

Parutions

Number 61, Fall 2002

Côte Ouest
West Coast

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/9262ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Le Centre de diffusion 3D

ISSN

0821-9222 (print)

1923-2551 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

(2002). Review of [Parutions]. *Espace Sculpture*, (61), 51–52.

PARUTIONS

PIERRE BERTRAND, *L'art et la vie*. Éditions Liber, Montréal, 2001, ill. n/b. 131 pages.

Par sa simplicité, le titre intrigue. Comment la copule ET, laquelle joint ici l'art et la vie, sera-t-elle interprétée par l'auteur? Comment ne pas confondre, par la conjonction, vie et art? Philosophe, auteur de nombreux ouvrages questionnant sans cesse l'acte créatif — parmi lesquels on retrouve *La ligne de création* (Les Herbes rouges, 1993), *Logique de l'excès* (Les Herbes rouges, 1996) et *Éloge de la fragilité* (Liber, 2000) —, Pierre Bertrand pense la création dans l'horizon de ce qu'il est convenu d'appeler une philosophie de la vie. Celle qui se risque à saisir l'insaisissable mouvement de la vie. Celle qui tente de s'approcher au plus près de l'événement, là où la vie multiplie les rencontres, où la vie « authentique » se manifeste en deçà de toute représentation. Mais justement : où se loge dès lors ce que depuis les Grecs nous appelons Art? Où se situe le savoir-faire artistique par rapport à ce qui nous est naturellement donné, le « il y a » de l'existence?

Constitué de six textes indépendants les uns des autres, le livre s'ouvre sur le hasard. Sur le « Dieu-hazard ». Le hasard est, au dire de Bertrand, le principe de la création. Toute rencontre véritable est rencontre du hasard. À commencer, précise-t-il, par celle du spermatozoïde et de l'ovule. Ce hasard — assumé plus tard en nécessité — s'offre à nous comme une chance à prendre. Désormais vivant, il faut savoir dire oui au hasard. Même si celui-ci fait peur, même si celui-ci s'ouvre sur une altérité inconcevable : celle qui conduit au rien, « à ce mystère au cœur de l'être ». Or, devant ce mystère il faut savoir choisir, il faut savoir créer. En ce sens, chaque vie doit être envisagée comme une œuvre d'art. Et cette œuvre d'art se manifeste d'abord et avant tout comme art de vivre. « Nous croyons très fortement que de tous les arts le plus grand est l'art de vivre. » Mais il faut aussi le dire : cet art de vivre exige une écoute attentive de l'invisible en soi, de cette part

d'inconnu qui sommeille en soi. Ainsi, à l'instar de Michel Henry, la philosophie de la vie, dont se réclame Bertrand, s'annonce comme auto-affectivité, comme « auto-révélation qui est la vie ». En apprenant toute leur vie à vivre, les artistes sont, parmi les humains, ceux qui se donnent par le fait même le temps de créer. Parce qu'ils consacrent leur vie à apprendre à vivre, ils incarnent « cette puissance infinie de création ». C'est donc eux qui découvrent le mieux le sens que créer donne à la vie. C'est pourquoi il y a d'abord l'art de vivre, ensuite les œuvres. « Les objets et les images sont toujours seconds par rapport à la vie, la présupposant toujours. » Ces œuvres sont comme les symptômes d'une puissance invisible, celle qui est à la source de toute création.

Lorsqu'il est question de joindre ensemble l'art et la vie, on pense entre autres à certaines perspectives d'avant-garde grâce auxquelles l'artiste s'est voulu activiste, que ce soit dans le domaine de la performance ou encore des happenings. De plus, lorsqu'il est question de substituer la production artistique quelle qu'elle soit par « l'art de vivre », on fait signe nécessairement à une « morale esthétique » déjà présente chez les Anciens, notamment chez les Stoïciens ou les Épicuriens, et que l'on retrouvera plus tard sous forme d'une « esthétisation de soi » à partir de Nietzsche, ou plus près de nous avec Foucault ou encore Onfray. Or, chez Bertrand, nous demeurons essentiellement dans le domaine de la représentation picturale et, pour ce qui est du spectateur, dans le domaine de la contemplation. Les artistes privilégiés (Yvonne Duruz, Tania Lebedeff et Marc Sylvain) proposent des œuvres sur papier ou sur toile qui ne promeuvent pas plus que d'autres le thème de la vie. Cela n'a rien d'étonnant puisque ce n'est pas la vie représentée dont il faut ici s'approcher, mais de la vie comme événement singulier de création. Ainsi, peu importe l'artiste, ce que lui demande l'auteur, c'est princi-

