

Heinich, Natalie, *Le triple jeu de l'art contemporain. Sociologie des arts plastiques*. Les Éditions de Minuit, coll. Paradoxe, Paris, 380 pages

André-Louis Paré

Number 46, Winter 1998

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/9596ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Le Centre de diffusion 3D

ISSN

0821-9222 (print)

1923-2551 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

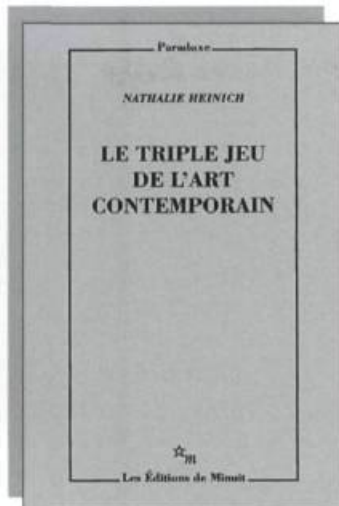
Paré, A.-L. (1998). Review of [Heinich, Natalie, *Le triple jeu de l'art contemporain. Sociologie des arts plastiques*. Les Éditions de Minuit, coll. Paradoxe, Paris, 380 pages]. *Espace Sculpture*, (46), 45–45.



*Double vie, double vue.*  
Catalogue d'exposition.  
Texte de PATRICK ROGGIERS.  
Actes Sud et Fondation  
Cartier pour l'art con-  
temporain, Paris, 1996.

Dans le film *La double vie de Véronique*, de K. Kieslowski, Véronique demande à son ami qui vient de fabriquer deux marionnettes identiques et dont le visage la représente : «pourquoi deux?». «Au cas où l'une d'elles se briserait», lui répond-il. Mais dans la bouche de Véronique — qui pense à l'autre Véronique —, la question renvoyait à autre chose, de plus grave, de plus angoissant : soit le sentiment de ne pas être seul, unique, d'avoir la mélancolie de l'autre en soi. D'un autre absent, inconnu, et qu'elle ne rencontrera jamais, sauf mystérieusement en photo. Et elle fait bien de nous le rappeler, car le double, la dualité, a toujours hanté la pensée occidentale. Que ce soit à travers la folie, la monstruosité, la gémellité ou encore — pour plus d'actualité — le clonage, le double fascine, inquiète, dérange. C'était d'ailleurs l'idée de cette exposition, présentée à la Fondation Cartier à Paris, de nous montrer en photos les images de la dualité à travers surtout, mais pas nécessairement, la gémellité. Plusieurs artistes photographes y ont participé parmi lesquels des duos d'artistes tels Aziz et Cucher, les frères Chapman, Gilbert & Georges, etc. Le catalogue, produit pour l'occasion, en collaboration avec Actes Sud, en rend compte magnifiquement. Il est accompagné d'un beau texte signé P. Roggiers qui justement nous rappelle en quoi dans l'histoire de l'art c'est avec l'avènement de la photographie que le double trouve enfin son image.

A.-L. P.



HEINICH, NATHALIE. *Le triple jeu de l'art contemporain. Sociologie des arts plastiques.* Les Éditions de Minuit, coll. Paradoxe, Paris, 380 pages.

Depuis un certain temps, on ne cesse de nous rappeler que l'art contemporain est en crise. Crise dont l'un des motifs principaux serait son manque de légitimité auprès d'un public qui, au nom du sens commun, s'en trouverait très largement exclu. Devant cette situation, plusieurs intellectuels ont pris parti, soit pour condamner, soit pour défendre le système particulier dans lequel se déploie l'art contemporain; d'autres, comme la sociologue et chercheuse au CNRS, Nathalie Heinich, préfèrent s'abstenir et suspendre leurs jugements afin, d'apporter à ce débat un regard qui se veut neutre sur la logique qui prévaut au sein du monde de l'art contemporain.

Ainsi, contrairement au commentaire herméneutique qui tente une interprétation des diverses manifestations artistiques dans le but de leur donner du sens tout en y ajoutant une valeur, la sociologue oriente plutôt son analyse vers une description des règles du jeu qui s'élaborent au sein de ce nouveau contexte et dont le paradigme s'est considérablement modifié depuis la fin des avant-gardes et l'intervention massive de l'État et des institutions officielles dans le processus culturel. Or quelles sont ces règles? D'abord, il y a la transgression par l'artiste de certaines frontières d'ordre éthique et esthétique; ensuite, le rejet par le public de ces formes d'expression qu'il n'arrive pas à saisir au profit de l'ancien paradigme moderniste; enfin, au nom de l'innovation, la réintégration de ces œuvres soi-disant subversives par l'institution muséale et le

commentaire critique.

