

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

**LE CONCEPT DE JEU COMME MOYEN D'APPRÉHENSION DE LA RÉALITÉ
DANS L'ART ACTUEL**

**MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN ÉTUDES DES ARTS**

**PAR
LAURENCE ROUX**

JANVIER 2008

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Je tiens d'abord à remercier ma directrice de recherche, Marie Fraser, pour sa disponibilité et sa flexibilité, ainsi que pour sa rigueur intellectuelle et ses conseils éclairants qui m'ont souvent permis de reprendre le travail avec une nouvelle vigueur.

J'aimerais également remercier Mathieu Cardinal pour sa patience et ses encouragements quotidiens ainsi que Lucie Rouillard et Fabienne Landry qui m'ont offert leur appui. Je tiens également à exprimer ma reconnaissance à mes parents et à mes amis proches, qui m'ont soutenue et m'ont porté conseil durant la rédaction de ce mémoire.

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	ii
RÉSUMÉ	vi
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I	
LE CONCEPT MODERNE DE JEU. DU PROJET D'ÉDUCATION ESTHÉTIQUE DE FRIEDRICH SCHILLER À LA PHILOSOPHIE HERMÉNEUTIQUE DE HANS-GEORG GADAMER	
1.1. Introduction	11
1.2. L'instinct de jeu chez Friedrich Schiller	13
1.2.1. Le projet d'éducation esthétique shillérien : une quête identitaire essentialiste	13
1.2.2. La fragmentation de l'individu dans la société post-révolutionnaire française.....	14
1.2.3. <i>L'instinct de jeu</i>	15
1.2.4. Fonction du beau	17
1.2.5. L'instinct de jeu et l'expérience esthétique au service de l'émancipation de l'homme.....	18
1.3. La teneur ludique de la culture chez Johan Huizinga	20
1.3.1. Le jeu comme principe d'évolution de la culture	20
1.3.2. Jeu et représentation	22
1.3.3. Teneur ludique des arts	24
1.3.4. Le jeu et la représentation chez Friedrich Schiller et chez Johan Huizinga	25
1.3.5. La teneur ludique comme principe d'évolution de la culture	26
1.4. Le jeu comme représentation d'une vérité non absolue chez Hans-Georg Gadamer	27
1.4.1. Mise en contexte de la philosophie herméneutique de Gadamer	27

1.4.2.	L'expérience esthétique devant le discours métaphysique de la science	28
1.4.3.	L'expérience esthétique vis-à-vis le modèle positiviste	29
1.4.4.	L'auto-représentation du jeu	30
1.4.5.	La représentation pour autrui dans l'œuvre d'art	31
1.4.6.	Autonomie du jeu et transmutation en figure	32
1.4.7.	La philosophie herméneutique devant la métaphysique	33
1.5.	Conclusion	34

CHAPITRE II

LE CONCEPT POSTMODERNE DE JEU

2.1.	Introduction	36
2.2.	De la modernité à la postmodernité	38
2.2.1.	Les désillusions modernes	38
2.2.2.	Fin du récit de l'art	39
2.3.	La condition postmoderne	41
2.3.1.	La fin des grands récits	41
2.3.2.	La science moderne et la nécessité de légitimation	42
2.3.3.	Paralogies et petits récits	43
2.4.	Le concept postmoderne de jeu : césure avec la modernité	45
2.4.1.	Le jeu avec un centre : structure de la pensée métaphysique	45
2.4.2.	Structure de la pensée après « l'événement » : un jeu sans fondement	46
2.4.3.	Le jeu sans centre : structure de la pensée postmoderne	47
2.4.4.	De l'économie restreinte à l'économie générale du jeu	48
2.5.	L'activité ludique comme vecteur fictionnel : modélisation du monde et mondes imaginaires	50
2.5.1.	Art actuel et jeu : un reflet des visées postmodernes	50
2.5.2.	Activité ludique et mondes imaginaires	51
2.5.3.	Fictions et modélisations du monde	52
2.6.	Conclusion	53

CHAPITRE III

ÉTUDES DE CAS. LES DISPOSITIFS VIDÉOGRAPHIQUES DE PIERRICK SORIN ET
LES PROMENADES DE JANET CARDIFF

3.1. Introduction	56
3.2. Les dispositifs vidéographiques de Pierrick Sorin et les promenades de Janet Cardiff : une invitation à rejouer la structure de notre environnement	58
3.3. Pierrick Sorin. Pour une mise en jeu du lien social	60
3.3.1. L'envers du décor du lien social chez Pierrick Sorin	60
3.3.2. <i>La Belle peinture est derrière nous</i>	61
3.3.3. <i>De la peinture et de l'hygiène</i>	62
3.3.4. <i>La Bataille des Tartes</i>	63
3.3.5. <i>Sans-titre</i> (1992)	65
3.3.6. Projet pour la F.I.A.C. 2001	66
3.4. Les promenades de Janet Cardiff	
3.4.1. Présentation du dispositif	69
3.4.2. Remise en jeu des mécanismes de la perception	70
3.4.3. Remise en jeu des mécanismes de la conscience	71
3.4.5. Remise en jeu de la conscience en tant que siège de l'individualité	71
3.4.6. Remise en jeu du cours linéaire du temps	73
3.5. Conclusion	76
CONCLUSION	77
BIBLIOGRAPHIE	81

