

PAR PABLO MÉNDEZ

Corrections : Marianne Wasowska Fauchon et Margaux Meurisse.

La théorie de l'art, spécialement celle qui est liée à la pensée développée dans *Théorie esthétique*¹ de Theodor W. Adorno, propose une analyse à partir des objets artistiques. Elle prend en compte la matérialité qui compose chaque objet, pour ensuite identifier quels sont les facteurs qui agissent dans la réception de l'œuvre, notamment la perception et le langage comme l'illusion d'objectivation de l'œuvre (c'est-à-dire la possibilité de partager des expériences autour de l'œuvre). Cette matérialité est toujours le support qui rend possible un *objet-image* qui nous permettra de partager les subjectivations individuelles. Je comprends *objet-image* comme l'objet qui une fois perçu, forme une image dans le *corps-esprit*² du spectateur, c'est à dire, l'image intérieure d'un objet extérieur. Ce que comprend Merleau-Ponty par *objet-image* est que le processus perceptif ne se fait ni avec le corps, ni avec l'esprit, mais grâce à un ensemble *corps-esprit*. Cela dit, il semblerait que l'encadrement théorique d'Adorno laisse de côté les expressions artistiques immatérielles ou les œuvres qui comportent une part d'immatérialité.

Apparemment il n'y a pas de difficultés à déterminer la matérialité composante d'une œuvre plastique. Cela est une question qui restera ouverte, car d'après nous toute œuvre est composée d'une partie basique d'immatérialité. Cette conclusion que la philosophie a mis autant de temps à aborder a été bien menée par la psychanalyse bien avant.

Je souhaiterais me concentrer ici sur l'art vidéo et l'art sonore (non musical). Ces deux pratiques s'inscrivent dans une temporalité spécifique et fonctionnent comme des illusions par rapport au monde réel, plaçant ainsi la temporalité et l'illusion au cœur de leur ontologie. Dans les deux cas, il y a d'un côté une matière qui est le garant de l'enregistrement (c'est-à-dire la reproduction), de l'autre un objet diffuseur (qu'il soit une enceinte, un vidéoprojecteur, un gramophone, etc.) Ensuite, nous avons des ondes (sonores et/ou lumineuses) qui se diffusent dans l'air, dans un espace, un médium pour parvenir à l'œil et/ou à l'oreille du récepteur. Par le jeu de différents processus physiques et psychologiques, ces ondes sont décodées ou codifiées pour qu'émerge enfin une représentation de l'œuvre. Ce dernier processus se déroule dans le corps-esprit du spectateur et non pas à l'extérieur de soi, bien que nous ayons besoin de tous les éléments pour que cette réception ait lieu.

Pas si contrairement à certaines œuvres visuelles, comme la peinture ou la sculpture, où en fait nous ne pouvons pas embrasser dans l'instant la totalité de la pièce. Il y a dans cette dynamique un système qui remet en question le lieu et le moment auquel l'image se forme.

1. ADORNO, Theodor W., *Théorie esthétique*, (Francfort-sur-le-Main, 1970), trad. JIMENEZ, Klincksieck, 2011.

2. MERLEAU-PONTY, *L'œil et l'esprit*, Gallimard, 1960.

Rosalind Krauss, dans un texte intitulé « *Vidéo : l'esthétique du narcissisme* »³ pose certaines questions qu'il nous semble important de rappeler : quelle différence y a-t-il entre l'art vidéo, et le reste des arts visuels ? Selon elle, c'est le facteur psychologique qui crée l'écart. Dans l'art vidéo, celui-ci ne peut pas être mis de côté comme matérialité fondamentale, tandis que pour le reste des arts visuels (le film compris) l'analyse s'articule autour de leur matérialité. Ce que nous pouvons reprocher à Krauss dans ce texte, c'est la différenciation entre la partie physique et psychologique qui constitue l'œuvre d'art. Les deux auront toujours une importance égale dans la réception de l'œuvre et la constitution de l'image : c'est donc la perception d'une matérialité.

