



HAL
open science

Montrer la "trouvaille": modernité du cabinet de curiosité en art

Benoit Berthou

► **To cite this version:**

Benoit Berthou. Montrer la "trouvaille": modernité du cabinet de curiosité en art. Montrer la "trouvaille": modernité du cabinet de curiosité en art, 2004, Foix, France. halshs-00196523

HAL Id: halshs-00196523

<https://shs.hal.science/halshs-00196523>

Submitted on 12 Dec 2007

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Montrer la « trouvaille » : modernité du cabinet de curiosité en art

Conférence de Benoît Berthou, novembre 2004.

Je vais donc vous proposer conférence sur la « trouvaille », notion qui me semble particulièrement intéressante puisqu'elle nous invite, selon moi, à penser l'art selon un tout autre mode : elle inaugure tout à la fois une autre façon de montrer l'art, de l'exposer, et de penser l'art, de créer.

Le Littré définit la « trouvaille » comme « ce que l'on trouve d'une manière "heureuse". » Il s'agit d'entendre ce « heureuse » au sens de « chance » : la trouvaille peut être fonction du hasard. On « tombe » sur quelque chose, pour reprendre une expression du langage courant : il s'agit d'une découverte qui se fait presque par inadvertance. La « Trouvaille » a trait à l'imprévu : on ne s'y attend pas, on ne le souhaite pas, mais on trouve quelque chose. Semblable définition semble relever de l'évidence, voire de la tautologie : une « trouvaille » est ce que l'on trouve. En fait, ce sont les modalités de ce « trouver » qui sont intéressantes. Le propre des « trouvailles » est de ne pas être prisonnière d'un contexte : peu importe d'où la « trouvaille » provient, peu importe comment et pourquoi on l'a trouvé... Ce qui précède la « trouvaille » n'a pas de valeur en soi : ce qui compte, c'est la « trouvaille » elle-même. La « trouvaille » n'est pas le produit d'une volonté ou d'un effort quelconque. Ce qui la précède n'a pas une importance capitale : c'est l'objet « trouvé » qui est en soi remarquable.

La question que j'entends poser dans le cadre de cette intervention est dès lors : comment la « trouvaille » nous invite-t-elle à penser l'art ? Comment cette chose qui n'est pas prisonnière d'un contexte nous invite-t-elle à reconsidérer l'art et l'œuvre d'art ? Je vous proposerai deux éléments de réponse, et le premier d'entre eux porte sur l'exposition de l'art. En effet, si nous avons choisi avec Michel Ginoulhiac, le thème de la « trouvaille », c'est parce qu'il s'accorde parfaitement à celui du « Cabinet de curiosité » [hochements de tête fortement approuvateurs de

Michèle Ginouilhac]. Le mode d'exposition du Cabinet de curiosité confère précisément un autre statut artistique à l'objet. Un cabinet de curiosité est avant tout une collection de choses « remarquables », d'objets qui sont en eux-mêmes dignes d'intérêt et dignes d'être exposés. Le meilleur exemple littéraire de cet état de fait réside certainement dans *Le Livre du Courtisan* de Balthassar Castiglione, œuvre qui met en scène le personnage du duc d'Urbino. Cet aristocrate se fait construire un palais qu'il fournit « de toutes choses utiles que ce ne semblait pas être un palais, mais une ville en forme de palais. » Le prestigieux habitat du duc est en fait un véritable bric à brac : « il l'emplit non seulement de ce dont on se sert ordinairement pour décorer les pièces, vases d'argent, riches draps d'or, de soie et d'autres choses semblables, mais, à titre d'ornement, il y ajouta une infinité de choses anciennes de marbre et de bronze, de peintures très singulières, d'instruments de musique de toute sorte ; et il n'y voulut aucune chose qui ne fût très rare et excellente. »

