Marges

Revue d'art contemporain

24 | 2017

L'expérience dans l'art

Éditorial

Jérôme Glicenstein

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/marges/1250>

DOI : 10.4000/marges.1250

ISSN : 2416-8742

Éditeur

Presses universitaires de Vincennes

Édition imprimée

Date de publication : 20 avril 2017

Pagination : 5-8

ISBN : 978-2-84292-574-1

ISSN : 1767-7114

Référence électronique

Jérôme Glicenstein, « Éditorial », *Marges* [En ligne], 24 | 2017, mis en ligne le 20 avril 2017, consulté le 25 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/marges/1250> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/marges.1250>

Éditorial

Une idée court depuis les années 1960, celle de l'émancipation du spectateur vis-à-vis des codes traditionnels de l'expérience esthétique. L'art moderne avait déjà étendu cette expérience à des objets de plus en plus hétérogènes et difficiles à caractériser, mais les dernières décennies ont encore accentué le même phénomène, au point où l'œuvre – si l'on peut encore utiliser ce mot – a pu devenir simple trace ou prétexte pour une expérience de plus en plus indépendante. Où se situe la question de l'art au moment où l'attention du récepteur est sollicitée selon des modalités très diverses, sans que le cadre de la réception soit toujours clairement défini et sans que l'on puisse toujours situer l'œuvre ?

Les projets des artistes jouent souvent de ce genre d'incertitude. Si l'exposition traditionnelle reste la voie d'accès privilégiée pour la plupart des œuvres – celles-ci continuant à être présentées dans des musées, galeries, espaces d'expositions et à être reproduites dans des revues ou des catalogues... – de nombreux artistes conçoivent désormais leurs projets sous la forme d'une documentation, de protocoles, parfois sur des supports immatériels ou temporaires qui n'aboutissent pas nécessairement à la production d'un objet aisément identifiable. La différence entre une œuvre, son mode de présentation, de reproduction et de réception devient alors incertaine, particulièrement lorsqu'elle est éphémère, processuelle, négociée, énoncée et qu'elle relève d'un dispositif relationnel, interactif, dialogique, etc.

Une étendue infinie de modalités de l'expérience semble s'offrir à nous, selon des termes qui peuvent considérablement varier. Quelles sont leurs limites? Peut-on encore parler d'expérience esthétique ou d'expérience de l'art? À qui s'adressent-elles (et comment)? L'ambition de ce numéro de *Marges* n'est pas de donner des réponses définitives, mais plutôt de donner à lire des points de vue distincts sur ces questions. Différents partis pris s'affrontent. Les premiers textes cherchent à étendre les catégories traditionnelles de l'expérience esthétique en direction de nouveaux types d'objets; ceux qui suivent s'intéressent tout autant à la question de l'expérience, mais en envisageant de sortir des questions strictement artistiques au sens le plus courant du terme.

L'article de Benjamin Riado participe du premier point de vue; il s'agit de rappeler la genèse d'un célèbre texte du sculpteur américain Tony Smith, où celui-ci fait état de son expérience de conduite sur une autoroute en construction. Riado le montre bien, l'artiste entend se servir de cette histoire afin de mettre en doute les catégories habituelles de la perception esthétique et c'est dans ce rôle d'explorateur qu'il apparaît comme un « spectateur *princeps* ». Simultanément, et bien que l'artiste se place comme spectateur, il se conforme tout de même à ce que l'histoire de l'art avait tenu, depuis le Romantisme, pour sa fonction: être un « phare », un pionnier, celui qui donne à voir quelque chose de nouveau qui n'est pas encore compris par tout un chacun.

Ce point de vue sur l'extension des catégories esthétiques est assez largement partagé par Anthony Bekirov et Thibaut Vaillancourt, bien qu'il n'y soit pas question des artistes. Le texte qu'ils consacrent au jeu vidéo s'écarte de la plupart des positions sur ce type de sujet : il n'est pas question de faire apparaître de nouveaux concepts susceptibles d'être mieux adaptés au type d'expérience que proposent les jeux vidéos. Bien au contraire, ainsi qu'ils le montrent, il est tout aussi envisageable de penser une esthétique propre aux jeux vidéos tout en se basant sur des principes philosophiques éprouvés par ailleurs.