Si ce n'est pas sur l'écran, la pierre ou les huiles, c'est quelque part *in mente* qu'elles ont leur place. De la même manière que nous regardons un tableau et que nous fermons les yeux, nous pouvons presque tout reconstituer, tandis que si nous le faisons avec un film la durée ne nous permettra pas de tout saisir d'un coup. Se manifeste alors le besoin d'un écran où l'image en mouvement est projetée (concernant la vidéo), mais en définitive ce n'est que dans le corps-esprit que l'image se formera comme image entière de l'expérience du film. L'art vidéo, du fait de sa temporalité, engendre forcément une multitude *d'images mentales, qui à la fois se recentrent en une*. Ces images ont des points communs à travers de la matérialité au sens large : elles sont propres à chaque individu et découlent d'une perception forcément subjective.

« Fixer » ces images, d'une part avec le langage, d'autre part avec la perception. Prenons le langage comme l'analyse et la perception comme l'immédiat d'une intuition. Comprendre la spécificité de l'œuvre ne revient pas alors à remettre en question le lieu où cette image se forme, mais bien à révéler que c'est à travers le discours que se restitue ce qui se déroule dans une œuvre qui a une durée.

C'est dans ces deux moments, opération révélatrice de la conscience et expression de soi, que se concrétise l'idée même de représentation, que Schopenhauer préfère utiliser plutôt que le mot conscience, trop hégélien sans doute, mais aussi laissant moins apparaître la dynamique expérimentale. Toute représentation est une expérience. Celle-ci est à la fois interne en ce qu'elle permet l'intériorisation du monde et externe en ce qu'elle permet mon intégration au monde.⁴

Si nous suivons ce qu'indique Arthur Schopenhauer, toute représentation est une expérience d'intégration du monde externe. Avec cela s'annule la différenciation entre monde externe et monde interne. Tout appartient à la représentation, et ainsi à l'expérience. Sous la loupe de la théorie de l'art, il faut avoir une matière commune pour comprendre une expérience qui ne serait après qu'un objet commun, malgré ses transformations postérieures. Mais cela pourrait nous démontrer aussi que nous ne sommes pas seulement des êtres perceptifs qui reçoivent des stimulus à partir des objets qui sont dans une infinie recherche de leur forme. Forme qui va se concrétiser seulement par des instants dans l'esprit de chaque spectateur. Alors, la proposition philosophique de Schopenhauer viendrait castrer la théorie de l'art, et comme la plupart des êtres humains, elle ne veut pas l'être.

3. KRAUSS, Rosalind, « Video : The Aesthetics of Narcissism », *October*, Vol. 1, 1976, pp. 50-64.

4. UCCIANI, Louis, « Qu'est-ce qu'une expérience artistique ? », *Philosophique*, 13, 2010. <http://philosophique.revues.org/160> consulté le 17 octobre 2014.

On empruntera ici la métaphore que développe Gérard Wajcman dans *L'objet du siècle*⁵, où il conçoit «*La ruine comme l'objet-en-tant-qu'il-parle*». Si nous faisons une transposition de cette analyse, la mémoire ou le souvenir seraient la trace de l'expérience, donc la ruine d'une vidéo ou d'une pièce sonore. C'est-à-dire une sorte de ruine, sans objet. Car de quoi est constituée cette *ruine-trace*? C'est une ruine qui n'a pas été bâtie, c'est la ruine de la projection d'une idée. C'est, alors, la ruine d'une expérience. Cette expérience pourrait être une alternative à la matérialité manquante.