Ces derniers mots sont intéressants à plus d'un titre : « rareté » et « excellence » sont les marques d'une volonté, propre à l'aristocratie, de se distinguer par la culture, mais ils inaugurent également un autre rapport à l'objet. Le mode d'exposition qui prévaut dans ce palais nous invite à nous situer aux antipodes du musée : ce qui motive la collection, ce n'est pas la provenance des objets qu'il s'agit de montrer. Son contexte, qu'il s'agisse d'un contexte de création ou de découverte, importe peu. L'objet n'est pas la marque d'une époque, d'une civilisation, d'un créateur ou de quoi que ce soit d'autre. Nous pourrions dire que l'objet ne fait pas « signe » : il ne renvoie pas à quelque chose d'autre qu'à lui-même. Il est tout simplement « là », est exposé pour lui-même. Nous touchons ici à l'essence du Cabinet de curiosité : ce mode d'exposition nous propose d'ordonner des choses qui sont seulement « là », qui valent par elles-mêmes. Il s'agit de trouver des modes de classement et d'ordonnement qui peuvent nous sembler aujourd'hui presque sacrilèges : on associe tableaux en fonction de leurs teintes, couleurs, voire de leurs motifs... Les objets, qu'il s'agisse de peintures, de sculptures ou de livres sont appréhendés sur le mode de l'accumulation : les peintures sont disposées sur un mur entier (jusqu'au plafond), les objets scientifiques sont rangés dans des meubles et regroupés en fonction de critères propres à chaque collectionneur. Le Cabinet de curiosité se propose avant tout d'organiser une profusion ; il s'agit de penser un ordre, d'instaurer les modes d'association et de juxtaposition d'une immensité d'objets (d'une « ville en forme de palais »).

Nous touchons ici à un véritable problème. Ce dispositif a effectivement trait à la « trouvaille » : l'objet présenté n'est prisonnier d'aucun contexte et d'aucune provenance. Il n'est pas ordonné en fonction de son origine ou des conditions et de l'importance de sa découverte. Et le fait de vouloir « montrer » la trouvaille nous invite à nous situer aux antipodes d'un tout autre

dispositif d'exposition de l'art : celui du « musée ». Le musée est, à son origine du moins, le fruit d'une autre volonté : préserver les « richesses » héritées du passé ; fournir un cadre à ce dont nous héritons des temps qui nous ont précédés [hochements de tête rêveurs de M. Hogo]. Semblable projet définit un tout autre mode d'exposition de l'art, et il nous est possible d'opposer au personnage de *Courtisan* de Castiglione un tout autre personnage : Henri Reoul, un député qui prend, en 1792, fait et cause pour la préservation des « richesses » de la nation et qui plaide pour la création d'un grand « Muséum » (ce sera le Louvre). M. Reoul prend la parole le 24 juillet 1792 lors d'un débat à l'Assemblée où est discutée la possibilité de fondre des statues royales afin d'en faire des pièces d'artillerie : « Détruire les statues, ce n'est pas détruire le despotisme ; c'est détruire des monuments élevés par les arts, et qui font honneur aux arts. Je vous demande si un peuple, qui a l'amour de la liberté, peut vouloir imiter la conduite des Goths et des Vandales et renverser les monuments que les beaux-arts ont élevés depuis trois siècles. »

Si le musée apparaît à la Révolution Française, ce n'est ainsi pas anodin. Cette institution, ce mode d'exposition de l'art, est avant tout le fruit d'une volonté politique et d'une nouvelle façon de penser la culture : nous assistons en fait à l'apparition de la notion de « patrimoine ». Les objets que conserve et expose le musée ont une valeur car ils sont le témoignage d'un effort (ils furent « élevés » par les Beaux-Arts) ou d'une époque (« trois siècles » d'art). Cette idée nous semble aujourd'hui aller de soi mais rompt totalement avec la conception des objets de la culture qui prévaut jusqu'au XVIIIe siècle et nous place aux antipodes d'une volonté de « montrer la trouvaille ». Une « trouvaille » est, ainsi que nous l'avons défini, un objet qui possède une valeur indépendamment du contexte dont il provient. Avec le musée, nous sommes dans une autre situation : les objets exposés ont une valeur, « valent » quelque chose car ils proviennent d'un certain contexte, car il nous précède et sont un héritage. Le musée est à proprement parler une collection de choses qui font « signe », une collection de choses qui reflètent un passé, nous indique qu'il y eut d'autres formes d'art et d'autres modes de représentations du monde, avant notre époque. L'œuvre qui est exposée a valeur de témoignage : elle nous inscrit dans une temporalité, nous place au sein d'un « effort » (« élever ») et d'une « filiation » (« trois siècles »).