palement de vivre ce dépassement de soi dans la création. C'est de s'ouvrir « aux forces du chaos ». Par conséquent, tout artiste, mais également tout être humain, en créant, doit pouvoir s'orienter vers l'inconnu, doit vouloir se perdre pour mieux se retrouver. « Apprendre à vivre, tel est l'acte de devenir qui l'on est. » Toutefois, répétons-le, comme la plupart des phénoménologues, Bertrand considère cet apprentissage du côté de la peinture, et surtout pas des images « artificielles ». C'est que, comme geste, la peinture est « la manifestation de la vie », de cette vie irréprésentable que la toile ne cherchera pas à représenter, mais à intensifier. Autrement dit, puisque que créer dans le domaine artistique c'est poursuivre autrement ce que la nature produit, le geste artistique en est un d'imitation, dans le sens le plus noble, celui auquel pensait Aristote lorsqu'il considérait l'art comme un ajout à ce que la nature (la *phusis*) n'arrive pas à donner. Cette position classique, reprise ici par l'auteur, s'écarte des positions d'avant-garde qui ont vu dans l'art de vivre une façon de s'arracher, par le jeu, à la nature. Mais, on l'aura compris, ce n'est pas tant l'esthétique qui intéresse Bertrand qu'un art de vivre nécessitant le désir de s'accomplir en vivant tout simplement.

Bref, puisque c'est dans la vie que se manifeste d'abord cet art de vivre, la conjonction ET semble maintenir peu de distance entre l'art et la vie. Bien que cette assimilation ait le mérite de refuser le rapport réducteur que nous entretenons avec le monde à partir d'une relation sujet-objet, celle-ci oublie toutefois, me semble-t-il, de considérer la différence de l'art d'avec la nature. En faisant de la création humaine la continuation du processus de création qui est intrinsèque à la nature, on perd de vue l'espace de jeu par lequel, comme production de la liberté et arrachement au néant, l'art — qui est aussi de l'ordre de la *technè* — s'exprime.

ANDRÉ-LOUIS PARÉ

Le Ludique (catalogue d'exposition), textes de Marie Fraser (commissaire invitée) et de Jacinto Lagueira, Musée du Québec, Québec, 2001, ill. coul., 159 pages.

L'art n'a-t-il pas toujours été de l'ordre du jeu? La création artistique ne nécessite-t-elle pas le jeu, soit une distance librement prise à l'égard du réel? C'est, de toute évidence, en pointant vers ces questions que l'exposition *Le Ludique*, présentée au Musée du Québec il y a de cela près d'un an, a eu lieu. Le catalogue publié à cette occasion rappelle désormais la qualité de cette manifestation qui réunissait plusieurs artistes du Québec et de la France¹, mais qui en plus d'être un document d'archives offre également, par les textes qui y sont inclus, un bel espace de réflexion.

À l'ère de l'industrie culturelle de la société administrée (cf. Adorno), la notion de jeu peut facilement être envisagée uniquement sous la loupe d'une société de consommation à partir de laquelle elle sera confondue au divertissement. Pourtant, sur le plan théorique, celle-ci remonte à l'esthétique moderne. À partir de Kant, mais surtout de Schiller, le jeu sera conjugué à une faculté humaine en rapport avec la nature, celle de l'imagination. Dès lors, dans le domaine de l'activité artistique, le jeu deviendra « la métaphore de la création ». Mais il faudra attendre la phénoménologie et l'herméneutique (Fink, Axelos, Gadamer) pour que la notion de jeu prenne une tournure proprement ontologique, en s'opposant notamment à une métaphysique de la subjectivité. Hors sujet, le jeu sera désormais « principe de toute culture ». En plus d'être analysé d'un point de vue anthropologique (cf. Caillouis), la notion de jeu se retrouvera également au centre des pratiques artistiques de plusieurs mouvements d'avant-garde, notamment le surréalisme. Mais qu'en est-il dans le cadre de l'art contemporain?

