

II) L'art et l'œuvre d'art

A) L'art et la nature

1) L'art comme re-présentation du réel

a) *L'art comme miroir de la nature*

Exemples : les raisins de Zeuxis, ou l'hyperréalisme américain.

Problème (posé par Blaise Pascal) : à quoi sert l'imitation parfaite d'objets sans intérêt ?

Thèse : l'imitation artistique a pour fonction de manifester la puissance technique de l'esprit humain

La performance technique que représente l'œuvre permet de manifester la puissance technique de l'homme. Dieu a créé la nature, mais l'homme, par cette capacité qui lui est propre, peut la re-crée. D'où la fascination des peintres hollandais (comme Vermeer) pour la représentation de ce qui est le plus *difficile* à représenter : les reflets de la lumière dans l'eau, les verres de cristal, etc.

L'homme est la créature qui a volé aux dieux le feu, symbole de la technique (c'est Prométhée qui s'est en chargé) ; la technique est ce par quoi l'homme peut affirmer sa puissance, sa domination sur la nature. Affirmer, montrer, développer le génie technique de l'être humain à travers l'œuvre d'art, c'est donc mettre en lumière ce qui fait de lui un homme-dieu ; Vermeer était un contemporain de Descartes, philosophe pour lequel l'homme (grâce à la technique) devait se rendre « comme maître et possesseur de la nature »...

b) *L'art comme imitation de la nature des choses, et non des choses de la nature*

Exemple : la représentation du « canon » de l'homme par Léonard de Vinci. La danse, comme mouvement parfait, etc..

Pour Diderot, l'artiste ne doit pas chercher à représenter un « autre » monde, un monde imaginaire, un monde qui n'existe pas (il s'oppose notamment aux représentations « allégoriques » du type : Orphée discutant avec les Muses, etc.). Mais il ne doit pas non plus nous montrer le monde tel que nous le percevons quotidiennement, tel que nous le montrant nos 5 sens dans la banalité ordinaire. L'artiste (et notamment le peintre) doit réussir à nous montrer le réel tel que nous ne le voyons jamais, sous une forme purifiée de toute approximation, de tout mélange. Ce que l'artiste doit nous montrer, ce sont donc moins les choses de la nature que *la nature des choses*, ce qu'elles sont lorsqu'elles atteignent leur état idéal, leur état d'achèvement, leur état absolu. Ce que le peintre doit représenter, ce n'est pas « un » coucher de soleil, c'est *le* coucher de soleil, dont tous les couchers de soleils ne sont que des copies plus ou moins réussies. Ce que l'artiste doit nous montrer, ce n'est pas une jolie femme, c'est *la* femme de 40 ans. La beauté d'un tableau ne vient pas du fait qu'il représente quelque chose de joli, il vient du fait qu'il parvient à saisir et à fixer une chose sous sa forme accomplie, parfaite, dans la pure conformité à sa nature.

A l'inverse, l'art peut représenter des modèles... d'imperfection. C'est le cas dans les comédies de Molière, où les acteurs ne jouent pas des *personnes* (êtres humains réels, toujours généreux *et* avarés, sociables *et* misanthropes, etc.), mais des *personnages*, qui sont l'incarnation pure d'un vice humain : l'Avare, le Misanthrope, le Malade Imaginaire,

etc. L'art a alors pour vocation de *critiquer* la société des hommes, d'en manifester les imperfections en en faisant rire. C'est la fonction *satyrique* (sociale) de l'art qui apparaît ici.

c) *L'art comme manifestation de l'écart qui subsiste entre mondes réel et idéal*

Exemples : « Germinal » (Zola), « Lord of War », etc.

Un dernier type d'imitation du monde s'inscrit dans l'écart entre les deux précédents. C'est le projet de l'art « réaliste », ou « naturaliste », qui est de *montrer le monde tel qu'il est pour manifester les écarts qui subsistent entre ce monde et le monde idéal*. Le but est alors, non de représenter les choses pour elles-mêmes, ni d'en représenter des archétypes (des modèles), mais de souligner leur différence.