Avec le musée et le cabinet de curiosité, nous sommes ainsi face à deux conceptions presque antinomiques de l'exposition de l'art. La notion de patrimoine et l'invention du musée nous placent face à une situation nouvelle. Un « collectionneur » comme le *Courtisan* expose des choses « rares et excellentes », des choses qui ont en soi de la valeur. La notion de patrimoine nous invite à prendre une position exactement inverse : protéger un objet, l'intégrer dans une collection, l'exposer, c'est lui conférer une valeur. S'il est exposé, c'est parce qu'il est le témoignage de ce que « les beaux-arts ont élevé depuis trois siècles » : l'objet d'art a une valeur

parce qu'il provient d'un certain contexte ; ce sont ses conditions de découverte et de création qui le font juger dignes d'être « montré ». La valeur de l'objet est toute autre : elle est avant tout d'ordre historique, voire d'ordre éthique (rendre hommage à des morts). Et ce changement nous invite à concevoir un tout autre mode d'exposition. S'il s'agit, dans le cas du Cabinet de curiosité, de juxtaposer et associer un ensemble d'éléments remarquables, il s'agit, dans le cas du musée, de réunir des objets en fonction d'un critère précis, essentiellement historique. Le parcours d'une salle à l'autre suit un développement chronologique : une temporalité vient prendre en charge l'accumulation des objets au sein d'un même espace. L'idée d'histoire, voire de progrès, vient ordonner la collection et l'exposition. Le critère de sélection et de « monstration » de l'œuvre n'est plus le « remarquable », et des œuvres à la facture rudimentaire trouvent une place légitime au sein d'une collection qui tente de montrer l'évolution de l'art. Le musée fait « sens » : les objets exposés renvoient à un contexte de création (à une époque), à une tradition artistique (à une « école »)... Le dispositif du musée éclipse ainsi ce qui fait l'originalité du Cabinet de curiosité : il s'agit, au sein de ce dernier, d'organiser des « rencontres », de penser des modes d'organisation permettant de produire des juxtapositions fort diverses. La collection du cabinet est avant tout l'occasion de produire des associations : quel effet peut produire l'accumulation de telle ou telle chose (des fossiles ou des pièces de monnaie, peu importe...) ? Qu'est susceptible de produire l'association de telle ou telle chose (d'un parapluie et d'une machine à coudre, par exemple). C'est bien la « rencontre » qui est au centre de ce dispositif, et ce n'est pas un hasard si les surréalistes, friands de collages et, plus largement, de « hasards objectifs » pour reprendre l'expression d'André Breton, plébiscitèrent cette forme d'exposition de l'art.

La « trouvaille » nous place ainsi face à un problème : faut-il faire une place à l'objet qui est en soi remarquable, à la « trouvaille », ou à l'objet qui fait « signe » ? Il s'agit sans doute là d'une question que se sont posée nombre de conservateurs de musée, et qui nous invite en tout cas à repenser le mode d'exposition de l'art qui a cours dans nos « temps modernes ». C'est précisément à ce problème que s'attaque, selon moi, un ouvrage d'André Malraux, le premier ministre de la culture de France - je dis cela pour nos jeunes étudiants [murmures désapprobateurs des jeunes étudiants] : *Le Musée Imaginaire*. Il est en effet possible de lire cet ouvrage au regard d'une question : comment concilier le « remarquable » et le « sensé » ? Comment faire se rejoindre le cabinet de curiosité et le musée ? La pensée de Malraux semble effectivement vouloir se situer au confluent de ces deux modes d'exposition et de pensée de l'art. Pour Malraux, c'est l'objet qui fait le musée. *Le Musée imaginaire* est un musée dont « les œuvres semblent nous choisir, plus que nous ne les choisissons. » Les œuvres s'imposent au spectateur car elles acquièrent en rentrant au musée un nouveau statut. C'est au sein du musée que se noue,

selon Malraux, une « relation toute nouvelle à l'œuvre d'art » : Les musées « ont contribué à délivrer de leur fonction les œuvres d'art qu'ils réunissaient. [...] Le portrait cesse d'abord d'être le portrait de quelqu'un. Jusqu'au XIXe siècle, toutes les œuvres d'art ont été l'image de quelque chose qui existait ou qui n'existait pas, avant d'être des œuvres d'art. Aux yeux du peintre seul, la peinture était peinture. »