Le regard est de l'ordre du présent. Le présent est déjà passé, et nous ne pouvons pas anticiper la suite. C'est en cela qu'il y a un manque d'une vision entière de l'œuvre. Nous ne pourrions affronter l'expérience de la matérialité constitutive de l'œuvre qu'instant après instant. Ainsi nous ne pouvons pas nous remémorer et visionner l'œuvre vidéo et/ou sonore dans sa totalité. Pour penser une matière qui soit présente dans toutes les œuvres temporelles (et les autres) il faut avoir recours à la mémoire de l'expérience. La réception de l'œuvre vidéo est diachronique et se refuse à l'immédiateté de la perception. En cela, la problématique est proche de celle de la littérature et de la poésie. Ces deux dernières s'appuyant sur la perception et la linguistique cherchent à construire l'expérience chez le spectateur. *L'aura*⁶ dont Walter Benjamin parlait rejoint cette idée. L'articulation est donnée dans l'expérience face à un objet et la façon de l'accueillir *hic et nunc*. Ce concept a été en plus réparé par Boris Groys dans «*La topologie de l'art contemporain*»⁷, où la mise en valeur du caractère expérientiel des œuvres installées redonne la catégorie d'œuvre auratique à ceux qui après une lecture Benjaminien, l'avaient perdue. Ainsi il vient réparer aussi l'analyse qu'a faite Rosalind Krauss, car le dispositif va être celui qui donne un statut performatif, psychologique aux arts vidéo.

Mais la question de comment partager ces expériences, qui constitue à la fin la base de l'échange entre différents êtres réceptifs, reste irrésolue. Cela dit, si nous nous plongeons plutôt sur la mémoire, ou une mémoire absolue, dans un «*idéal*» on serait plus près d'une traduction de ce que constitue l'expérience. Jorge Luis Borges présente ce sujet comme une problématique dans *Funes el memorioso*⁸. Cet ouvrage nous présente l'histoire d'un homme (Funes) qui, grâce à sa mémoire extraordinaire, se souvient de tous les événements de sa vie. Cette mémoire absolue l'empêche de comprendre le présent, car son quotidien est sans cesse parasité par des souvenirs inutiles. Ainsi, s'il est impossible de saisir la totalité d'une image, il reste une sensation fixée dans la mémoire qui va permettre de reconstituer l'expérience, en tant que matière.

Ces souvenirs sont assez vagues, car comme dirait Jacques Lacan, c'est «*ce qui n'arrête pas de ne pas se fixer*»⁹, car à chaque fois que nous réactivons la mémoire nous transformons en ruine le souvenir (contrairement à Funes, qui, dans la nouvelle de Borges, souffre de cette incapacité).

5. WAJCMAN, Gérard, *L'objet du siècle*, Verdier, 1998.

6. BENJAMIN, Walter, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (1939), trad. JOLY, Payot, 2013.

7. GROYS, Boris, «*Art Topology: The Reproduction of Aura*», *Antinomies of art and culture*, Coord. Terry Smith, Okwui Enwezor, Nancy Condee. Duke University Press, 2008. p.70.

8. BORGES, Jorge Luis, *Fictions* (Buenos Aires, 1944), trad. VERDEVOYE, Gallimard, 1951.

9. LACAN, Jacques, *Seminaire L'insu que sait de l'une-bévue s'aile à mourre*, 1976-1977, inédit

Ainsi, nous devons toujours faire une abstraction du perçu, du conçu pour arriver à la fin à un saisissement de l'expérience. Freud parle sur les formes de mémoire, parmi eux il y a la trace mnésique : ce qui subsiste (c'est-à-dire ce qui a été fixé) et qui peut être réactivé, même si à chaque réactivation le souvenir change. Le fait de pouvoir être réactivé est crucial, car il rend possible des récits sur l'expérience. Pour qu'un objet advienne au rang d'œuvre, il faut que nous puissions expérimenter sa totalité. La mémoire jouera donc un rôle fondamental grâce à sa puissance qui est de traduire : rendre visible ce qu'est une sensation interne claire et globale, et de permettre ainsi une description de l'expérience à travers le langage.