L'œuvre constitue alors un *témoignage* qui est aussi un *appel* à une réforme du monde. « Germinal » n'est pas une œuvre cynique, et la représentation de l'Afrique telle qu'elle apparaît dans plusieurs films récents (*Hotel Rwanda*, *Shooting Dogs* : génocide du Rwanda ; *Le cauchemar de Darwin* : méfaits de la mondialisation en Tanzanie ; *Le dernier Roi d'Ecosse* : dictature d'Amin Dada en Ouganda ; *Lord of War* : commerce des armes au Libéria ; *Blood Diamond* : commerce des diamants en Sierra Leone, etc.) n'est pas là pour nous dire que tous les hommes sont méchants ; le fait que plusieurs de ces films se soient associés à des campagnes d'Organisations Humanitaires (Lord of War, Blood Diamond : Amnesty International) montre qu'elles constituent bien un appel à *l'engagement*. → C'est la fonction *politique* de l'art qui apparaît alors.

2) L'œuvre d'art et la suggestion du réel

a) *Le naturel est un art*

Exemples : L'acteur sur une scène de théâtre, Statue de Phidias, Proust.

Thèse : une représentation suggestive de la nature n'est pas une reproduction exacte

Toute œuvre d'art est une œuvre *artificielle* ; il est impossible de faire abstraction de cette dimension artificielle : dans sa représentation du monde, l'artiste ne doit pas la nier, mais l'intégrer. C'est ce qui explique que, pour Anouilh, l'acteur qui veut *paraître naturel* ne doit pas faire abstraction du fait qu'il se trouve sur une scène de théâtre (sans quoi il aura l'air « faux ») ; il doit au contraire intégrer cette donnée dans son jeu (en parlant fort, en faisant face au public, etc.) La statue de Phidias (Athéna) paraît bien proportionnée parce qu'elle est disproportionnée.

L'œuvre d'art doit donc suggérer le réel, et non le « copier » ; or la suggestion repose davantage sur une déformation du réel que sur sa duplication.

→ Exemple de Proust : une description *complète* n'a aucune valeur suggestive : il faut trouver *l'objet* qui symbolise l'atmosphère. Il faut sélectionner, épurer la description pour la rendre véritablement descriptive.

b) *Comment déformer le visible pour montrer l'invisible*

Exemples : La métaphore de Proust, la musique des films de Stanley Kubrick.

Thèse : l'art doit déformer ce qui se voit pour montrer ce qui ne se voit pas

Une autre raison qui fait de la « copie » du monde une mauvaise représentation, c'est que la copie laisse échapper ce qui, dans le monde réel, ne se laisse pas « copier ». L'artiste qui cherche à peindre un portrait cherche-t-il à représenter le visage ? Non : il doit aussi représenter ce qui, chez l'individu, n'apparaît pas de façon « visible » : l'identité, la personnalité. *L'essentiel est invisible pour les yeux* (Saint Exupéry) Pour représenter ce qui ne se voit pas, pour *rendre visible l'essentiel*, il faut alors *modifier* la représentation de ce qui se voit : faire une « mauvaise » imitation. Trahir le réel visible pour mieux traduire le réel indivisible, s'affranchir de l'apparence pour mieux faire apparaître l'essentiel.

Si le peintre peut déformer le visage pour faire apparaître la personnalité (le point d'aboutissement du processus constituant la caricature), l'écrivain peut, lui, *appauvrir* sa description du réel pour la rendre plus suggestive. La « métaphore » de Proust s'oppose radicalement aux descriptions données par les frères Goncourt, auteurs de descriptions minutieuses, précises, exactes, exhaustives. La description proustienne se focalise au contraire sur « le » élément capable de nous trans-porter (*méta-phoreïn*) dans la situation décrite : une madeleine trempée dans une infusion, une musique, un parfum, etc. Il faut donc, dans l'optique proustienne, appauvrir la description pour la rendre plus riche, la rendre myope pour qu'elle nous montre le plus lointain.

Inversement, dans le cinéma, qu'est-ce qui correspond à l'identité du personnage pour une situation ? L'atmosphère, l'ambiance, qui elle non plus ne se « voit » pas. Le cinéma peut donc *ajouter un élément qui n'existe pas* pour rendre la représentation plus suggestive : la musique. A ce sujet, il existe plusieurs écoles : soit l'on considère qu'une musique « suggestive » est celle qui *correspond* à l'ambiance (situation triste → marche funèbre), soit l'on considère qu'une musique est d'autant plus suggestive qu'elle *s'oppose* à l'ambiance (scène horrible → valse joyeuse). Dans ses films, Stanley Kubrick passe de l'une à l'autre : les scènes « tragiques » de 2001, *l'Odyssée de l'Espace* sont accompagnées du grave « Ainsi parlait Zarathoustra » de Richard Strauss, tandis que les scènes « trash » de *Orange Mécanique* sont accompagnées de... *L'hymne à la Joie* de Beethoven !

