

Transférer, transmettre l'expérience

Marcel Jean

Numéro 116, hiver 2014

Transférer l'expérience

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/71280ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (imprimé)

1923-2764 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Jean, M. (2014). Transférer, transmettre l'expérience. *Inter*, (116), 7–8.

tRAnSfére, trAnSMeTtre l'ExpérieNce

► MARCEL JEAN

Il semble que ce soit beaucoup plus ce qui est entendu par le terme d'expérience que son mode de transmission qui fasse question actuellement et qu'il faille d'abord interroger. En effet, de quelle expérience s'agit-il ? Qu'est-ce que ce mot implique dans un contexte d'art ?

Il s'agit d'un concept dont le sens s'est beaucoup transformé à travers l'histoire, et l'ambiguïté que le terme véhicule dans notre modernité est beaucoup déterminée par l'évolution de la science comme mode de connaissance. Tout se passe comme si le sens originel du mot s'était fracturé de l'intérieur, ouvrant sur deux possibilités d'interprétation. Il suffit de mesurer la différence dans les expressions « faire des expériences sur quelque chose » et « faire l'expérience de quelque chose ». Dans le premier cas, l'expérience porte sur l'objet, vise une maîtrise sur l'objet ; dans le second, c'est le sujet de l'expérience qui est impliqué. En ce qui concerne l'art, le sujet est impliqué, et il s'agit de faire l'expérience du sens, expérience incompatible avec l'idée de certitude et où la maîtrise s'avère plutôt une conséquence. Ce concept d'expérience est très positif pour approcher le mode de manifestation du sens en art, il permet de dire que l'art n'exprime que lui-même, comme Stravinsky l'avait déjà énoncé en parlant de la musique qui n'a pas pour projet d'exprimer des sentiments humains, mais d'exprimer le monde, la beauté du monde. Rilke, quant à lui, alors qu'il méditait sur la poésie à venir et sur les difficultés du parcours, a fait la réflexion suivante : les vers ne sont pas des sentiments mais des expériences. Le terme *recherche* que l'on introduit en art et qui est emprunté à la science me semble renvoyer au premier concept d'expérience. Le terme *invention* qui est aussi proposé se rapproche beaucoup plus de l'expérimentation technique. Ce qui ne veut pas dire que l'art ne profite pas des inventions techniques.

L'art se donne dans une présence ; il se donne et agit. Si l'on cherche à dire comment son sens se manifeste, comment il se montre, il faut utiliser des verbes d'action. L'art dérange, trouble, inquiète, procure une émotion, affirme une présence, donne des sensations. L'art choque : dans l'état de désespérance spirituelle où il voyait son époque, Baudelaire pensait même que le choc était devenu l'expérience ultime de l'art. Cette expérience, qui renvoie à un moment de l'être ou à un état vécu, ne peut se transférer, ne peut se transmettre comme une connaissance ; on ne peut que la *partager*, car le faire, la pratique de l'art, c'est l'expérience. C'est bien là que le débat à propos de la transmission d'un savoir sur l'expérience de l'art prend tout son sens, aussi bien pour l'artiste que pour l'historien de l'art.

Qu'est-ce qui peut s'enseigner en art et comment cet enseignement est-il possible ? Il faut premièrement faire le constat suivant : l'art dans son mode d'être et d'arriver en présence touche à quelque chose d'originel, ce qu'implique d'ailleurs le terme même d'expérience dans son sens premier : quelque chose qui n'a pas encore été vu et qui est en même temps familier, un « invu », marqué d'une « inquiétante étrangeté », selon l'expression de Freud. La seule entrée dans ce monde à venir est l'ouverture d'un espace de jeu. Je ne parle pas ici de ludisme mais de la structure même du jeu. Dans le rapport au monde, dans le rapport au

temps et dans le rapport à l'autre, il y a beaucoup de parenté entre la structure du jeu et l'espace de l'art. Le jeu situe dans un espace autre les gestes et les actions qui, dans le courant de la vie normale, n'auraient aucun sens. Dans l'espace du jeu ces gestes deviennent conséquents et prennent un sens particulier pour la suite de la joute. C'est la raison pour laquelle certains gestes peuvent paraître ridicules si l'on n'entre pas à l'intérieur de cet espace. Dans son rapport au temps, le jeu présente beaucoup de similitudes aussi avec le monde de l'art. Le passé, le présent et le futur sont dans un rapport dialectique constant. Dans l'espace du jeu, l'antériorité s'avère les règles : ce sont elles qui déterminent la pertinence ou la valeur relative des différentes actions ou des divers événements à venir.