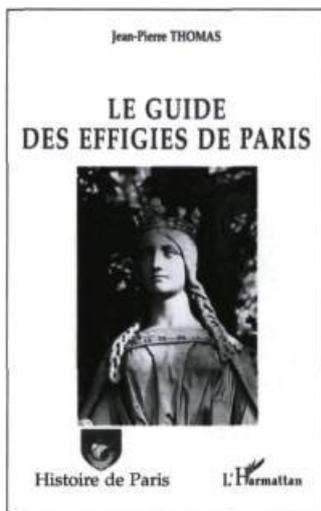
En plus de présenter le travail de tous les artistes invités, le texte de Marie Fraser propose un survol des différentes attitudes ludiques qui font du jeu, dans le contexte de

l'art contemporain, un élément déclencheur de l'esprit de re-création du monde. C'est justement au sein de cette re-création qu'un questionnement critique, voire ironique, est possible, non pas en vue de nous proposer un autre monde, utopique, mais surtout pour mieux l'intégrer et éventuellement le comprendre. En ce sens, comme le rappelle la commissaire, le jeu ne se situe pas « en dehors de la réalité ». Le texte du critique d'art Jacinto Lageira avance sur le même terrain. Il faut, dans le contexte de l'art contemporain, élargir le concept de jeu. Pour ce faire, il critiquera la perspective herméneutique de Gadamer, toujours prise dans les considérations ontologiques — voire spéculatives — d'une notion de jeu dont la fonction sera de révéler la vérité. C'est que, selon Lageira, il y a lieu de se demander si l'essence de l'art moderne et contemporain est véritablement le jeu comme dévoilement du sens de la vérité de l'art. Avec raison, il croit que cette vision « essentialiste » du jeu de l'art ne peut rendre compte de la polysémie des œuvres actuelles. Reprenant à son compte la phrase de Freud : « le contraire du jeu n'est pas le sérieux, mais la vérité », il lui préférera alors l'interprétation pragmatique des jeux de langage. En référant aux réflexions d'Arthur Danto et de Jean-Marie Schaeffer à propos de la fiction, le jeu de l'art appartient désormais au récit. Un récit qui implique *de facto* le spectateur. Conséquemment, la fiction artistique comme « métaphore de la réalité » se tient à l'écart de la « vraie vie ». Mais c'est aussi, peut-être, grâce à cet écart que la vie humaine est une vie à vivre. L'art (comme fiction) n'est-il pas, selon Nietzsche, le grand stimulant de la vie ?

ANDRÉ-LOUIS PARÉ

NOTE

1. L'exposition *Le Ludique* a été montée dans le cadre de la Saison de la France au Québec. Les artistes étaient regroupés sous divers thèmes : 1- La réinvention du quotidien par le jeu (Jean-Pierre Gauthier, Serge Murphy, Claudie Gagnon), 2- Culture populaire et divertissement (BGL, Pamela Landry, Boris Achour, Matthieu Laurette), 3- Chute et vertige : l'aspect tragique du jeu (Guillaume Paris, Claire Savoie, Lorient & Mélià, Pierrick Sorin), 4- Le jeu amoureux (Nicolas Renaud, Anne Brégeau), 5- L'enfance et l'univers de la fiction (Sylvie Laliberté, Marie-Ange Guilleminot, Fabrice Hybert) et, 6- Jouer pour déjouer (Gisèle Amantea, Adèle Abdessemed, Malachi Farrell).



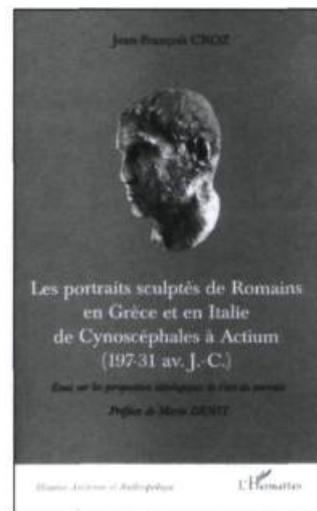
JEAN-PIERRE THOMAS, *Le guide des effigies de Paris*, L'Harmattan, 2002, 222 pages.