Au sein du musée, les œuvres d'art quittent le monde concret dans lequel elles ont été créées. Elles existent indépendamment du contexte dont elles proviennent, ne sont plus prisonnières de l'histoire, valent quelque chose en elles-mêmes tout autant que pour l'histoire : « Le musée supprime presque tous les portraits (le fussent-ils d'un rêve), presque tous leurs modèles, en même temps qu'il arrache leur fonction aux œuvres d'art : il ne connaît plus ni palladium, ni saint, ni Christ, ni objet de vénération, de ressemblance, d'imagination, de décor, de possession ; mais des images des choses, différentes des choses mêmes, et tirant de cette différence spécifique leur raison d'être. Il est une confrontation de métamorphoses. » Cette « confrontation de métamorphose » laisse précisément une place à la trouvaille : l'objet est considéré indépendamment des conditions intellectuelles et matérielles dans lesquelles il fut créé. Le musée supprime le lien qui unit l'œuvre à la vie contemporaine dans laquelle elle est née. Le musée délivre l'œuvre de la signification qu'elle acquiert pour ses contemporains et l'objet d'art vaut en lui-même, et ce même si nous en héritons. Pour le visiteur, il s'agit de dialoguer avec « la communauté de l'art », et non avec une époque ou un contexte dont l'art serait le représentant.

Le second aspect de la « trouvaille » que je vais développer ici tient à son rapport à l'œuvre d'art elle-même. La « trouvaille », cet objet qui vaut par lui-même et non par son contexte, nous invite à « montrer l'art » autrement, mais également à repenser le dispositif de l'œuvre et les modalités selon lesquelles il est possible de « faire de l'art ». À côté de son exposition, c'est la définition de l'art lui-même que la trouvaille nous invite à repenser et à faire évoluer.

Semblable évolution est d'abord sensible au niveau du matériau de l'art : celui-ci peut être constitué de « trouvailles », de choses que l'on a dénichées et « trouvé d'une manière heureuse », pour reprendre notre définition. Je pourrais citer, au sein de l'art moderne et contemporain, de nombreux exemples, mais l'un des plus « parlant » me semble être celui de l'œuvre d'un « sculpteur » allemand, Kurt Schwitters, qui réalise une série d'œuvres d'art d'un autre type : les « Merz ». C'est en 1919 que le premier « Merz » voit le jour : il s'agit d'un assemblage de clous, de papiers collés, de bouts d'étoffe, de carton ondulé... Il s'agit également ici de penser des « rencontres », d'opérer d'inédits rapprochements entre matériaux de toutes sortes. L'artiste peut

vouloir instaurer une harmonie entre ces divers substrats (comme dans le cas du *Merz 1*, où acier, carton et acrylique cohabitent), ou, à l'inverse, jouer la carte de la discordance (comme dans le cas de *Merz 5*). Quoiqu'il en soit, le « Merz » doit, par définition, sa genèse au hasard, aux aléas des matériaux trouvés et utilisés, matériaux qu'il s'agit par la suite d'associer, de juxtaposer, d'agencer. Cette nouvelle forme d'œuvre d'art prend ainsi le parti de la « trouvaille » : le contexte et la provenance du matériau importent peu. Celui-ci est « trouvé de façon heureuse », est sélectionné en fonction des circonstances : un objet trouvé, « ramassé », permet d'élaborer une œuvre d'art. Il s'agit non seulement de montrer la « trouvaille », mais également de l'utiliser, d'en faire le matériau même de l'œuvre d'art.

L'artiste qui choisit d'utiliser semblable matériau se trouve dans une situation bien particulière, situation qu'il nous faut expliciter et qui définit un mode de créativité. Nous pourrions la formuler comme suit : le matériau de l'art n'est plus déterminé par un projet. Il n'est pas fonction d'une intention, n'est pas choisi afin de réaliser quelque chose. Il ne cherche pas à se doter de « moyens », d'un matériau qui est utilisé en fonction d'une fin donnée, et qui n'est que le simple instrument de la volonté de l'artiste. L'artiste est en fait dans la position du bricoleur que décrit Claude Lévi-Strauss dans une célèbre page de la *Pensée sauvage* : son univers instrumental « est clos, et la règle de son jeu est toujours de s'arranger avec les “moyens du bord”, c'est-à-dire un ensemble à chaque instant fini d'outils et de matériaux, hétéroclites au surplus, parce que la composition de l'ensemble n'est pas en rapport avec le projet du moment, ni d'ailleurs avec aucun projet particulier » (p. 31).