RÉSUMÉ

Si l'on peut observer depuis une vingtaine d'années un nombre important d'allusions à la notion de jeu, non seulement dans les thématiques et les procédés de la pratique artistique, mais également dans les propositions théoriques, on peut se demander à quel titre l'art actuel renouvelle le rapprochement entre l'art et le jeu. Maintes fois discutée durant la période moderne, que ce soit dans le champ de l'art, de la philosophie, de la psychanalyse ou de l'anthropologie, la relation entre l'art et le jeu s'inscrit actuellement dans un contexte idéologique et artistique tout autre. L'objectif de ce mémoire est de réévaluer la nature de ce rapport et de préciser le rôle de la notion de jeu dans l'art actuel. Malgré le nombre de plus en plus important de références au concept de jeu dans les pratiques artistiques, il s'agit ici d'une première étude approfondie sur le sujet.

Dans un premier temps, le concept moderne de jeu se trouvera défini dans les domaines de l'esthétique et de l'anthropologie. À partir des propositions de Friedrich Schiller, Johan Huizinga et Hans-Georg Gadamer, nous démontrerons que la conception moderne du jeu est associée d'emblée à la représentation, et que celle-ci est soumise à des visées essentialistes. Dans un deuxième temps, en nous appuyant sur les théories de Jean-François Lyotard et de Jacques Derrida, le jeu sera analysé en regard des bouleversements qui accompagnent la postmodernité. Il sera envisagé comme un des concept-clé de la critique de la pensée moderne, permettant de figurer d'autres moyens d'appréhension de la réalité. Enfin, l'analyse des œuvres de Pierrick Sorin et de Janet Cardiff, permettra de montrer que le concept postmoderne de jeu dans l'art actuel repense nos façons de configurer la réalité et notre rapport au monde.

Mots clés : jeu, art contemporain, art et réalité, Janet Cardiff, Pierrick Sorin

INTRODUCTION

Alors qu'en 2001 le Musée du Québec consacrait au thème du jeu l'exposition *Le ludique*¹, le Massachusetts Museum of Contemporary Art proposait la même année l'exposition *The Game Show*² ; il s'agissait là de deux expositions collectives qui soulignaient chacune à leur manière l'importance des pratiques qui, au cours des quinze dernières années, ont exploré de diverses façons la structure et les thèmes relatifs au jeu. Dans le premier cas, l'exposition mettait en lumière la façon dont ces pratiques permettaient au spectateur de jeter un regard critique sur le monde, soit par le biais de références à l'univers de l'enfance, soit par l'entremise d'œuvres engageant une réflexion critique sur certains traits typiques de la culture occidentale, tels que la prépondérance d'une logique de la surconsommation et l'influence des médias sur les masses. Dans le second cas, les commissaires ont privilégié des œuvres utilisant les nouveaux médias, mettant du même coup en évidence un terrain commun que se partagent art et science, soit celui de l'expérimentation à partir de nouveaux moyens technologiques dans l'optique d'explorer des possibilités nouvelles. Les grandes lignes thématiques de ces expositions mettent en perspective le double potentiel du jeu : en jetant un œil critique sur un objet, le jeu propose, dans un même geste, de rejouer notre rapport au monde.

En 2003, le Musée archéologique Régional de Val d'Aoste présentait à son tour une exposition rétrospective, *L'arte del gioco : Da Klee a Boetti*³, réunissant plusieurs grands noms de l'art moderne et de l'art contemporain ayant abordé le thème du jeu. L'événement soulignait la place importante de la notion de jeu depuis le début du XX^e siècle jusqu'à sa fin,

¹ *Le ludique*, commissaire : Marie Fraser. Musée du Québec, du 27 septembre au 25 novembre 2001.

² *The Game Show*, commissaires : Mark Tribe et Alex Galloway. MASS MoCA, North Adams, États-Unis, du 27 mai à mars 2001.