3) Le but de l'art : changer notre regard sur le monde

Pour Bergson, notre regard sur le monde n'est pas « neutre » : il est déjà structuré, mis en forme par les exigences relatives à notre efficacité et à notre survie — mais cette mise en forme est aussi un appauvrissement. Notre façon de voir le monde est entièrement structurée, déterminée par les *buts* que nous poursuivons en regardant le monde, ce qui apparaît particulièrement quand on compare la façon dont un enfant voit le monde, et la façon dont un adulte le perçoit ; pour Bergson, l'adulte tend à ne voir du monde que ce qu'il lui est *utile* de percevoir ; il voit bien le même monde que l'enfant, mais il le voit différemment : son regard est *utilitaire*. L'adulte focalise son attention sur les seules données *pertinentes*, et évacue le reste de son champ de conscience.

Ainsi, un homme qui conduit voit les feux tricolores, les panneaux de signalisation, les piétons qui traversent, etc. : tout ce qui est *utile* pour la conduite. L'enfant qui est à l'arrière de la voiture voit tout autre chose : il voit le chat dans panier de la grand-mère, le chapeau bizarre du conducteur d'à côté, l'arbre tordu sur le bord de la route, etc. De la même façon,

un adulte qui regarde un annuaire de téléphone ou un dictionnaire n'en voit pratiquement rien : il ne voit que les lettres en haut des pages ; il ne le « lit » pas, il le *consulte* (il en fait une lecture « intelligente »). En revanche, un enfant peut tout à fait « lire » un dictionnaire : il regarde les images, les mots bizarres, la couleur des pages, etc. Sa vision du dictionnaire n'est pas « réduite » par la sélection des informations *utiles*.

Notre perception du monde est donc structurée, déterminée par des impératifs qui concernent notre survie et notre efficacité. On peut donc dire que notre vision du monde est appauvrie, rétrécie, « vidée » nous dit Bergson, dans la mesure même où elle est... « intelligente ». C'est ce qui rend notre regard sur le monde « opérationnel » qui réduit le monde lui-même aux seules choses qui, en lui, peuvent « servir à quelque chose ». Et cela ne vaut pas seulement pour notre perception du monde extérieur : c'est également notre vision d'autrui et de nous-même qui est perpétuellement structurée, configurée par cette « saisie des données pertinentes », qui tend à réduire l'identité d'une personne à un résumé de personnage.

Sauf, nous dit Bergson, sauf pour l'artiste. Car l'artiste ne regarde pas les choses *parce qu'elles lui seraient utiles*, il ne voit pas le monde *d'une façon qui sert ses intérêts* : il regarde le monde... pour rien, pour le regarder, pour le plaisir que cela lui procure : il le *contemple*. Et c'est pour cela que, comme l'enfant, il voit plus de choses, et différemment : non pas parce qu'il a une meilleure vue, mais parce que sa vision est différente, *elle n'est pas utilitaire*.

En fait, l'artiste voit le monde comme nous, nous *devons regarder une œuvre d'art* : pour la plaisir de la regarder, et non parce qu'on pourra en tirer un bénéfice. Il n'y a pas de sens à regarder un tableau de Van Gogh pour y trouver des informations touristiques, ou à lire une page sur 10 d'un roman sous prétexte que cela « suffit à le comprendre ». En nous montrant le monde à travers des œuvres qu'il n'y aurait aucun sens à regarder d'un œil « utilitaire » (sauf pour le spéculateur...), *l'artiste nous réapprend à regarder ce que nous avons appris à ne plus voir*. Il nous apprend à quitter nos « lunettes » utilitaires, à abandonner les « prismes » d'efficacité, de « rentabilité de la vision » à travers lesquels nous saisissons la réalité du monde — et des autres.

