

Les stratégies obliques.

Brian Eno & Peter Schmidt (1975).

«Les stratégies obliques» se présente sous la forme d'une boîte de 110 cartes conçues par Brian Eno & Peter Schmidt. Chacune de ces cartes contient une piste, une instruction, un principe basique destiné à relancer le travail créatif. En voici une traduction française, provenant du site de Gregory Taylor (<http://www.rtqe.net/ObliqueStrategies/FrenchEd.html>).

En préambule, deux questions posées à Brian Eno lors d'une rencontre publique, le 5 novembre 1998 au Virgin Megastore des Champs-Élysées.

Quel est le point de départ des «Stratégies Obliques» ?

Brian Eno : (Brian Eno montre des cartes) Ce sont justement des stratégies obliques. Il y a à peu près cent dix cartes dans le jeu. Une idée est écrite sur chacune des cartes. Chaque idée sert à vous aider à sortir d'une situation de travail délicate. J'ai recours à ce système depuis une trentaine d'années. Je m'étais rendu compte qu'en situation de pression, vous oubliez toujours vos meilleures idées. Et après avoir quitté le studio, vous vous dites «Mais pourquoi ne me suis-je pas souvenu de faire ceci ou cela ?». Donc j'ai commencé à établir une liste de ces choses dont je voulais me rappeler. Je vais vous donner quelques exemples de ces «stratégies obliques».

Vous avez dit récemment que les ordinateurs n'étaient pas assez africains. Pourriez-vous développer cette idée ?

Brian Eno : Les ordinateurs sont le reflet des hommes qui les ont développés. Et les hommes qui les ont développés vivent entièrement dans cette partie de leur corps (il montre sa tête). Donc l'acte physique d'utiliser cet objet (il montre la souris) me dégoûte. Ça me rend malade de l'utiliser, je pense que c'est une horrible machine. Quand je dis que les ordinateurs ne sont pas assez africains, je veux dire qu'ils n'impliquent aucune partie de notre corps dans un rythme physique, de façon excitante... Vous savez, nous avons ce truc ici qui s'appelle notre corps, qui a mis trois millions d'années pour arriver où il en est aujourd'hui et qui fonctionne vraiment bien. Et maintenant voilà qu'on arrive à cette machine qui n'a que 25 ans derrière elle et qu'on abandonne complètement cet outil-là (en montrant son corps). C'est complètement idiot. Je travaille tout le temps avec des ordinateurs et ça m'insupporte. Je me sens mourir quand je les utilise. Vous savez la raison pour laquelle les gens qui travaillent en permanence sur des ordinateurs pratiquent toujours des sports extrêmes ou bien sont sado-masochistes ? C'est parce qu'ils n'utilisent pas leur corps au quotidien. (rires dans l'assistance) Vous ne saviez pas ça ?

(<http://jeannoel.roueste.free.fr/techno/interviews/eno/eno.html>)

À quoi penses-tu vraiment en ce moment?
A-t-on besoin de trous?
Abandonne les instruments normaux
Abats ton jeu
Accentue les défauts
Accentue les différences
Accentue les répétitions
Accepte les conseils
Analyse des amas
Arrête-toi un moment
Assembles certains éléments en un groupe et traite le groupe
Auto-indulgence disciplinée
C'est tout à fait possible (après tout)
Cascades
Ce n'est qu'une question de travail
Change le rôle des instruments
Comment l'aurais-tu fait?
Considère des transitions
Considère plusieurs façons d'enchaîner
Consulte d'autres sources - prometteuses - non-prometteuses
Continue
Coupe une connection vitale
Courage !
Court-circuit (prends le chemin le plus court)
Dans l'obscurité totale, ou dans une très grande chambre très doucement
De quoi les sections sont-elles des sections?
Décore, décore
Découvre les recettes dont tu te sers et abandonne-les
Définis un territoire comme «sûr» et sers-t'en comme d'une ancre
Demande aux gens de travailler à l'encontre de leur meilleur jugement
Dès que la recherche progressera, quelque chose sera trouvé
Detruis - rien- la chose la plus importante
Diminue, continue
Distorsion temporelle
Donne de la valeur à un espace vierge en le plaçant dans un cadre exquis
Donne libre cours à ton impulsion la plus mauvaise
Ecarte un axiome
Echos fantomatiques - fantômes «échetiques»
Ecoute la douce voix
Eloigne-toi du désir
Emploie une couleur inacceptable
En arrière
Enfants - qui parlent - qui chantent
Enlève les éléments par ordre d'importance apparente
Entre dans le domaine de l'impossible
Entre rien et un tout petit peu plus
Equilibre les principes de consistance et d'inconsistance
Essaie d'énoncer le problème aussi clairement que possible
Est-ce fini?
Examine avec attention les détails les plus embarrassants et amplifie-les
Existe-t-il des sections?
Fais confiance à ton moi présent
Fais quelque chose d'ennuyeux