³ *L'arte del gioco : Da Klee a Boetti*, commissaires : Pietro Bellasi, Alberto Fiz et Tulliola Sparagni. Musée archéologique régional de Vallée d'Aoste, Italie, du 21 décembre 2002 au 13 mai 2003.

en proposant une réflexion sur les rôles majeurs qu'ont tenus le ludique, le jouet et l'univers de l'enfance dans l'élaboration des courants artistiques et en insistant sur les procédés et ressources qui leurs sont rattachés, tels que le hasard, l'inconscient et l'imaginaire. Car le jeu, tel que le présente Alberto Fiz, un des commissaires de l'exposition, est un processus permettant à la fois de générer une prise de conscience pouvant aboutir à un désir de changement et d'engendrer de nouvelles possibilités susceptibles de fournir un modèle substitutif à un modèle antérieur⁴. La rencontre du jeu et de l'art permettait, dans le contexte de cette exposition, de mettre en évidence le rôle que le jeu est susceptible d'emprunter dans le contexte de l'art moderne, soit celui de remettre constamment en jeu les règles qui régissent la création. Par ailleurs, si cette exposition montre que les pratiques artistiques empruntant au jeu ses thèmes ou sa structure de façon explicite sont présentes depuis plusieurs décennies (Duchamp, le groupe Fluxus et le surréalisme en sont probablement les exemples les plus explicites)⁵, le nombre notable d'événements artistiques récents ayant pour but de souligner la nature de la relation entre l'art et le jeu semble indiquer une certaine reviviscence de l'intérêt que peut susciter leurs convergences et la nécessité de renouveler le regard sur la nature de leurs coalescences. En effet, alors que l'augmentation du nombre des expositions faisant état de la nature de la relation entre l'art et le jeu soit un phénomène relativement récent, cette exposition suggère que cette relation préexistait à la période contemporaine, et appelle à en revisiter les occurrences à la lumière des considérations actuelles.

Il y aura eu également, au cours de cette même période, un nombre non négligeable de manifestations artistiques dont la thématique, si elle ne se réfère pas de façon explicite au jeu, partage toutefois avec lui un terrain commun, que ce soit celui de l'enfance, de l'imaginaire, du divertissement ou de l'humour, et qui touchent en ce sens ce que l'on pourrait appeler l'univers élargi du ludique⁶. L'accroissement de ces manifestations artistiques témoigne du

⁴ Assessorat de l'Éducation et de la culture, 2000-2001, « L'art du jeu. De Klee à Boetti », *Site de la Région autonome de Vallée d'Aoste*, <http://www.regione.vda.it/Cultura/esposizioni/schedaf.asp?cod=16532>, consulté le 10 décembre 2005.

⁵ Jacinto Lageira, « Rien ne va plus », *Le ludique*, avec un texte de Jacinto Lageira, catalogue d'exposition (Québec, Musée du Québec, 2001, 27 sept.-25 nov. 2001), Québec : Musée du Québec, p. 95.

⁶ Notamment *Fractured Fairy Tales*, Metaphor Contemporary Art gallery, New York, 2002 ; *Ironia*, Fondation Joan Mirò, Barcelone, 2001; *Secret Lives of Toys*, Phoenix Art Museum, 2000.

nombre important de pratiques qui, à l'heure actuelle, font appel à l'une ou l'autre des formes du jeu, que ce soit à des formes explicitement ludiques ou à son champ élargi. La récurrence des allusions à des formes pour le moins diversifiées du jeu semble témoigner de la fertilité que la notion de jeu engendre actuellement et constituer un terrain privilégié d'interrogations sur les enjeux de l'art actuel.

À cet égard, Florence de Mèredieu, dans *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne* (2004), soutient que le jeu n'est rien de moins que le « paradigme et le modèle de toute œuvre d'art⁷ ». Selon de Mèredieu, si l'art a de toujours été une affaire de rituel et de procédure, la participation, l'interactivité, l'échange et le dialogue qui sont partie prenante de la pratique depuis les vingt dernières années, apparaissent aujourd'hui comme les principaux ingrédients qui établissent les termes de la production actuelle. Le caractère ludique de toute œuvre relève à son sens du caractère hautement procédural des œuvres. En effet, les pratiques interactives, en engageant un mode de communication dans des termes analogues à ceux du dialogue, amènent le participant à occuper un rôle qui s'apparente à celui du joueur. Ainsi, les récents changements des modalités de réception des œuvres invitent à repenser les rôles traditionnels de l'artiste et du regardeur dans des termes qui semblent convoquer naturellement l'univers du ludique.

Certaines pratiques contemporaines empruntent au jeu, outre l'une de ses formes, certaines de ses stratégies ou certains de ses mécanismes. Alors que les artistes adoptent des médiums de communication pour le moins variés, parfois même inusités, les œuvres qui en découlent font bien souvent éclater aussi bien les cadres disciplinaires que plusieurs autres des principes traditionnels de la représentation ; celles-ci aboutissent fréquemment à la surprise ou au désarroi propres à l'expérience du jeu. C'est dans cette perspective qu'on peut dire que l'exposition *Drapeaux gris*⁸, en rejouant radicalement les stratégies traditionnelles de la mise en exposition, ne manque pas d'évoquer l'idée de jeu. En effet, le parcours atypique proposé, dans lequel les œuvres sont reliées entre elles par des moyens inusités, brouille la

⁷ Florence De Mèredieu, « Les procédures, les rituels et les jeux », *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne*, Paris, Larousse, 2004, p. 646.

