragile et bien qu'il ait une armature provisoire, le travail est tombé deux fois et après la deuxième fois, j'ai décidé que c'était inutile de continuer comme cela.

Après l'échec de la première version, j'ai décidé qu'il faut une armature interne pour le maintenir et pour ce faire, il fallait faire quelques dessins pour déterminer l'épaisseur de l'armature et donc - ces lignes horizontales ont une largeur de cinq centimètres car l'armature est construite en polystyrène de 5 cm d'épaisseur.

Voici le polystyrène et parfois il y a des morceaux de bois pour lui donner encore plus de stabilité.

Et cette toile de jute c'est pour donner à l'argile un fond d'accroche.

C'est donc la version finale qu'il a fallu plusieurs semaines soit quelques mois pour sculpter et j'ai fait une courte vidéo deux fois par jour que vous voyez ici accélérée et qui, je pense, montre très bien comment la sculpture s'est prise forme et s'est trouvée sa propre personnalité.

Et c'est à partir de là que j'ai fait le moule pendant que c'était encore humide - qui s'est servi pour faire les versions finales qui se trouvent au musée Ariana.

Voilà le moule en plâtre en trois morceaux et il y en a deux autres qui le maintiennent en place.

Quand j'ai ouvert le moule pour la première fois et que j'ai vu le premier tirage, ça m'a rappelé un travail que j'avais fait il y a quelques années. J'avais noté le fait dans mon carnet et voilà le travail - qui ne m'était pas venu à l'esprit avant d'avoir ouvert le moule. Mais je pense que, une fois mis côte à côte, on voit un rapport clair entre les deux qui n'était fait que au moment d'ouverture du moule.

Quand je faisais les quatre pièces murales - celles qui s'effondrent - quand j'ai ouvert le moule de l'une d'entre elles - celle-ci, numéro 3, j'ai commencé à travailler là-dessus mais elle avait l'air si fragile que cela m'a rappelé d'un autre travail que j'ai fait il y a de nombreuses années et qui est celui-ci. Ça s'appelle **Death Afterlife with Matching Doormat**.

A cette époque, je n'étais pas dans un très bon état d'esprit et quand j'ai ouvert le moule ça m'a rappelé cet mauvais passage. C'est pourquoi c'est dans l'exposition. Il y a quelque chose dans cet état d'esprit qui repose en eux.

Pour faire la partie interne qui est en plein défragmentation et dont je parlais tout à l'heure, j'ai pris des morceaux de bois comme ici et je les ai moulés en plâtre comme ça.

Et puis j'estompais l'argile dans les moules en plâtre afin de faire différents essais de surface - pour trouver ce qui semblait mieux fonctionner pour le travail final au mur.

Je pense c'était un mélange de ces trois.

Voilà des essais pour la surface finale.

J'ai longtemps hésité là-dessus et je l'ai finalement utilisé cette version ici.

Pour finir, les tests semblaient suggérer quelque chose dans ce sens-là pour l'installation finale.

J'avais besoin de fixer ces quatre au mur. Le plus gros pèse environ 30 kilos et je voulais qu'ils soient pendu au mur plutôt que fixés contre le mur donc j'avais besoin de les attacher de manière discrète mais suffisamment solide pour supporter le poids en torsion.

Techniquement, je ne savais pas comment calculer cela, alors j'ai plutôt fabriqué ces modèles en bois et les ai fixés provisoirement à l'arrière de la pièce d'origine dans mon atelier pour que je puisse avoir une idée visuelle de ce qui serait assez solide.

Ceci est un prototype de la version finale en acier

Je vous ai montré un peu plus tôt comment le traîneau s'est développé. A partir de ces modèles, j'ai fait deux versions grandeur nature.

Celui-ci ici est fabriqué à partir de bois de construction bon marché. Ce que j'ai finalement utilisé – celui au musée a la même forme que celui-ci, mais c'est fabriqué à partir de bois de récupération - plus lourd, probablement du châtaignier.

Voilà une visite rapide ou peut-être pas si rapide de l'expo.

Pour résumer, en tant qu'artiste, les gens me posent souvent des questions comme « d'où vient l'idée pour cet œuvre ? » Et ils supposent souvent qu'il y avait une idée qui s'est formée dans mon esprit et que mon esprit se trouve dans ma tête.

Ce que j'ai voulu faire avec cette exposition, c'est de inciter le visiteur de réfléchir à la notion que les idées se produisent, non pas à l'intérieur du cerveau mais à l'extérieur - ici dans le monde.

Pas à l'intérieur de la boîte noire des sciences cognitives mais à l'extérieur - à l'air libre.

Ici en plein vue. Dans les choses qui se transforment de l'une à l'autre.

Dans des matériaux qui se métamorphosent en de nouvelles formes.

Avec cette exposition, je propose que l'installation **Tekenu's Intent** que nous avons vue au Musée, n'est pas sortie du cerveau d'un artiste mais d'un ensemble d'éléments disparate qui s'unissent pour faire cause commune.

L'archéologie de la cognition détourne l'attention de l'influence de l'artiste humain vers un système dynamique de la créativité.

Nous découvrons ici comment une collection d'artefacts, d'œuvres d'art, d'images, de vidéos, d'extraits de cahiers et d'expériences se rassemblent pour tisser un réseau de nœuds inter-communicants.

Pour terminer, si vous voulez comprendre comment se passe l'art et pas seulement l'art, mais bien d'autres activités en plus.

Ne perdez pas de temps à chercher des indices dans le passé de l'artiste.

Ne dépensez pas des millions à scanner le cerveau avec des IRM's.

Ne vous emmêlez pas dans la division cartésienne entre la pensée et l'être.

Regardez plutôt comment les idées et les choses changent en passant de la 2D à la 3D,

du numérique au gestuel, de l'argile au plâtre au bois et retour.

En retraçant l'archéologie de la cognition, je veux vous proposer que l'idée de **l'intention de Tekenu** ne se soit pas produite au début de son histoire mais à la fin.