Bien documentée et méticuleusement analysée, cette description de la structure et du contexte qui définissent l'art contemporain va pourtant, en conclusion, rencontrer les «limites de la neutralité». Ainsi, «en vertu d'une prise de partie finale», l'auteure va déplacer son projet descriptif vers un discours où sera possible l'évaluation critique de ce triple jeu de l'art contemporain. Ce changement de posture s'imposera suite à l'analyse de cette «partie de main chaude» que se livrent entre eux les acteurs de l'art contemporain et à travers laquelle la transgression des limites devient tellement prévisible et si bien institutionnalisée que celle-ci n'apparaît plus que comme un jeu futile à l'intérieur d'un système qui a fini par engendrer ce que l'auteure appelle le «paradoxe permissif». Paradoxe qui, au nom de la transgression à tout prix, «prive la transgression de sa force transgressive» et contraint la liberté artistique à une expérience insignifiante.

A.-L. P.



GEORGES, DIDI-HUBERMAN. *Le cube et le visage. Autour d'une sculpture d'Alberto Giacometti.* Macula, Paris, 1993, 243 pages.

À la suite de l'exposition Giacometti, présentée l'été dernier au Musée des beaux-arts de Montréal, quoi de plus normal que de vouloir entrer de nouveau dans l'intimité de cet artiste qui nous a laissé, à travers ses têtes sculptées et ses portraits dessinés ou peints, une œuvre obsessive et bien étrange — étrange parce qu'obsessive — eu égard à sa recherche initiale d'une présence incertaine, travaillée par l'absence. À la poursuite de cet «anthropomorphisme paradoxal»,

l'ouvrage de Didi-Huberman devait nous offrir une lecture aux multiples facettes. En effet, tournant autour d'une seule et même sculpture — la plus mystérieuse qui soit — le philosophe et historien de l'art tentera d'en révéler sous différents aspects le secret, étrangement présentée ici sous les traits d'une tête masquant l'image de la mort et intitulée *Cube*.

Fabriqué en 1934, soit à une période charnière dans sa production artistique, le *Cube* doit être vu comme un «hapax», un objet unique et singulier, «sans descendance dans l'œuvre de Giacometti» et s'érigeant tel un monument isolé et solitaire à l'intérieur de celui-ci. Pourtant, cette sculpture, malgré ce «statut paradoxal», n'est pas qu'une simple parenthèse abstraite au sein de sa production figurative. En tant que «passage inattendu» dans le déroulement de cet œuvre, le *Cube* serait, bien au contraire, un symptôme, une sorte d'indice aux multiples interprétations qui en fait ainsi une sorte de prisme, d'«objet-cristal», à partir duquel se concentreront les motifs essentiels de sa recherche esthétique. D'ailleurs, ce *Cube* est plus qu'un simple cube, c'est plutôt un polyèdre irrégulier à treize faces, et dont douze seulement sont visibles puisque la treizième, en faisant tenir debout les douze autres, se retrouve contre terre. Et c'est principalement cette face cachée, «enterrée», qui manque à être vue, et qui conséquemment s'ouvre sur une perte, une absence, que Didi-Huberman va tenter de rendre à la parole.

Constitué de quatorze chapitres, dont le dernier redouble en quelque sorte le premier, le livre de Didi-Huberman joue, entre autres, sur les limites d'une lecture phénoménologique, une lecture qui tenterait de décrire l'origine du sens. À l'enseigne de Freud et de Bataille, il s'en tient surtout à une lecture symptomale de ce «signe inconnu», de ce non-dit qui, en se taisant, parle autrement à travers l'expérience ultime de figurer l'infigurable. En effet, produit un an après le décès de son père Giovanni et de sa rupture avec les surréalistes, le *Cube* marquerait ce double deuil. Il en serait le paradigme. Paradigme qui, quelques années plus tard, fera l'objet d'une nouvelle inscription, celle de son autoportrait gravé sur une de ses faces, comme s'il fallait masquer, effacer le nom du père et