Fais un acte soudain, destructif et imprévisible, incorpore
Fais une liste exhaustive de tout ce que tu pourrais faire et fais la dernière chose qui s'y trouve
Faut-il changer les mots?
Gradations infinitésimales
Honore ton erreur comme une intention cachée
Humanise quelque chose dénué d'erreur
Il ne s'agit pas de construire un mur, mais de faire une brique
Imagine ce que tu fais comme une série d'événements sans rapport les uns avec les autres
Imagine une chenille en mouvement
Intentions - noblesse? - humilité? - crédibilité?
Jouissance idiote
L'eau
L'intonation est-elle correcte?
La bande est la musique
La chose la plus importante est la chose la plus aisément oubliée
La répétition est une forme de changement
Le principe d'inconsistance
Les bords - fais-en lentement le tour
Machinerie (organique)
Manque-t-il quelque chose?
«Mécanicalise» quelque chose d'idiosyncratique
Mets de l'ordre
Mets-le la tête en bas
N'accentue pas une chose plus qu'une autre
N'aie pas peur d'afficher tes talents
Ne brise pas le silence
Ne change rien et continue avec une consistance immaculée
Ne fais rien le plus longtemps possible
Ne sois pas effrayé par les choses parce qu'elles sont faciles à faire
Ne sois pas effrayé par les clichés
Pense à la radio
Perdu en territoire inutile
Permits-toi un seul soulagement
Plus petit dénominateur commun
Ponts - à construire - à couper
Que ferait ton meilleur ami?
Que ne ferais-tu pas?
Quelle est la réalité de la situation
Quelles erreurs as-tu commises la dernière fois?
Quelqu'un en voudrait-il?
Questionne l'approche héroïque
Questionne ton corps
Regarde l'ordre dans lequel tu fais les choses
Remplis chaque espace
Resiste (en apparence) au changement
Respire plus profondément
Revalorisation (une sensation agréable)
Reviens sur tes pas
Rien qu'une partie, pas le tout
Sois extravagant(e)
Sois moins critique plus souvent

Sois sale
Sors. Ferme la porte
Soustraction simple
Souviens-toi de ces douces soirées
Supprime les ambiguïtés et remplace-les par des spécificités
Supprime les spécificités et remplace-les par des ambiguïtés
Toujours des premiers pas
Travaille à un rythme différent
Tu es un ingénieur
Tu n'as pas à être honteux d'utiliser tes propres idées
Tu ne peux faire qu'un point à la fois
Un seul élément de chaque espèce
Une ligne a deux côtés
Utilise des filtres
Utilise des gens «non-qualifiés»
Utilise moins de notes
Utilise une vieille idée
Va jusqu'à un extrême, reviens vers plus de confort
Vers l'insignifiant

Ces documents proviennent du site de Gregory Taylor :
<http://www.rtqe.net/ObliqueStrategies/>

Oblique Strategies © 1975, 1978, and 1979 Brian Eno/Peter Schmidt