⁸ *Drapeaux gris*, commissaires : Anthony Huberman et Paul Pfeiffer. CAPC, Musée d'art contemporain de Bordeaux, France, du 20 décembre 2006 au 18 mars 2007.

lecture de l'exposition ; de cette organisation trouble émerge la nécessité de faire appel à des procédés inhabituels afin de se prêter au jeu d'une lecture chaotique. Devant une réalité artistique ou sociale obéissant à certains principes établis, le jeu est souvent convoqué lorsque vient le temps de nommer et d'actualiser le moyen de les désarticuler.

En outre, certaines pratiques actuelles mobilisent des mondes fictifs en faisant appel au mécanisme du jeu. Les mondes fictifs que convoquent ces pratiques mettent en perspective les assises et les repères qui servent d'appui à notre rapport au monde. Par conséquent, et pour le dire autrement, le jeu met en évidence que toute forme de réalité obéit à un certain nombre de règles ; les univers ludiques, en proposant des scénarios fictifs, bouleversent les repères sur lesquels repose la façon dont nous entrevoyons le monde. À notre avis, ces pratiques sont susceptibles de générer un rapport particulier au réel : elles proposent une reconfiguration des repères qui sont à la base de toute réalité. L'art actuel, en faisant appel au ludique, semble en définitive vouloir souligner l'incertaine poursuite des événements en tirant profit de l'imprévisibilité à laquelle accède tout jeu. La surprise issue du jeu laisse apparaître le désarroi qui résulte de l'ébranlement des assises sur lesquelles repose notre relation au monde. Par ailleurs, les nouvelles technologies, qui occupent dans les pratiques contemporaines une place importante, peuvent constituer également un terrain d'expérimentation prolifère.

Pour toutes ces raisons, on aura vu se renouveler les questionnements d'ordre théorique quant à ce terrain d'investigation que partagent l'art et le jeu, que ce soit dans le cadre des dites expositions ou à l'occasion de colloques visant à éclairer les spécificités de leur rencontre⁹. Si le jeu et l'art en appellent à un rapprochement, il n'existe pourtant à ce jour aucun ouvrage qui se soit penché sur la nature de cette rencontre dans le contexte actuel. Si le processus de création peut trouver un écho dans certains des traits du jeu, tels qu'ils ont été exploités par des courants artistiques et littéraires comme le dadaïsme ou l'Oulipo, c'est aujourd'hui le rôle du spectateur qui suscite un renouvellement de l'intérêt pour leur similarité. Les œuvres interactives, par exemple, apparaissent souvent comme un ensemble de règles avec lesquelles le visiteur doit composer. La multiplication des œuvres dans lesquelles le spectateur joue un rôle de premier ordre fait foi de l'importance de cette

⁹ C'est le cas notamment du colloque *Jouable : art, jeu et interactivité*, Genève, printemps 2004.

transformation, au point où l'on pourrait dire de plusieurs d'entre elles qu'elles n'existent qu'à travers la participation du spectateur. Alors que nous assistons à une recrudescence du nombre de référence à la notion de jeu, que ce soit dans le domaine de la théorie de l'art ou de la pratique, il demeure pourtant difficile de déterminer les enjeux qu'implique leur rapprochement et ce qui fonde leur relation. Le recours à la notion de jeu en art contemporain semble reposer sur des motivations souvent dissemblables.

Les débats théoriques à ce sujet sont par ailleurs engagés depuis longtemps. En effet, alors que le parallèle entre le jeu et l'art avait d'abord retenu l'attention de Friedrich Schiller à la fin du XVIII^e siècle (*Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, 1795), il aura par la suite suscité l'intérêt des anthropologues (Johan Huizinga et Marcel Mauss), des psychanalystes (Sigmund Freud et Donald W. Winnicott), d'essayistes (Roger Caillois) et de philosophes (Hans-Georg Gadamer) qui auront tiré, dans le cadre de leurs disciplines respectives, des conclusions pour le moins divergentes sur les fondements permettant d'établir un lien entre l'art et le jeu. En outre, la définition du jeu elle-même a suscité de nombreuses polémiques. En effet, si plusieurs auteurs ont tenté d'arrêter la signification du concept au début du XX^e siècle ou d'en identifier la fonction¹⁰, peu ont pu le faire sans créer de dissidence au sein de leur discipline ou ont su concilier leur proposition avec celles d'autres disciplines. C'est en effet souvent par l'aveu de la difficulté que pose la définition du jeu que s'ouvrent les ouvrages des auteurs qui tantôt relèvent son caractère énigmatique et la difficulté que pose l'étude de son objet¹¹, tantôt rendent compte de l'échec des tentatives