Les trois textes suivants offrent un autre point de vue sur la question de l'expérience, point de vue qui reflète les bouleversements sociopolitiques de la fin des années 1960 et du début des années 1970. Dans ce contexte, l'art autant que l'expérience esthétique, sont mis en cause par des pratiques où le social, la politique et la recherche scientifique se mêlent, refusant tout privilège aux pratiques artistiques traditionnelles. C'est le cas notamment avec les idées de « théâtre de la guérison » et d'expérience psychomagique proposées par Alexandro Jodorowsky, lesquelles jouent sur l'idée d'un élargissement de l'expérience esthétique. Simultanément, selon Elisabeth Pouilly, Jodorowsky ne cherche pas à innover au sens de l'invention d'un nouveau rapport aux choses ; il se situe bien plus dans la reprise de postures et de compréhension des œuvres d'art – ou du rôle de l'art – tels qu'ils avaient pu être proposés dans des sociétés anciennes ou archaïques.

Les actions du Collectif d'art sociologique ne sont pas étrangères non plus à la situation particulière propre au début des années 1970. Les pratiques des artistes concernés se nourrissent d'enquêtes, d'animation et de pédagogie et ne craignent pas de se confronter aux structures en place afin de faire réfléchir sur la société. L'expérience, comme le montre Elena Lespes Munoz, ne peut plus alors se limiter au cadre des institutions de l'art, ce qui a de nombreuses conséquences pour les pratiques et pour la place des personnes qui y sont confrontées.

L'exemple de *The Model* de Palle Nielsen va dans le même sens. Selon Vincent Romagny, les catégories artistiques habituelles ne suffisent plus pour décrire l'ampleur de ce type de projet, ses enjeux, ses visées. C'est ce

qui explique la sortie du monde de l'art de Nielsen et ses difficultés à faire valoir un point de vue non artistique au travers de son « modèle d'une société qualitative » ; et ce, même si plus récemment en un virage assez brusque, son travail a pu refaire une apparition au sein des institutions de l'art.

Le dernier texte du dossier, peut-être le plus complexe, nous permet d'opérer un retour à la question de l'expérience *dans* le contexte de l'art. Maria Concetta La Rocca y évoque la représentation de *Medea* de Pascal Quignard, par la danseuse de butō Carlotta Ikeda et de l'expérience complexe qui s'en dégage. L'article traite à la fois de l'écriture de Quignard, de sa transposition sur scène et de l'appropriation singulière qu'en fait la danseuse. Simultanément, à l'occasion de l'analyse neuroscientifique qui est faite de l'expérience des spectateurs – avec la question des neurones miroirs – c'est l'occasion de voir réapparaître au cœur de notre modernité la question ancienne de l'empathie devant un spectacle, en un lointain écho de la *catharsis* aristotélicienne.

Deux entretiens permettent de faire varier les points de vue sur la question de l'expérience ; d'abord, avec la philosophe Marianne Massin, laquelle livre un propos plus distancié nourri de ses réflexions sur l'histoire des théories de l'art, ensuite avec Mark Geffriaud, auteur d'une exposition remarquée au centre d'art du Plateau fin 2016. Le texte que nous publions en varia, dû à Nicolas Fourgeaud, ne s'éloigne pas tellement de la thématique d'ensemble, puisqu'il permet de revenir sur un épisode oublié de l'histoire de la performance et de ses théories, où celle-ci est pensée en relation directe avec le moment postmoderne.

Ce numéro ne serait pas complet sans une intervention d'artiste, un portfolio de Stéphane Bérard qui, en accord avec la thématique du numéro, joue sur la question contemporaine de l'engagement politique et sur les limites de ce qui est reconnu ou non comme artistique. Nous publions également quelques comptes rendus d'ouvrages et d'expositions récents.

Jérôme Glicenstein

mars 2017