L'artiste ne se demande pas : « Avec quoi vais-je pouvoir réaliser telle ou telle chose ? » Le matériau dont il dispose n'est pas directement en rapport avec un « projet », il n'a pas pour vocation d'être l'instrument de la réalisation d'une quelconque intention artistique. Sa question est en fait toute autre. Le matériau qu'il se propose d'utiliser est le fait d'un certain hasard, ou du moins d'un aléatoire ; il se constitue au gré des opportunités, est constitué de choses « remarquables », ou du moins de choses qu'il a remarquées. Et il revient à l'artiste de se demander : « Que faire avec cela ? Que puis-je réaliser à l'aide de ce que j'ai trouvé ? » Le créateur doit, pour répondre à cette question, s'interroger sur les possibilités qu'offre le matériau dont il dispose : de même que le bricoleur, « il doit se retourner vers un ensemble déjà constitué, formé d'outils et de matériaux ; en faire ou refaire l'inventaire ; enfin, et surtout, engager avec lui une sorte de dialogue, pour répertorier, avant de choisir entre elles, les réponses possibles que l'ensemble peut offrir au problème qu'il lui pose. » (p. 32).

Le processus d'élaboration de l'œuvre d'art est ainsi tout autre. Élaborer une œuvre signifie avant tout s'inscrire dans les possibilités qu'offre le matériau lui-même. Il s'agit, pour

l'artiste, d'agencer des « trouvailles », de s'interroger sur les possibles associations, combinaisons et juxtapositions des choses qu'il a à sa disposition. C'est ainsi que Kurt Schwitters définit le « Merz » en 1924 : « Ce qui par sa force, se développe, se forme et se meut. » Développement, forme et mobilité sont le fruit d'une seule et même chose : une collecte. C'est le matériau que l'artiste peut collecter qui décide de la forme et du développement de l'œuvre d'art. Ce sont les « trouvailles » qu'il peut dénicher qui décide de ce à quoi ressemblera au final son œuvre. Son œuvre maîtresse, le « Merzbau », illustre parfaitement semblable position : il s'agit d'une construction tentaculaire qui fut détruite pendant la Seconde Guerre Mondiale et qui s'étendait de façon exponentielle, au point de crever les murs et le plafond de la maison-atelier de Schwitters.

La « trouvaille » inaugure ainsi une autre forme de créativité ; le « processus créatif » est à revoir à l'aune de ces objets « remarquables » que sont les « trouvailles ». Ils prennent une part prépondérante dans l'élaboration de l'œuvre : si celle-ci prend forme, c'est grâce à son matériau. J'ai abordé cette nouvelle forme de créativité dont j'ai traité dans un texte intitulé « Du lego comme un des Beaux-Arts ». Le terme « lego » m'a semblé particulièrement approprié puisque sa racine latine désigne le fait de recueillir, de « passer en revue », et que le terme a depuis été repris pour désigner un célèbre jeu de construction, où il s'agit d'associer, de juxtaposer, de combiner des éléments. L'originalité de la pratique artistique de Kurt Schwitters est qu'elle permet aux deux sens du terme de se rejoindre. Si le « Merz » prend « forme » et se développe, c'est précisément parce qu'il combine ces deux opérations : recueillir et agencer ce qui est recueilli ; collecter et établir des combinaisons, juxtapositions, associations entre les choses collectées.

Outre les sculptures de Schwitters, la musique contemporaine illustre parfaitement ce « lego », et notamment la « musique concrète » chère à Pierre Schaeffer. Celui-ci est l'auteur d'un magistral *Traité des objets musicaux* (publié aux éditions du Seuil) qui entreprend de revisiter théorie et pratique de la musique à l'aune de la « trouvaille ». Si cette « musique » est concrète, c'est précisément parce que celle-ci fait une place prépondérante à des sons glanés au hasard d'une promenade ou de toute autre déambulation. Pierre Schaeffer et son compère Pierre Henry se baladent avec un magnétophone et enregistrent tout ce qui leur semble intéressant. Ils « tombent » ainsi sur des sons qui leur paraissent dignes d'être utilisés dans leurs compositions. Ceux-ci sont consignés dans une « sonothèque » : il s'agit d'une bibliothèque sonore qui renferme toutes sortes de « trouvailles », allant du bruit d'une rame de métro au grondement d'une chute d'eau. Il s'agit d'une collection de sons insolites, d'une accumulation de curiosités musicales. Ces sons leur semblent remarquables en eux-mêmes : ils possèdent une valeur indépendamment du contexte dont ils proviennent. Peu importe qu'il s'agisse de sons issus du « quotidien » : ils sont intéressants musicalement.