¹⁰ Notamment les tenants de l'éducation nouvelle qui reprend vigueur en Europe à la fin du XIX^e siècle (psychologues, humanistes, éducateurs) qui placent le jeu au cœur de leur théorie sur l'éducation en raison de l'importance qu'ils accordent à l'expérience personnelle et à l'apprentissage de la vie sociale dans le développement de l'individu. (Henri Wallon, *L'évolution psychologique de l'enfant*, Paris, Armand Colin, 1964 (1941), 222 p. ; Karl Groos, *The play of man*, New York, Arno Press, 1976, 412 p. ; Jacques-Olivier Grandjouan, *Les jeux de l'esprit*, Paris, Scarabée, 1963, 347 p. ; Jean Château, *L'enfant et le jeu*, Paris, Éditions du Scarabée, 1967, 202 p. ; *Le réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant. Essai sur la genèse de l'imagination*, Paris, Vrin, 1955, 292 p.). C'est également durant cette période qu'apparaît l'ethnologie où la recherche des bases communes entre les cultures place le jeu, tout comme l'art, parmi les manifestations les plus récurrentes des diverses cultures. (Outre Johan Huizinga sur qui nous nous attarderons au premier chapitre, l'anthropologue Marcel Mauss consacre un chapitre aux formes esthétiques dans lequel jeu et art se confondent étrangement ; *Manuel d'ethnographie*, Paris, Payot, 1967, (1947), 262 p.).

¹¹ C'est notamment ainsi que s'entame l'essai d'Eugen Fink dans un recueil de Jacques Ehrmann dans lequel sont exposées quelques-unes des théories sur le jeu. Celui-ci souligne en outre le fait que le jeu est dans l'esprit des individus opposé aux activités responsables et sérieuses ; le jeu se donnant tel une pause, semble s'opposer à ce qui intéresse habituellement l'homme : la vertu, la connaissance, le pouvoir, etc. Voir Jacques Ehrmann, *Game, Play, Literature*, Boston, Beacon Press, 1968, 167 p.

antérieures. Les efforts déployés pour embrasser sa signification se font en effet souvent au prix de quelques exclusions, donnant lieu par le fait même à un ensemble de raisonnements aporétiques. Certains auteurs tels Henri Wallon, Roger Caillois et Jacques Henriot vont jusqu'à remettre carrément en question l'intérêt réel de la question du jeu¹², puisque l'absence de consensus laisse penser qu'il n'existe aucun ensemble de critères objectifs sur lequel il serait possible de faire reposer une définition stable du jeu. L'observation de ses manifestations – particulièrement lorsque sont rassemblés sous une même catégorie jeux réglés et jeux libres¹³ – a amené la majorité des auteurs à traiter des aspects du jeu de façon successive et n'a su en ce sens engendrer une synthèse satisfaisante.

Si la notion de jeu est celle-là même sur laquelle s'est appuyé Ludwig Wittgenstein pour illustrer l'idée de « *family resemblance* » afin de rendre compte de la particularité des notions qui ne peuvent être tenues ensemble par un ensemble de caractéristiques stables¹⁴, c'est-à-dire nécessaires et suffisantes, c'est dire la difficulté que pose cette notion : à essayer de saisir ce que les jeux ont en commun, on s'aperçoit bien vite qu'ils n'est pas une caractéristique qui soit partagée par tous et qui puisse en somme déterminer sa spécificité. À regarder attentivement l'ensemble que forment ses caractéristiques observables, on constate plutôt un réseau complexe de similarités, particulières ou générales, qui ne peuvent que « s'entrecroiser et s'entremêler les unes aux autres¹⁵ ».

Ainsi, Caillois remarque-t-il que le mot jeu se réfère aussi bien aux instruments qui permettent son activité, qu'à la manière d'un interprète et, dans l'usage de la langue, qu'à l'aptitude à savoir tirer son parti¹⁶. L'apport de l'anthropologue Johan Huizinga, auquel

¹² Caillois va même jusqu'à dire que « Ce sont des données si hétérogènes qui sont chaque fois étudiées sous le nom de jeux qu'on est porté à présumer que le mot jeu est peut-être un simple leurre, qui, par sa généralité trompeuse, entretient des illusions tenaces sur la parenté supposée de conduites disparates. » Roger Caillois, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1991, p. 254

¹³ Lalande propose en ce sens une double définition du jeu dans *Vocabulaire de philosophie*. « Jeu libre : Dépense d'activité physique ou mentale qui n'a pas de but immédiat utile, ni même de but défini, et dont la seule raison d'être, pour la conscience de celui qui s'y livre, est le plaisir même qu'il y trouve. Jeu réglé Organisation de cette activité sous un système de règles définissant un succès ou un échec, un gain, une perte. » Jacques Olivier Grandjouan, *op cit.*, p. 49.