Je ne peux pas m'empêcher de réfléchir sur la nature de la matière primaire de ces disciplines. Si c'est l'expérience, elle doit avoir une structure et forme en particulier. Remarquons qu'à chaque fois que nous parlons d'un art, nous parlons d'un langage, des formes d'expression qui viennent ensuite être décodées. Peut-être que le chemin à poursuivre est celui de la langue¹⁰.

Mais je préfère prendre l'idée de l'expérience comme la définition de la poésie :

« Poésie [entrée directionnelle]

poïésis et praxis Le fr. dérive, via le latin, du grec sur "faire, produire", renvoyant à une fabrication productrice d'objet (comme), par différence avec sur "faire, agir" (comme), renvoyant à une action qui est à elle-même sa propre fin. »¹¹

La poésie qui « renvoyant à une action qui est à elle-même sa propre fin » est une action qui ne fait que s'auto-alimenter (comme on alimente un feu). En ce sens-là, l'importance de l'œuvre poétique s'enracine dans l'action en soi. Le plus important c'est de la faire, de la produire. Construire l'expérience, pour la constituer. Comme le dirait Fabien Vallos dans *Le poétique est pervers*¹², il s'agit davantage du *per-versus* comme limite d'achèvement du vers, et du vers comme ce qui est beaucoup plus qu'un sens. Pas dans un vide, mais au contraire en saisissant que tout est fait *pour être fait*. Nous serions ainsi dans un mode opératoire similaire à celui des appréhensions de la vie quotidienne. Chercher l'extraordinaire dans l'ordinaire. L'expérience poétique en soi ne veut rien dire de plus que l'expérience est en soi la seule finalité. Alors, le désespoir guette : nous sommes face à un vers dont on attend normalement une finalité, or, c'est un médium sans finalité en soi. Je ne **poserai** pas ici la question à savoir s'il y a des finalités.

... Mais comment transmettre aux autres l'expérience subjective que j'ai de moi-même et qui est irréductible à toute tentative de compte rendu verbal en tant que j'ai cette expérience ? Comment comprendre – prendre avec soi – de l'intérieur ce que l'autre vit en son corps, sachant que les

10. « L'art n'existe qu'à l'intérieur d'un langage artistique déjà développé et non pas sur la table rase du sujet et de son prétendu vécu. C'est pourquoi ce vécu est indispensable, mais il n'est pas l'ultime source légitime de la connaissance esthétique. Ce sont justement les moments de l'art irréductibles au sujet, impossible à posséder dans leur pure immédiateté, qui ont besoin de la conscience et, de ce fait, de la philosophie. Celle-ci est inhérente à toute expérience esthétique qui n'est pas étrangère à l'art, et qui n'est donc pas barbare. L'art attend sa propre explication. Sur le plan méthodologique, elle s'effectue dans la confrontation des catégories et moments de la théorie transmis historiquement avec l'expérience artistique, toutes deux se rectifiant réciproquement. »

11. CASSIN, Barbara, (dir.) *Vocabulaire Européen des Philosophies*, Le Seuil/Le Robert, 2004.

12. VALLOS, Fabien, *Le poétique est pervers*, éditions Mix, 2007.

explications verbales ne sont qu'un ajout à l'expérience et non l'expérience corporelle même. Ce fut là, pendant longtemps, l'une des multiples investigations de Wittgenstein à laquelle il répondit, entre autres par la célèbre formule : "Ce que l'on ne peut dire, on peut le montrer"

Sans but à achever, l'intéressant est justement là. Ne pas chercher ailleurs. Dévoiler l'œuvre d'art en tant que telle, et pouvoir l'expérimenter, comme tout, comme la vie. Ne pas chercher à aboutir à un sens, mais s'ouvrir aux sens possibles. Il n'y a que ce que l'on a en face. L'expérience peut être donc l'inscription, ne s'arrêtant pas à s'inscrire dans le présent pour ensuite devenir mémoire.