Mais *à quoi sert* le fait de voir ce qui ne « sert » à rien ? C'est précisément la question de celui qui a réduit la *valeur* des choses à leur valeur *d'usage*, ou à leur valeur *d'échange*, c'est-à-dire aux deux critères de la valeur *économique*. Mais justement, ce point de vue d'économiste est nécessairement aveugle à tout ce qui, dans la *valeur*, reste étranger à l'utilité ou à la valeur économique. Il est aveugle face à la totalité des choses dont, précisément, la valeur *ne peut pas* se réduire aux deux critères économiques : c'est-à-dire qu'il est aveugle au monde — de la **culture**. A quoi sert une œuvre d'art ? A rien ; mais ce n'est précisément qu'aux yeux d'un économiste que cela peut impliquer qu'elle n'a aucune *valeur*. Les choses de la culture ont précisément pour caractéristiques d'avoir une valeur non économique¹. Vouloir ramener la valeur de la culture à l'utilité, c'est tenter de la convertir en quelque chose qui pourrait « servir » : comme une tapisserie « déco » un

¹ : Cela n'implique pas qu'une œuvre d'art ne puisse pas avoir de valeur marchande. Cela signifie en revanche que ce n'est pas la valeur *marchande* d'une œuvre d'art qui détermine sa valeur *artistique*, et plus encore sa valeur pour l'épanouissement humain de ceux qui la regardent ; cela signifie en outre que considérer une œuvre d'art sous le seul angle de sa valeur marchande, c'est la manquer — en tant qu'œuvre d'art.

mur, une musique « fait passer le temps » dans un ascenseur, ou une émission de variété « divertit ». Mais justement, un tableau n'est pas plus un « papier peint » qu'un opéra n'est une musique d'ascenseur, ou qu'une œuvre cinématographique n'est un divertissement.

Si l'œuvre d'art peut répondre à un « besoin », c'est à un besoin spécifique à l'homme, qui lui permet de contempler, d'exprimer et de développer ce qu'il y a précisément d'humain en lui : le besoin de culture. L'art appartient à la culture, et la culture est l'ensemble des choses qui « cultivent » ce que l'homme a de spécifiquement *humain* ; c'est en partie ce que voulait dire Malraux dans sa phrase célèbre : « la culture, c'est ce qui répond à l'homme quand il se demande ce qu'il fait sur la terre » ; or, comme le remarquait Saint Exupéry, pour que l'homme se pose cette question, il faut qu'il cesse de se demander *seulement* ce qu'il mangera ce soir, ou comment il pourra accroître le bénéfice net de son entreprise. En ce sens, l'art ne fait pas que *répondre* au besoin de culture de l'homme : il a aussi pour fonction de l'éveiller.

Si l'art « sert » à quelque chose, c'est donc à ne servir à rien, pour nous rappeler que ce qui a le plus de *valeur* dans le monde, une valeur que seul l'homme peut saisir et qu'il a *besoin* de saisir pour développer sa propre humanité, est précisément ce dont la valeur ne se réduit pas à l'utilité.

A) L'art et la technique

1) L'artiste comme artisan

C'est à présent le lien entre l'artiste et l'artisan qu'il faut interroger. Et pour cela, il faut détruire le « mythe » de l'artiste « génial ». D'abord parce qu'une idée géniale ne suffit pas à faire une œuvre d'art — il faut encore la *réaliser* dans une œuvre, et cela ne se fait pas sans technique, sans *travail*. Ensuite parce qu'une idée géniale ne surgit pas, elle non plus, de nulle part. Pour **Alain**, la véritable origine de l'œuvre d'art n'est pas dans l'esprit de l'artiste, mais dans l'observation de la nature, du monde, par l'artiste. Ce qui peut éveiller l'imagination créatrice, c'est d'abord le spectacle du monde tel qu'il est. Avant de vouloir créer des œuvres, il faut donc apprendre à regarder, à écouter, à sentir.

Mais plus encore, c'est parce que l'artiste se *confronte* à quelque chose qu'il n'a pas créé et *qui lui résiste* (un morceau de marbre pour le sculpteur, son corps pour le danseur, la langue pour le poète, etc.), c'est parce qu'il doit faire usage de ses *techniques* (= de son savoir et de son savoir-faire) pour *travailler* son matériau qu'il peut véritablement créer.

Interroger le « génie » de l'artiste, c'est donc chercher à voir comment il a su *tirer parti* d'un matériau, et comment il est parvenu à *le transformer* pour en faire une œuvre.