¹⁴ Ludwig Wittgenstein, *Philosophical Investigations*, segment 1-32, dans Ryan, Marie-Laure, « The Poetics of Interactivity », dans *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore et Londres, The Johns Hopkins University Press, 2004, p. 177.

¹⁵ Ludwig Wittgenstein, cité dans *ibid.*

¹⁶ Roger Caillois, *op. cit.*, p. 11.

donnera suite l'essayiste Roger Caillois, a toutefois jeté au XX^e siècle de nouvelles bases de compréhension des jeux et de leur portée, et demeure aujourd'hui le modèle auquel il est fait le plus souvent référence. Enfin, c'est peut-être en partie la difficulté que pose sa définition qui a amené plusieurs auteurs, particulièrement au début du XX^e siècle, à justifier l'objet de leur étude.¹⁷ En somme, dans bien des cas, les analyses proposées s'inscrivent dans la logique de leur discipline et mènent à des conclusions partielles et souvent inconciliables avec les champs de connaissance qui leur sont extérieurs.

La valorisation récente de la recherche interdisciplinaire aura contribué, en ce sens, à relancer un débat autrefois partagé entre diverses disciplines cherchant à rendre compte de la spécificité du jeu. Si le jeu est une expérience dont il est difficile de cerner les enjeux du point de vue d'une seule discipline, il trouve son analyse stimulée et facilitée par un contexte théorique et historique où l'interdisciplinarité occupe une place privilégiée. À cet égard, une recherche sur la relation entre l'art et le jeu ne pourrait se passer à notre avis des études effectuées en dehors de la discipline de l'histoire de l'art. En effet, si la majorité des travaux discutant de la relation entre l'art et le jeu sont issus des champs disciplinaires de la philosophie, de l'anthropologie et de l'analyse littéraire, nous sommes d'avis que l'objet de notre étude ne saurait se passer de leur apport. À cet égard, le travail que nous présentons repose sur un croisement entre ces disciplines. Aussi l'usage des notions que nous aborderons nécessiteront-elles des « glissements », afin d'appliquer à l'étude des œuvres, les concepts que nous dégagerons des champs de la philosophie, de l'anthropologie et de la littérature.

Si la nature du rapprochement entre l'art et le jeu a suscité maintes réflexions aussi bien dans le champ de l'art qu'à l'extérieur, et s'il existe plusieurs essais qui ont abordé la question dans le cadre d'un propos plus vaste, aucun ouvrage majeur depuis l'étude du philosophe Hans-Georg Gadamer (*Vérité et Méthode*, 1967) n'a revisité de façon approfondie

¹⁷ C'est le cas notamment d'Eugen Fink, *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Éditions de Minuit, 1966, 244 p. ; Jacques Henriot, *Le Jeu*, Paris, Synonyme S.O.R., 1983, 114 p. ; Colas Duflot, *Le jeu. De Pascal à Schiller*, Paris, PUF, 1997, 126 p. ; de Roger Caillois, *op.cit.*, 374 p.

la forme que pourrait prendre la rencontre entre l'art et le jeu afin de repenser le rapport qu'ils entretiennent aujourd'hui. C'est pourtant avec une vigueur en apparence nouvelle que se multiplient les occurrences d'un espace partagé par l'art et le ludique depuis une vingtaine d'années et dont la fréquence, depuis le début du XXI^e siècle, s'intensifie sans qu'il n'y ait de proposition majeure rendant compte de ce phénomène. Outre les pratiques et théories faisant allusion au jeu de façon explicite, la prépondérance du caractère procédural dans les œuvres d'art des quinze dernières années a donné un nouveau souffle à ce débat, au point où certains auteurs, comme le souligne Jacinto Lageira, sont disposés à faire du jeu le paradigme et le modèle de toute œuvre¹⁸. Si cette thèse essentialiste et pour le moins séduisante, qui s'inscrit en continuité avec la philosophie esthétique allemande, persiste et permet d'apporter un certain nombre d'éclaircissements, nous verrons qu'elle se concilie mal avec les observations que l'on peut faire des pratiques artistiques actuelles et du contexte dans lequel elles s'inscrivent. Alors que plusieurs manifestations invitent à revisiter le parallèle entre l'art et le jeu, nous croyons qu'il y a lieu de revisiter le lien qu'ils entretiennent afin d'en mesurer les implications dans le contexte actuel.

