

IN, Les Frontières esthétiques de l'Art,
Paris, L'Harmattan, coll "Arctis 8", 1999.

LES DEUX SOURCES DE L'ILLIMITATION DE L'ART

Quiconque ne se risque pas au-dessus de la réalité
ne conquerra jamais la vérité.

Friedrich Schiller, dixième des *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*.

Anne Mæglin-Delcroix

d'autres. Mais de quel sens? "Le jeu de l'art, explique Kosuth, consiste précisément en 'création de règles'. Le jeu fabrique le jeu. Les artistes 'fabriquent le jeu' et la société joue de la façon suivante : jouer le jeu en le 'devenir-crédible de l'art' lorsque de nouvelles règles s'ajoutent à celles qui existent déjà⁵⁰." On retrouve en substance la thèse, déjà relevée, de Dickie, selon qui l'art a pour fin d'entretenir la machine artistique. On est aussi tout proche des postulats d'une certaine sociologie de l'art contemporain, soucieuse de démontrer "les règles de l'art", et qui analyse son jeu, voire son "triple jeu", comme un mécanisme rôdé d'opérations et de rôles conventionnels, si simple, si universel et si autonome, qu'il permet à l'analyste de mettre entre parenthèses la nature, le sens et la finalité des œuvres pour ne s'interroger que sur leur "acceptabilité". Quelle transparente systématisme acquiert soudain le "monde de l'art", au sein duquel les œuvres sont réduites à n'être que des pièces dans le grand jeu du champ social, jeu dont les "partenaires" sont autant d'otages de la machinerie. Rien d'étonnant, du reste, à ce que les références philosophiques prises en considération dans une telle approche proviennent toutes de l'esthétique analytique américaine et de ses dérivés français⁵¹.

Pour Kosuth, toutefois, l'artiste est, on l'a vu, le maître du jeu : différence certes sensible, mais sans conséquence sur la signification du jeu lui-même. Jouer consiste à se soumettre à un protocole, celui de l'artiste en l'occurrence, à appliquer ses règles, à se prêter à son jeu, voire à s'y laisser prendre. A quelle fin? pour rien, si ce n'est jouer le jeu et, ce faisant, le "valider" : servir le jeu, non s'en servir. Ce jeu sans autre enjeu que le jeu lui-même, cet art, donc, sans autre effet que d'autoconfirmation, se laisse assez bien reconnaître dans la définition du jeu que propose Huizinga : "action libre, sentie comme 'fictive', et située en dehors de la vie courante"; "action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données". À quoi Huizinga ajoute

50. Joseph Kosuth, "Note sur un art anthropologisé", in *Teksten/Textes*, Anvers : Internationaal Cultureel Centrum, 1976.

51. Cf. Nathalie Heinich, "Ce que l'art contemporain fait à la philosophie", in *Le Triple Jeu de l'art contemporain*, Paris : Les Éditions de Minuit, 1998, pp. 316-318. "La philosophie" se résume aux noms de Dickie, Goodman, Schaeffer et Genette.

ceci, qui ne manque pas de piquant, appliqué au "monde de l'art", "et suscite, dans la vie, des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant, par le déguisement, leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel⁵²."

Ainsi le jeu de l'art selon Kosuth, où le hasard et l'imprévu n'ont pas de place, dépend-il entièrement de l'artiste comme du maître d'un mécanisme qui le met par là-même hors-jeu. Au lieu que, chez Kaprow, il n'y a pas de jeu de l'art, mais un art du jeu, qui, ouvert à la contingence, est expérience de la vie par elle-même, "expérimentation" dit plutôt Kaprow. Le Happening est en effet un art "expérimental"⁵³, non pas dans l'acception artistique de l'adjectif, qui désigne des essais de formes nouvelles d'expression, mais dans son acception scientifique, qui suggère une confrontation heuristique à la réalité, voire sa mise à l'épreuve. Aussi l'artiste selon Kaprow est-il non seulement un joueur, mais encore un "chercheur", et plus encore un pédagogue⁵⁴ de l'esprit de jeu, qui apprend à autrui à jouer en jouant avec lui, en participant à une expérience dont il se borne à créer l'occasion, à seule fin de se rendre, avec les autres joueurs, plus conscient de la réalité ou plus disponible au possible.

Entre Kosuth et Kaprow, il y a toute la distance qui sépare ce que celui-ci appelle significativement "l'art semblable à l'art" (*artlike art*) et "l'art semblable à la vie" (*lifelike art*). Le premier, ayant la connaissance de l'art pour fin, reproduit l'art. Le second, ayant "le sens de la vie"⁵⁵ pour fin, se propose de restaurer notre "sentiment d'appartenance au monde"⁵⁶.

Il ne s'agit pas que l'art produise une expérience de plus : à quoi bon? Il s'agit de permettre une expérience plus pleine, plus consciente d'elle-même, plus accordée à elle-même, "authentique" disait

52. Johan Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris : Gallimard, 1988, p. 35. Il est significatif que John Cage, qui fut un des maîtres de Kaprow, ait été critique envers les théories de Huizinga que cependant Kaprow mentionne, brièvement il est vrai (op. cit., p. 154), sans émettre les mêmes réserves. On prolonge ici des analyses esquissées dans notre *Esthétique du livre d'artiste 1960-1980*, Paris : Jean-Michel Place et Bibliothèque nationale de France, 1997, pp. 132-133 et pp. 157-158.