Prenons l'exemple de Tolkien : Tolkien n'a pas tiré le monde du Seigneur des Anneaux de sa seule imagination, et il n'a pas « inventé » les langues qu'on y parle. C'est parce que Tolkien a su utiliser sa connaissance des langues *réelles*, leurs règles syntaxiques, phonologiques, graphiques, etc. qu'il a pu forger des langues *fictives* comme celle des Elfes ou des Hobbits — et que ces langues possèdent une véritable cohérence, une harmonie qui justifie (en partie) la postérité de l'œuvre.

La création artistique reste donc le résultat d'un double processus d'observation et de transformation technique d'un matériau : c'est un *travail* ; et en cela, l'artiste reste, d'abord, un artisan.

Illustrations : le rôle des règles de versification pour la création poétique, Tolkien (travail linguistique : la langue d'une communauté est ce qui constitue le socle au sein duquel vient se cristalliser l'identité culturelle de cette communauté → Tolkien crée pour chaque communauté une langue qui doit représenter (par son évolution, sa graphie, sa syntaxe, etc.) le « génie » de la communauté, et ce grâce à un travail phénoménal conduit à partir des langues existantes).

2) Différenciation de l'artiste et de l'artisan

Ce qui différencie l'artiste de l'artisan, pour **Alain**, c'est pourtant bel et bien le rapport entre « l'idée » et l'œuvre. Mais justement, si comme nous venons de le voir l'idée n'est pas le « point de départ » de la création, on peut dire qu'elle en constitue le *point d'aboutissement*. L'idée *ne préexiste pas* à la « fabrication » de l'œuvre, comme c'est le cas pour l'artisan. Avant de passer à la « production » proprement dite, l'artisan a besoin d'avoir élaboré le *concept* de l'objet (notamment par un calcul d'optimisation des contraintes du cahier des charges) ; et une fois que ce concept a été élaboré, la production peut s'effectuer à un nombre indéfini d'exemplaires. En revanche, dans le cas de l'artiste, l'invention est *simultanée* par rapport à la production : l'artiste observe, transforme, observe, transforme, observe, etc. si bien *qu'il découvre son œuvre en la faisant*. Le peintre ne sait pas, avant de l'avoir peint, à quoi ressemblera exactement son tableau quand il l'aura terminé, et le poète ne « recopie » pas un poème qu'il a « dans sa tête » : c'est en récitant les vers qu'il écrit qu'il en éprouve la qualité et l'harmonie. On peut en déduire qu'un peintre pourra représenter mille fois le même paysage, mais qu'il ne pourra jamais peindre deux fois le même tableau ; car dans ce cas la production ne serait que la « copie » d'une idée de tableau déjà existante : le peintre n'est plus un peintre, c'est un « copiste » ; et un copiste n'est plus un artiste, c'est un artisan. Chaque œuvre d'art est nécessairement — unique.

Illustrations : film de Clouzot sur Picasso, toiles de Monet (*Nymphéas*) ou Cézanne (*Montagne Saint Victoire*) ; musique de Brussolo (compositeur futuriste italien, qui voulait nous faire réentendre la *musique* des bruits) et son prolongement chez Vivenza (qui cherche à nous faire réentendre la « musique » des machines. Dans une optique utilitaire, ces bruits sont chassés de la conscience car ils n'ont aucune utilité ; l'artiste peut tenter de modifier ce regard en nous réapprenant à « écouter » ces bruits, pour en saisir les harmonies.)

[Remarque : il ne s'agit pas ici d'opposer « l'artiste » et « l'artisan », mais de distinguer la création artistique de la production artisanale. Car, nous l'avons vu, un artiste qui n'aurait *rien* d'un artisan, qui n'aurait aucune connaissance du matériau, qui n'aurait aucune compétence technique, etc. — ne pourrait rien « créer ». Mais inversement, que serait un artisan qui n'aurait *rien* d'un artiste ? Ce serait un artisan dont le travail se résumerait à la simple reproduction mécanique d'un prototype qu'il faudrait « copier » à l'identique : un travail sans imagination, sans invention de nouveaux procédés techniques — sans réflexion. Ce serait donc un travail « machinal », au sens propre, c'est-à-dire un travail qui pourrait être effectué par une machine. Par conséquent, évacuer toute la dimension « artistique » du travail de l'artisan, c'est réduire ce dernier au statut — de travailleur à la chaîne. Toute production véritablement *humaine* demande donc la réunion des dimensions artisanale et artistique.]