Le présent mémoire repose sur le constat que le concept de jeu et les pratiques artistiques ont subi des bouleversements suivant les changements qui déterminent le passage de la modernité à la postmodernité et qu'aucun ouvrage approfondi ne fait état de la signification de leur relation dans le contexte actuel. Selon Tilman Kùchler, la notion de jeu emprunte aujourd'hui un sens bien distinct de celui qu'il prend durant la modernité¹⁹. Le jeu remplacerait la nécessité de réduire la multiplicité des phénomènes à un principe unificateur par la possibilité d'une pensée dynamique et sans fondement. Par voie de conséquence, la signification postmoderne du jeu parvient à mettre en évidence ce qui distingue la modernité de la postmodernité ; il désigne une situation culturelle de multiplicité et de différence qui se pose en contraste vis-à-vis l'homogénéité de la pensée moderne²⁰. C'est une idée que nous souhaitons ici développer, en déterminant plus particulièrement comment le concept de jeu peut rendre compte de certaines spécificités des pratiques artistiques actuelles. Comme nous

¹⁸ Jacinto Lageira, *op. cit.*, p. 96.

¹⁹ Tilman Kùchler, *Postmodern Gaming. Heidegger, Duchamp, Derrida*, New York, Peter Lang, 1994, p. 1-18.

²⁰ Tilman Kùchler, *ibid.*, 1994, p. 1.

l'avons suggéré un peu plus haut, le concept de jeu serait envisagé, dans le contexte de l'art actuel, comme un moyen de bousculer les « règles » d'une réalité donnée et de les jouer à nouveau. Alors que les bouleversements qui accompagnent l'époque postmoderne inscrivent un changement dans notre façon d'appréhender la réalité, le concept de jeu est appelé à rendre compte de la possibilité de renégocier notre rapport au monde. Par conséquent, la relation qu'entretiennent l'art et le jeu présentement pourrait reposer principalement sur la nécessité de renouveler notre rapport à la réalité en inscrivant des ambiguïtés à l'intérieur du consensus. Dans cette perspective, nous souhaitons dans ce mémoire vérifier l'hypothèse selon laquelle le jeu à l'intérieur des pratiques artistiques contemporaines peut être envisagé comme moyen d'appréhension du monde. Nous verrons chez Pierrick Sorin et Janet Cardiff, comment leurs œuvres, suivant le principe du jeu, rejouent notre rapport au monde. En élaborant des scénarios qui ébranlent les repères sur lesquels repose la réalité, leurs œuvres proposent d'un même geste une reconfiguration de notre environnement social et physique. Elles génèrent des expériences qui viennent troubler cette victoire apparente de la cohérence, révéler son désordre et insister sur ce que le monde contient de contingence.

Au premier chapitre, nous nous attarderons aux principaux auteurs qui ont établi une relation entre l'art et le jeu durant la période moderne en montrant comment elle est soumise au projet de l'émancipation de l'humanité. Nous examinerons d'abord la première occurrence d'un rapprochement explicite entre le jeu et l'art dans la philosophie de Friedrich Schiller. L'instinct de jeu chez Schiller, en tant que première allusion à l'absence de contraintes, est au service d'un projet plus vaste du progrès de l'humanité, dans lequel la liberté nécessaire pour que les hommes parviennent à se gouverner adéquatement s'exerce à travers le jeu des facultés qui advient lors de l'expérience esthétique. Nous verrons dans un deuxième temps que l'anthropologue Johan Huizinga, dans un esprit somme toute semblable à Schiller, conçoit que le jeu est à la fois la base et le principe de toute culture. Pour Huizinga, le jeu obéit au principe de représentation et constitue le fondement anthropologique de l'art. En tant que refonte majeure la plus récente de l'art entrevu comme jeu, la proposition de Gadamer que nous examinerons en troisième lieu, permettra de faire le point sur la conception du jeu issue de la période moderne, puisqu'il concilie aux positions esthétiques de Schiller les considérations de l'anthropologue Johan Huizinga. L'étude de la position de Gadamer sur l'art et le jeu appellera une remise en question des prémisses qui sous-tendent sa proposition

qui, bien que cherchant à échapper à la tradition métaphysique, s'inscrit toutefois dans la recherche d'une Vérité non absolue.

Au deuxième chapitre, nous verrons que le concept de jeu représente l'élément central d'une critique de la pensée métaphysique : il remplacerait précisément l'idée d'une finalité qui prévalait à la modernité par une pensée dynamique et sans fondement. À travers les écrits de Jean-François Lyotard²¹ et de Jacques Derrida²², nous montrerons que le concept postmoderne de jeu peut rendre compte de ce qui distingue l'époque postmoderne de celle qui l'aura précédée : l'absence de projet prédéterminé et l'éclatement des moyens et des objectifs de la connaissance. Enfin, nous verrons à travers la théorie de la fiction de Jean-Marie Schaeffer²³ comment il est possible de reporter cette remise en jeu de la connaissance à l'expérience que constitue l'existence. En nous appuyant sur la proposition de Jean-Marie Schaeffer selon laquelle les processus fictionnels, parmi lesquels il inclut le jeu, permettent une modélisation du monde, nous démontrerons de quelle façon l'art, envisagé en tant qu'activité ludique, est susceptible de créer des scénarios fictifs qui questionnent notre relation au monde.