53. *Ibid.*, p. 94.

54. Allan Kaprow, op. cit., pp. 159 (pour le joueur), 212 (pour le chercheur), 142-159 (pour le pédagogue).

55. C'est le titre d'un article d'Allan Kaprow, *ibid.*, p. 268.

56. *Ibid.*, p. 145.

Dewey. C'est parce que l'art n'est jamais tout à fait la vie qu'il a quelque chose à lui donner, mais c'est parce qu'il s'expérimente en elle qu'il peut le lui donner. Kaprow dit du Happening qu'il est pris dans "l'alternative fuyante" du "pas tout à fait art" et du "pas tout à fait vie"⁵⁷. Or, il n'y a pas que l'art dont la définition soit incertaine. Il y a d'abord et surtout la vie. C'est elle qui donne à l'art son indéfinition quand celui-ci se veut "semblable" à elle, pour s'en instruire tout en l'instruisant. Mais c'est parce que cela pose en vérité des problèmes non de définition de mots, mais de sens de l'existence en même temps que de sens de l'art que Kaprow peut écrire que "l'expérimentation [artistique] est une affaire philosophique"⁵⁸.

Ce "pas tout à fait art" et "pas tout à fait vie" évoque la manière dont Schiller définit le jeu en même temps que la beauté qui en est l'objet : "ni vie, ni forme", mais "forme vivante" (*lebende Gestalt*)⁵⁹. Cette "réciprocité d'action" est toutefois selon Schiller "une simple idée à laquelle l'existence phénoménale ne pourra jamais être complètement adéquate", celle de la "réalisation achevée de l'humanité", idéal qui transcende les arts tout comme le jeu transcende les jeux. Il les transcende sur le mode de l'exigence morale, celle qui énonce : "Une humanité doit exister." Cette exigence, Schiller, en disciple de Kant, l'attribue à la raison, faculté de l'illimité, "parce qu'en vertu de son essence même, elle requiert la perfection, l'abolition de toutes les limites". Un tel appel qui requiert l'art au-delà de lui-même, non pas empiriquement mais essentiellement, non pas phénoménalement mais nouménale est la vraie source de l'illimitation de l'art. Celle-ci tient non pas à la vie telle qu'elle est, mais à la vie telle qu'elle devrait être : à ce qui n'est pas réalisé, ni réalisable, mais n'en exige pas moins d'être réalisé. Telle est la vocation utopique de l'art : une tâche sans fin.

Tandis que Kosuth affirme que "cela ne [l']intéresse pas de changer la vie de quiconque"⁶⁰, Kaprow reprend à sa manière le projet schillerien d'une éducation de l'homme par l'art. Une éducation réussie rend inutiles le pédagogue comme la pédagogie. C'est en ce sens qu'il faut œuvrer à ce que l'artiste et l'art disparaissent au profit de

la vie, mais d'une vie métamorphosée par l'art du fait même qu'elle disparaît⁶¹. Prenons garde cependant à ne pas inverser cause et effet : la disparition de l'artiste et de l'art n'a par elle-même aucune efficacité ; elle ne peut être que conséquence de l'humanité réalisée. L'unart, l'an-art ne peut donc que résulter de l'art, pour autant que l'art est ce qui permet à l'art de se dépasser vers ce à quoi il tend. "La musique expérimentale, ou n'importe quel autre art expérimental de notre temps peut être une bonne introduction à l'art de bien vivre ; et après cette introduction, l'art peut être laissé de côté pour le plat de résistance"⁶². Art de bien vivre ? Le "pas tout à fait art, pas tout à fait vie" de Kaprow pourrait trouver sa résolution dans ce que, par analogie avec la "forme vivante" de Schiller, on pourrait appeler, si l'expression n'avait déjà un autre sens, l'"art vivant". Et l'"art vivant" à son tour pourrait être défini à l'aide d'une expression elle aussi ambiguë, celle d'"art total"⁶³, à condition de préciser que la totalité ne provient pas d'une quelconque synthèse des arts, mais est le tout de la vie elle-même, qui reste à constituer. Cette totalisation à laquelle œuvre l'art est celle, inachevable, de l'intégrité humaine. Schiller, déjà, la nommait un "caractère total"⁶⁴. Mais à la différence de Kaprow, il y voyait "un infini dont [l'homme] peut au cours du temps s'approcher toujours plus, sans toutefois l'atteindre jamais." Comme si l'art était fait pour demeurer dans l'"introduction" à son propre dépassement, sans jamais le conclure.

57. Ibid., p. 113.

58. Ibid., p. 107.

59. Schiller, op. cit., "Quinzième lettre" pour cette citation et les suivantes.

60. Prospect 69, loc. cit., repris dans *Interviews*, op. cit., p. 19.

61. À cet égard, le titre français du recueil des écrits de Kaprow est trompeur, qui traduit *Essays on the Blurring of Art and Life* par *L'art et la vie confondus*, comme si le résultat visé était atteint, alors qu'il s'agit de travailler à estomper ou à brouiller (tel est le sens exact de *blur*) les différences entre art et vie.

62. Allan Kaprow, op. cit., p. 265.

63. Cf. "Note sur la création d'un art total", *ibid.*, p. 41 (à comparer avec p. 91).

64. Schiller, op. cit., "Quatrième lettre", p. 93.