Nous rejoignons ici le cabinet de curiosité : il s'agit d'organiser un ensemble de choses « remarquables » ; il s'agit de penser un ensemble à partir de choses singulières, de présenter simultanément des choses qui valent pour elles-mêmes. Voilà effectivement tout le but du jeu de la musique concrète : organiser un ensemble de « trouvailles », faire de la musique avec ce qu'on a déniché. Nous retrouvons ici le problème que je soulevais à propos de l'exposition de l'art : il s'agit de faire une place à l'objet : il s'agit d'associer des « objets sonores », des choses remarquables et ce indépendamment du contexte dont elles proviennent. En ce sens, ces « trouvailles » posent un problème musical fort intéressant car la notion de « contexte » est prépondérante en musique, et notamment en solfège.

En effet, le musicien travaille d'ordinaire avec des choses qui sont définies de façon très précise par un contexte : les « notes » de musique qui sont déterminées par une échelle musicale. Dans le cas de la musique occidentale, on utilise le système de la gamme dite « tempérée » que popularisa Jean-Sébastien Bach et qui repose sur une division de l'octave en douze intervalles égaux. Une octave est l'intervalle qui sépare deux sons différents perçus de façon semblable par l'oreille humaine (deux ondes de 220 et 440 Hz sont toutes deux des « la »). Afin d'obtenir des « notes », on divise l'octave en plusieurs sous-intervalles (des demi-tons) et on divise ces sous-intervalles en autres sous-intervalles (des « gammes ») qui sont elles-mêmes divisés en « notes ».

La « note » est ainsi entièrement déterminée par sa « provenance » et son « contexte » : c'est sa situation au sein d'une échelle harmonique qui permet de la définir avec précision et qui permet au musicien de l'associer et de la combiner avec d'autres notes. Nous sommes ici aux antipodes de la « trouvaille », et c'est pourquoi Pierre Schaeffer exhorte le musicien à utiliser des « objets musicaux » et non des notes. C'est à toute sorte de sonorités remarquables qu'il s'agit de faire une place au sein de la composition : c'est avec des « trouvailles » qu'il s'agit de composer.

C'est un nouveau programme musical qu'esquisse semblable position. Comme l'écrit Schaeffer : « Disons que nous gardons perpétuellement à l'esprit et dans l'oreille le rôle que jouent dans tout œuvre les *objets* (éléments sonores constitutifs) que nous pouvons isoler, et confronter les uns aux autres indépendamment du contexte dont ils proviennent. » (p. 36) Le but du jeu est de faire cohabiter des « choses remarquables », d'associer des objets parfois insolites. Une œuvre le montre parfaitement : l'inénarrable *Apocalypse de Jean* composée par Pierre Henry. Le musicien français y agence des sonorités très diverses : les trompettes du jugement dernier se font entendre sous la forme de la corne des pompiers ; le diable se fait annoncer par des bruits de machine-outil... Cette apocalypse est une œuvre presque incoutable et pleine d'humour, et représente en tout cas un facétieux pied-de-nez à la doctrine musicale « classique » puisqu'elle s'attaque à la partition de Jean-Sébastien Bach, l'inventeur de notre « solfège » moderne. Il s'agit

certainement en tout cas de l'œuvre musicale qui est la plus proche du cabinet de curiosité. Le seul objectif de cette *Apocalypse* est d'organiser une diversité, de faire cohabiter des choses singulières. Sur ce point, les modes d'exposition et d'élaboration de l'art se rejoignent : il s'agit avant tout de faire une pleine et entière place à l'objet.

C'est également le cas dans l'œuvre d'un écrivain, Georges Perec, et notamment dans son ouvrage le plus célèbre : *La Vie mode d'emploi*. Ce livre est entièrement construit selon le principe du cabinet de curiosité puisqu'il est élaboré à partir d'une collection constituée de toutes sortes de choses qui lui semblent « remarquables » et dignes d'intérêt. Pierre Henry se constitue une « sonothèque » : Perec élabore un « Cahier des charges », un ensemble de 420 éléments qu'il se doit d'utiliser afin d'élaborer son roman. Il s'agit d'abord d'un ensemble de citations, d'un ensemble de phrases empruntées à dix auteurs différents. Perec se constitue une « textothèque », un ensemble de fragments empruntés qu'il se propose par la suite de réutiliser, ensemble qui constitue une bibliographie des plus hétéroclites : on y retrouve des auteurs aussi divers que Jules Verne, Sigmund Freud, James Joyce ou Nabokov... Aucune logique claire ne semble présider à ce choix qui est, sans doute, le fait d'une simple curiosité.