Le livre dresse un inventaire des effigies sculptées disséminées le long des 1 350 km de rues, avenues et boulevards de Paris, lesquelles constituent une partie de la statuaire parisienne. Un patrimoine louangé par les uns, décrié par les autres, tel qu'en témoignent le commentaire de Louis Veuillot considérant que « la manie des statues se développe comme une épidémie » et celui de Lamartine qui affirmait que « l'oubli est le second lincoln des morts ». Si tout recensement implique d'interminables listes de noms et de dates pouvant s'avérer ennuyeuses à la longue, l'approche alerte — et souvent humoristique — de l'auteur et les multiples anecdotes qui sont relatées transforment une lecture aride en quelque chose de savoureux. On découvre ainsi que le *Montaigne* (de Paul Landowski) est « représenté assis en montrant ses jambes croisées, ce qui l'a fait comparer, par un humoriste contemporain, à une publicité pour des bas », alors qu'au jardin du Luxembourg, Verlaine est sculpté « en compagnie de trois femmes symbolisant les trois âmes du poète (religieuse, sensuelle et enfantine) » ! On y apprend également que « les rois de France, comme les églises, sont orientés vers l'est et chevauchent en direction du soleil levant, entraînant la Nation, dont ils incarnent le principe, vers la mémoire originelle de la création divine ». De même, souligne l'auteur, c'est « la naissance du siècle des Lumières qui tend à privilégier la qualité individuelle de l'homme, et donc l'émergence d'idée de "grand homme," et, avec elle, la primauté des vertus civiques, désormais

plus considérées que les vertus divines ». La plupart de ces effigies sont élaborées à partir de codes très stricts et précis (les hommes politiques sont représentés debout, les intellectuels assis et les militaires à cheval), agrémentés de symboles souvent simplistes et conventionnels (une plume pour les écrivains, une palette pour les peintres et une mappemonde pour les géographes). Les illustres personnages sont, la plupart du temps, accompagnés d'allégories représentant la Justice, l'Éloquence, la Fermeté, l'Amitié, la Gloire, le Talent, la Modestie, la Sagesse ou la Science — des allégories presque toujours féminines, sauf celles du Travail et de l'Avenir ornant le buste de *Charles Garnier* à l'Opéra de Paris. Quant au *Balzac* de Rodin, affirme Thomas, il est considéré « à juste titre comme la première sculpture moderne de la capitale ». L'œuvre, on le sait, fit scandale lors de son exposition au salon de 1898, la presse la qualifiant tour à tour de « sac à charbon », de « fumisterie sans nom », de « menhir » et de « bonhomme de neige ». En fait, précise-t-il, Balzac est revêtu de la bure de moine avec laquelle il travaillait parce que le sculpteur a « voulu montrer le grand travailleur hanté, la nuit, par une idée et se levant pour aller la fixer sur sa table d'écriture ».

Un livre, à maints égards, passionnant, pour lequel on émettra toutefois deux réserves : étonnamment, l'ouvrage est rempli de fautes d'orthographe — comme s'il avait été promptement expédié par l'éditeur — et on n'y retrouve malheureusement aucune illustration.

S.F.



Jean-François Croz, *Les portraits sculptés de Romains en Grèce et en Italie de Cynoscéphales à Actium (197-31 av. J.-C.)*, L'Harmattan, 2002, 384 pages.

L'ouvrage — imposant, érudit et fort spécialisé — aborde la question du portrait républicain à un moment précis de l'histoire, questionnant les traces que les relations entre la Grèce romaine et l'Italie ont pu laisser dans l'art du portrait. « En d'autres termes, le portrait sculpté accuse-t-il des différences significatives dans le traitement des mêmes groupes humains, selon qu'il provient du monde grec ou de l'Italie romaine du 2^e et du 1^{er} siècle ? » Fruit d'une importante recherche sur les « rapports de l'image et du pouvoir », le document est préfacé par Mario Denti, professeur d'histoire de l'art à l'université de haute Bretagne (Rennes II). « La confrontation des techniques grecques et des exigences de commanditaires romains, note-t-il, qu'elles soient inspirées par des considérations idéologiques ou des modes de représentation locaux, va donner naissance à ce que l'on peut appeler la seconde période hellénistique. » Cherchant d'abord à définir ce qu'est précisément un portrait — entre autres, « une image destinée à durer » —, l'auteur signale que la notion de ressemblance individuelle n'a pas toujours existé et que le portrait tel que nous le comprenons aujourd'hui « a été inventé, ou du moins exploité de manière systématique et continue, par les Grecs, entre le 5^e et le 4^e siècle avant J.-C. ». Auparavant, les artistes auront plutôt mis l'accent sur certains aspects généraux comme le sexe ou la classe sociale. Croz insiste dans son étude sur « l'aspect idéologique du portrait, sa valeur d'instrument de propagande, son rôle dans la diffusion de la civilisation romaine ».

S.F.