L'art se donne dans une présence ; il se donne et agit. Si l'on cherche à dire comment son sens se manifeste, comment il se montre, il faut utiliser des verbes d'action. L'art dérange, trouble, inquiète, procure une émotion, affirme une présence, donne des sensations.

En ce qui concerne l'art, l'antériorité, c'est l'histoire. Cependant, ce passé, contrairement au jeu, ne détermine pas les règles. Bien que se situant dans l'histoire et faisant l'histoire, une pratique d'art ne répète pas les formes qui se trouvent dans l'histoire. L'originalité de l'art place l'artiste dans la position de l'éternel retour que Nietzsche avait bien identifié, toujours le même et toujours différent, ce qui signifie que l'art n'évolue pas comme la science ou les techniques. Dans l'espace de jeu de l'art, ce sont les objets qui sont en jeu, ce sont les relations les faisant tenir ensemble qui deviennent les règles. Or, ces règles sont propres à chaque œuvre et en déterminent la singularité (œuvre considérée ici dans les deux sens du terme). Dans cet espace particulier, on peut emprunter des objets mais non des formes ; c'est la compréhension utile de l'histoire. C'est d'ailleurs cette compréhension et cette imbrication dans l'histoire qui permettent un recyclage perpétuel des objets. Ces objets sont multiples et se profilent sur plusieurs registres. Ils ont cependant quelque chose en commun : ils sont toujours concrets.

La tâche de l'artiste, et peut-être le rôle de l'enseignement, serait ainsi d'identifier les différents objets qui entrent dans cet espace de jeu. Comme dans toute activité de pensée, les objets ne viennent jamais tout seuls ; ils sont toujours accompagnés de concepts. Les concepts sont importants, car ce sont eux qui, en activant les mouvements et déplacements des objets, ouvrent sur la possibilité de l'expérience ; ils viennent de plus cautionner l'expérience en se portant garants de son inscription dans le concret de l'œuvre et assurent en même temps la possibilité du partage. Ce sont aussi les concepts qui sont responsables

des relations en jeu dans chaque œuvre et qui, dans le moment de son élaboration, en déterminent les règles. Paradoxalement, ce sont les règles, à découvrir pour chaque pratique ou pour chaque œuvre, qui permettent le dialogue. Le repérage des relations nous fait entrer au cœur même de l'action où se joue le sens de l'œuvre.

Ces relations sont plurielles, parfois complexes, mais fonctionnent toujours sur deux plans, ce qui annonce une différence qui peut devenir déterminante pour la richesse de l'expérience. Il y a d'abord les relations qui nous renvoient à l'extérieur de l'œuvre. Ce sont les relations qui sont les plus faciles à repérer parce qu'elles s'appuient sur une reconnaissance. On pourrait dire qu'elles sont pauvres en expérience possible, qu'elles viennent plutôt conforter le sens qui est déjà donné. Puis, il y a les relations qui se déploient à l'intérieur de l'œuvre, très souvent. Plutôt que d'être recherchées, elles donnent l'impression de surgir de l'œuvre, elles annoncent le moment de l'expérience propre de l'art. C'est la plus fragile, la plus risquée. Ce présent touche à une certaine limite, limite du connu et du senti.

Le repérage des relations nous fait entrer au cœur même de l'action où se joue le sens de l'œuvre.

Le concept de limite est très conséquent pour la compréhension de ce débat. Il marque le lieu originel de l'expérience et trace la frontière entre l'attendu et une possible transcendance. Dans chaque pratique individuelle, cette transcendance rencontre la notion de valeur. Dans l'espace du jeu, la valeur, acceptée par convention, est relative et contingente ; elle devient, dans l'espace de l'art, déterminante et absolue, engageant la totalité de l'être. ◀

MARCEL JEAN a une pratique d'atelier en peinture, en dessin et en sculpture depuis les années soixante à Québec. Il est professeur titulaire à l'École des arts visuels et médiatiques de l'Université Laval depuis 1970. Il a aussi réalisé plusieurs œuvres intégrées à l'architecture et au cadre urbain et présenté de nombreuses expositions dont deux rétrospectives en 1967 et 1982 au Musée National des Beaux-Arts du Québec. Mentionnons enfin un intérêt soutenu de l'artiste pour la pensée théorique concernant les pratiques de création, qui s'est concrétisé par des écrits et prises de position entre autres dans le cadre de colloques tels que ceux de l'ACFAS.



> Autour du feu, Festival de contes autochtones Atalukan, Mashteuiatsh, août 2013.