Cette curiosité est en tout cas clairement perceptible dans les autres éléments qui constituent ce « Cahier des charges », et notamment dans ce que Perec nomme les « Allusions et détails ». Celles-ci constituent un ensemble encore plus hétéroclite que la « textothèque » : on y trouve des listes de mobilier, de tableaux, et toutes sortes de « trouvailles », comme par exemple des objets issus du catalogue de l'exposition universelle de 1900. Cet ensemble donne une impression de gigantesque « bric-à-brac », de grand capharnaüm, ainsi que Perec le reconnaît d'ailleurs lui-même : « Au départ, j'avais 420 éléments, distribués par groupes de 10 : des noms de couleurs, de noms de personnages, des événements comme l'Amérique avant Christophe Colomb, l'Asie dans l'Antiquité ou le Moyen Âge en Angleterre, des détails de mobilier, des œuvres littéraires. » Nous sommes effectivement ici face à un grand bazar, face à un ensemble de toutes sortes de « trouvailles ».

Le but du jeu est précisément d'écrire un livre à partir de ces « trouvailles », d'élaborer une œuvre à partir de cet ensemble hétéroclite d'éléments. Pour ce faire, Perec invente des règles très précises. Les 420 éléments sont effectivement « distribués par groupes de dix » : on trouve 42 listes, contenant chacune dix phrases que l'auteur doit placer dans son texte ou dix objets qui doivent prendre place dans le cadre de son roman. Une fois ces listes établies, Perec utilise une méthode aléatoire (la fameuse « polygraphie du cavalier ») afin de répartir les éléments qu'elles contiennent dans les différents chapitres du livre, et établit ainsi de nouvelles listes : au chapitre 12, par exemple, il doit utiliser telle citation ou fragment de texte, mentionner tel objet etc.

Chaque chapitre de *La Vie mode d'emploi* est ainsi construit autour d'un ensemble de « trouvailles », et la matière même du livre est constituée par des choses « remarquables » et utilisées indépendamment de leur contexte originel (les citations ne sont ainsi pas indiquées au sein du texte final : nul guillemet ne vient signaler leur emprunt).

Nous sommes bien ici dans le cadre du cabinet de curiosité : il s'agit de faire cohabiter des objets qui possèdent une valeur en soi. Les modes d'exposition et d'élaboration de l'art se rejoignent effectivement : dans tous les cas, il s'agit de faire une place à l'objet, de le considérer comme quelque chose qui ne fait pas « signe », qui ne renvoie pas à autre chose qu'à lui-même. Nous retrouvons ici le problème que nous avons soulevé à propos du musée : il ne s'agit pas d'appréhender l'objet en termes de sens, mais de s'intéresser avant tout à ses qualités « sensibles » qu'il possède et aux possibles associations dont il est à même de devenir l'un des éléments. *La Vie mode d'emploi* adopte clairement cette même position, ainsi que le montre parfaitement le préambule du roman consacré à « l'art du puzzle ». Semblable titre peut sembler surprenant : pourquoi traiter du puzzle en ouverture d'un roman ? Pour quelqu'un qui ne connaît pas le fonctionnement du roman en question, la chose peut étonner. En fait, ce choix est tout sauf innocent et rejoint parfaitement le thème du cabinet de curiosité.

En effet, qu'est-ce qu'un puzzle ? Quel rapport à l'objet instaure-t-il ? Georges Perec répond à ces deux questions : dans le puzzle, on perçoit la partie avant le tout. Le joueur est dans une situation bien particulière : il ne perçoit pas l'ensemble que forment les pièces qu'il doit associer. Le joueur ne perçoit que les éléments qui constituent cet ensemble : il est face à des pièces, à des choses singulières, à des choses qui ne sont pas prisonnières d'un contexte. Dans le cadre d'un puzzle, ce contexte est, par définition, quelque chose qu'il s'agit de trouver, d'imaginer, de produire : qui est problématique. Le puzzle nous place ainsi dans une situation qui est effectivement semblable à celle du cabinet de curiosité.