Une image poétique, ce n'est pas l'image qui restitue l'absence de ce qu'elle remplace ; au contraire, elle est accueillie en elle-même et se donne comme la plénitude d'une présence. L'image poétique est donc celle qui se constitue à elle-même. En l'extrapolant à notre sujet, l'art vidéo c'est celui qui se produit au moment où il est expérimenté. Là ce situe l'enjeu de l'image mentale, car l'idée abstraite n'a pas une représentation univoque. Si en plus, nous rajoutons des images — mouvement qui vont demander de faire une découpe au spectateur, il devient difficile de suivre le fil d'Ariane.

La pensée, en particulier, ne saurait avoir affaire aux objets non plus qu'aux événements, sauf s'ils sont accessibles à l'esprit d'une manière ou d'une autre. Dans la perception directe, on peut les voir, parfois même les toucher. Autrement dit, ils sont indirectement représentés par le souvenir ou la connaissance qu'on en a. Aristote en expliquant pourquoi la mémoire est nécessaire à l'homme, remarquait que "sans représentation, l'activité intellectuelle est impossible". Mais il se heurtait aussitôt à la difficulté qui, depuis, a été la pierre d'achoppement des philosophes et des psychologues. La pensée a nécessairement pour objet les généralités ; comment, dès lors, peut-elle se fonder sur des images mémorielles individuelles ?¹³

Alors, la pensée sans images, la pensée sans représentation semble être impossible. En même temps, nous n'allons pas perdre de vue qu'il y a des représentations qui sont plus ou moins informes que d'autres. C'est aussi lié à la façon dont les perceptions s'accrochent dans le cerveau, générant des images, produisant une notion autre que le souvenir. Non, nous ne pouvons pas penser sans images, mais nous ne pouvons pas non plus percevoir sans penser.

Rudolf Arnheim développe la problématique de l'image mentale dans le cadre de l'expérience. Il prend un sujet qui se situe entre la philosophie, la psychologie et la théorie de l'art. Arnheim ne prend pas en compte les contextes de réception de ces stimulus qui sont différents de ceux de la vie quotidienne. Quand nous allons dans un espace particulier pour accueillir tant dans notre esprit que dans notre corps une œuvre d'art, nous nous préparons à une expérience. Nous savons qu'il y aura un système de représentation qui va échapper à ceux qui nous sont quotidiens. C'est là qu'il me semble important de faire intervenir Michael Podro, car nous sommes sous l'influence d'un contexte, d'une histoire personnelle, d'un apprentissage qui va nous permettre de décoder cette inscription. Mais nous ne pouvons pas nier que les artistes aient cherché à échapper justement aux schémas habituels de la signification du monde.

13. ARNHEIM, Rudolf, *La pensée visuelle* (1969, California), trad. NOËL C. et LE CANNU M, Flammarion, 1976, pp. 105, 106

Sachons bien que l'art a toujours été une échappatoire ou un espace de représentation qui permettait de saisir le monde imaginaire, possible, ou réel. C'est juste que nous avons toujours du mal à accepter que chacun *habite* un monde différent. S'il est évident que certains artistes connaissent la façon dont les spectateurs sont habitués à recevoir les œuvres d'art, ce n'est pas par hasard qu'ils ont cherché une forme de détournement du sens attribué historiquement, pour ainsi proposer une autre façon de partager ce qu'ils ont de leur monde. Deux concepts, perception et état altéré de la perception, demandent un éclaircissement, car notre matière première, à savoir l'expérience, est autant le produit de la perception que de la connaissance.

Je considérerai les états altérés sous l'angle de la construction d'une pièce artistique tendant à la perte des repères et des structures logiques qui produit chez le spectateur une confusion des états normaux de perception. Certaines de ces œuvres cherchent à produire des fonctionnements optiques jouant sur le post image de l'œil du spectateur, et essaient de proposer un espace tout à fait différent de celui que nous sommes habitués à voir, à écouter.

Les artistes jouent avec l'assourdissement, l'éblouissement, la perte des notions spatio-temporelles, le changement physique chez le spectateur au point de susciter le malaise ou juste l'hypnose. Il arrive également que ces artistes jouent avec les sensations hallucinatoires. Néanmoins afin de cerner le fonctionnement de ces déconstructions, il est nécessaire de clarifier ce sur quoi elles s'appuient.

Cette recherche-là ne peut être que poétique.

Il faut déjà remarquer que le médium cinématographique est constitué ipso facto d'une illusion optique, car il n'y a en effet pas de vrai mouvement, mais seulement la sensation d'un mouvement. Celle-ci est rendue par la succession d'images qui se ressemblent formellement et qui, au-delà de 12 images par secondes, cessent d'être perçues dans leur individualité pour devenir une sensation du mouvement, du fait de la persistance rétinienne. Nous avons donc tendance à les voir comme le mouvement réel, tandis que nous sommes en train de faire des ajustements (impossibles à déconstruire) constitutifs du septième art.

Michael Podro présente une façon de penser les œuvres d'art dont nous allons faire part ici. Tout d'abord, il faut se rappeler que l'œuvre d'art est toujours représentation : les œuvres image - mouvement - temps - espace - son, sont tout autant des représentations. Il faut tenir compte de cela : chaque représentation, pour fonctionner, a ses propres lois, son organisation et sa structure qui permettent de ne pas se focaliser sur l'arrière-scène (la façon dont a été conçue ou construite cette représentation), et de se plonger dans ce qui est représenté.

Michael Podro dans son texte *Depiction and the Golden Calf*¹⁴ se pose la question de la façon dont on arrive à voir la couleur or, quand ce n'est que de l'ocre claire que Poussin utilise dans son tableau. Il arrive à une conclusion qui nous semble remarquable : le spectateur doit nier d'une certaine façon la réalité pour rentrer dans le système de représentation proposé et il fait des ajustements, autant positifs que négatifs, pour voir ce que l'œuvre essaie de représenter ; c'est-à-dire que quand nous rentrons dans la logique d'une représentation, nous nous adaptons à sa proposition.

14. PODRO, Michael, *Philosophy and the Visual Arts*, Andrew Harrison, 1985. pp 3 – 22.

Nous pourrions dire alors que nous essayons de forcer une logique qui est celle du quotidien, et qui est liée à nos expériences. Quand nous voyons que ce système ne poursuit pas la même logique que dans les œuvres que nous connaissons, nous cherchons à faire un nouvel ajustement, ou à nous laisser perdre dans cette interruption. Étant donné notre familiarité avec l'image-mouvement-son, quand nous voyons de l'art vidéo, nous ne nous posons plus la question de savoir s'il s'agit ou non d'une représentation. En général, nous adhérons directement au système proposé, et même quand le montage ne suit pas un ordre logique, nous faisons des ajustements pour qu'il y ait tout de même une adaptation à notre logique spatio-temporelle. Comme le cinéma nous a appris à comprendre la logique des histoires dans un ordre chronologique, ce n'est pas un vrai problème. Les limites de l'adaptation adviennent plutôt quand nous voyons des œuvres qui ne suivent pas la logique de la représentation cinématographique. Mais quand les disruptions sont si fortes qu'elles demandent de rentrer dans une logique autre que celle de la représentation habituelle de l'image — mouvement, nous nous confrontons à un arrêt, qui remet en question la sensation. Reprenant certaines idées de Peter Bürger dans *Theorie der Avantgarde*¹⁵ nous pourrions dire que les œuvres d'art sur lesquelles nous allons travailler sont celles qui cherchent à créer une « Suspension momentanée du reflet d'appréhender le monde dans les schémas habituels de signification »¹⁶ : l'intentionnalité *d'éteindre les structures logiques* pour recevoir l'œuvre.

Hans Georg Gadamer dans *L'actualité du beau*¹⁷ travaille à propos de l'œuvre d'art comme jeu, symbole et fête. L'expérience du temps dans une fête est assez particulière. Il commence l'analyse en réfléchissant sur l'étymologie du mot *célébrer* en allemand, lequel veut dire : « marcher vers... ». Dans le cas des fêtes, la célébration se fait toujours en communion, en congrégation : nous sommes ensemble pour partager un temps que nous avons en commun. Avec une conception matérialiste dialectique du temps, il parle de celui-ci comme un vide, qu'il faut remplir. Quand ce vide reste évidé, il se nourrit de l'ennui. Le temps non productif prend donc une place assez spéciale. Nous construisons un laps de temps pour être en communion, pour être *en* célébration. L'art est pris selon Gadamer comme un être organique, vivant, et a ainsi sa propre temporalité, différente de celle à laquelle nous sommes habitués. Chaque œuvre a donc un temps qui lui est propre et qui demande une perception différente. C'est semblable à ce que l'on perçoit dans les fêtes, qui ont des structures, des contextes, des dates : autant de formes particulières qui créent une expérimentation spécifique à chacune d'elles.

Alors il est presque impossible de produire une analyse qui soit juste à propos d'une œuvre, car nous postulons d'un côté l'importance de la subjectivité de chaque spectateur dont l'expérience va être dans la différence, et de l'autre que chaque œuvre demande un temps et une perception eux aussi différents.

Je suis assez d'accord avec certains postulats de John Dewey dans *L'art comme expérience*¹⁸,

15. BURGER, Peter, *Theorie de l'avant-garde* (1974, Berlin), trad. COMETTI J.P., Question Théoriques, 2013.

16. HERMAN, Carolina, LO, présenté à Buenos Aires, La plata et Santiago de Chili entre, 2006 – 2010. «suspensión momentanea del reflejo de asimilar el mundo en los esquemas habituales de significación».

17. GADAMER, Hans-Georg, *L'actualité du Beau*, Aliné, 1992.

18. DEWEY, John, *L'art comme expérience* (1934), trad. coord. COMMETTI, Gallimard, 2014

spécialement quand il fait référence à l'idée de vivre une expérience dont la différenciation entre chacun est la base de tout. Il est impossible de parler d'une idée d'expérience commune, et là se place le problème de comment mettre en commun une expérience particulière.

Le sens du temps comme perception, sens premier humain, notion basique, peut s'articuler et créer ainsi de la forme. C'est donc au moment où cette perception se perdrait qu'advierait l'informe. C'est également une question à développer si toute expérience fait partie de l'informe, car toutes les subjectivations nous éloignent de la matière-mise-en-forme. Alors le temps comme sensation est assez limité comme concept à propos de ce que nous voudrions développer ici. Il faut remarquer qu'un des plus importants apports de Husserl est l'intentionnalité de la conscience, au moment où elle fait appel au passé, car le passé comme mémoire n'intervient pas tout seul. Du fait de l'importance de la place du souvenir dans le fonctionnement de la conscience, nous nous situons en permanence dans un présent qui s'immerge dans le passé (si le souvenir prend une place importante dans le fonctionnement de la conscience). Ce dont il est ici question est donc de l'expérience intérieure, en lien avec l'expérience extérieure que peut avoir un spectateur à l'heure de percevoir une œuvre d'art.

Le monde est la somme des objets d'une expérience possible et d'une connaissance possible par expérience, la somme des objets qui, sur le fondement de l'expérience actuelle, peuvent être connus dans le cadre d'une pensée théorique correcte¹⁹.

Nous ne pouvons pas parler des expériences sans prendre en compte la particularité de chaque sujet. On a déjà conçu l'œuvre d'art comme une expérience unique qui va changer, *différer*, de spectateur à spectateur. Malgré cette notion, nous savons que l'artiste, qui est producteur d'une ruine « objet » qui nous donne une *Terre* pour construire un *monde*, fait ces articulations pour arriver à montrer ce qui l'intéresse²⁰.

À propos de ces concepts, il faut saisir ce qu'il se passe dans la production de l'œuvre d'art, qui a déjà été comprise plusieurs fois comme situation d'exception du quotidien, et d'autre part comme état de suspension de l'espace-temps, de la logique; « interruption » de la perception habituelle.

Chacun aura son expérience, mais ici cette matérialité est poussée à un sens différent à chaque fois. Mais leur point commun c'est l'univocité d'une impossibilité de partage de cette expérience à travers les mots. Ce sont des images-mouvement-son qui ont été faits pour être perçus, sinon vécus : expérimentés. Nous ressentons au sommet l'impossibilité de cette matérialité, et comment elle pose problème pour une analyse univoque. De même que la sensorialité, généralement laissée de côté, s'accroche directement aux besoins d'un partage impossible. Le partage « fait un commun », et ensuite construit un sens préalable à l'expérience. Étant donné que c'est un médium qui cherche à partager les éléments les plus vraisemblables à la réalité, à la différence des arts visuels fixes, ici interviennent plus des sens et des « histoires » d'un ordre qui veut se ressembler à celui du réel, ce n'est donc qu'un espace d'échange des structures symboliques qui vont au-delà du nommable.

19. HUSSERL, Edmund, *Idées directrices pour une phénoménologie*. Gallimard, 1950. p. 15.

20. HEIDEGGER, Martin, *Chemins qui ne mènent nulle part*, BROKMEIER W. trad, Gallimard, 1986. Nous empruntons les concepts de Terre et Monde, à partir de la différenciation faite par Heidegger. La Terre comme la matière réelle, et le monde comme la représentation de cette matière.

L'expérience a ici un rôle fondateur et fondamental, car les pièces ont été conçues pour être expérimentées et non pas pour être juste racontées par quelqu'un d'autre. Dans le cas d'un état altéré de la perception, il n'y a même pas de quoi nous **repérer** pour en parler. Ceci est notre souci majeur, mettant en évidence de la meilleure façon que nous n'avons pas encore les outils en tant que chercheurs pour l'apprendre. Nous prenons donc bien le parti des artistes de l'avant-garde qui cherchaient une œuvre insaisissable, sans une matérialité qui amenait à un sens univoque. Il est assez étonnant que ce soit le médium qui soit le plus semblable à la vie ou à la perception de la vie dans le quotidien qui cherche à déconstruire tant le langage, que les sens, et les sensations.

Je pense que donner, ou imposer le récit de mes ressentis face à chaque œuvre n'est pas utile. Le plus important ici est de penser, articuler les études en vogue à l'époque de la production de ces arts. Celles-ci vont aider à saisir ce que les artistes cherchaient à faire sentir. Le choix des artistes présentés est lié à l'importance de leur production ou bien à la façon dont ils se sont servis des dispositifs qui jouent avec le quotidien en le transformant en œuvre, soit parce qu'ils ne sont pas si diffusés, soit parce qu'ils cherchent à susciter un malaise à tel point que la réception de l'œuvre devient pénible pour un grand nombre de personnes. Ce ressenti corporel, cette trace dans l'inscription réelle du corps du spectateur, c'est l'affection maximale absolue de l'expérience qu'un artiste peut chercher et à laquelle nous pouvons aboutir en tant que spectateur.

ANNEXES

Vidéos :

-<https://vimeo.com/78254396> Willie Doherty, Secretion

-<https://vimeo.com/78252959>, Willie Doherty, Non-specific treath

-https://www.youtube.com/watch?v=vbcfm_HILu0, Herbert Pierre, Around Perception