Enfin, nous verrons à travers quelques-uns des dispositifs vidéographiques de Pierrick Sorin et des promenades de Janet Cardiff, comment leurs œuvres, de façon analogue au concept postmoderne de jeu, utilisent le jeu comme vecteur fictionnel afin de composer des univers questionnant notre relation au monde. Par le biais d'une remise en jeu des règles qui régissent nos rapports à nos environnements social et physique, les scénarios que proposent ces œuvres invitent le regardeur à renégocier son rapport à la réalité. Si l'effort de rationaliser le monde qui nous entoure aboutit habituellement à une catégorisation arbitraire des choses, ces œuvres mettent en lumière que les assises sur lesquelles repose la réalité, si elles assurent la cohésion entre les individus, encadrent toutefois notre rapport au réel. Réarticuler une conception du monde par le biais des liaisons que produisent ces œuvres représenterait autant de tentatives de combler les lacunes d'une représentation toujours schématique du monde.

²¹ Jean-François Lyotard, *La condition postmoderne*, Paris, Éditions de Minuit (collection Critique), 1979, 109 p.

²² Jacques Derrida, « La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines », *L'écriture et la différence*, Paris, Seuil, 1979, 436 p.

²³ Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction?*, Paris, Seuil, 1999, 346 p.

CHAPITRE I

LE CONCEPT MODERNE DE JEU. DU PROJET D'ÉDUCATION ESTHÉTIQUE DE FRIEDRICH SCHILLER À LA PHILOSOPHIE HERMÉNEUTIQUE DE HANS-GEORG GADAMER

1.1. Introduction

Alors qu'au tout début de la modernité, le jeu prend une nouvelle importance dans les écrits des auteurs, nous verrons que la plupart d'entre eux semblent envisager le jeu en vertu du double rôle que lui avait attribué Platon plusieurs siècles plus tôt. Si le jeu, tel qu'il apparaît dans le texte des *Lois* sous une section intitulée « Jeu et réalité : une critique du changement »¹, développe le goût du changement et encourage à réformer la législation et à corrompre le système de valeurs en place, il se rapporte également à l'attitude que doivent adopter les êtres humains pour s'harmoniser du mieux possible avec la volonté divine. Ainsi, les auteurs que nous aborderons dans le cadre de ce chapitre, conçoivent le jeu non plus comme simple divertissement tel que le concevait les auteurs à l'aube de la modernité, mais comme possédant la capacité de représenter une réalité essentielle. C'est dire qu'il existe pour ces auteurs, à l'instar de Platon, deux formes de jeux : les uns sont susceptibles de faire dévier l'humain de sa nature, les autres inclinent à la vertu. Ainsi, les auteurs de la modernité, s'ils se défient eux aussi des effets subversifs du jeu, mettent toutefois d'abord et avant tout en évidence sa forme idéalisée, qui joue un rôle cardinal dans l'évolution de la culture.

¹ Platon, « L'éducation, les sciences et les arts », *Les Lois*, Paris, Gallimard, 1997, p. 141-144.

Comme l'a remarqué Thierry Lenain,

La culture contemporaine a élevé la notion de jeu à des dignités inouïes. Partout où l'on s'attache à la compréhension des pratiques (artistiques, techniques, sociales, économiques et autres), il est devenu naturel d'y recourir comme un schème programmatique ou interprétatif de premier ordre.²

Si les auteurs que nous abordons dans ce chapitre reconnaissent dans le jeu la faculté de faire progresser la culture, c'est que, comme Platon, ils conçoivent que l'expression d'une réalité qui existe en dehors de ses manifestations concrètes peut advenir à travers lui. C'est sur une telle conception du rapport à la réalité que repose la croyance selon laquelle peut se lire dans l'attitude des hommes la plus ou moins bonne correspondance avec un ordre supérieur.

Ce premier chapitre vise à mettre en lumière les différents rôles qu'aura joué le concept de jeu durant la modernité, ainsi que les motivations qui auront supporté sa relation avec l'œuvre d'art ; cela nous permettra ultérieurement d'expliquer les tenants et aboutissants de la relation entre l'art et le jeu telle qu'elle se donne actuellement. En empruntant un parcours qui nous mènera de Friedrich Schiller à Hans-Georg Gadamer, nous verrons que les assignations du concept de jeu sont symptomatiques d'une conception du rapport au monde propre à la métaphysique, qui admet que l'expérience sensible laisse transparaître l'existence d'une « réalité » transcendante. C'est dans le cadre d'une telle conception du monde, que le jeu est pressenti comme pouvant ouvrir la voie à cette réalité transcendante : les auteurs attribuent au jeu la faculté de renvoyer au-delà du sensible en raison du fait que le jeu laisse à leur sens advenir une *représentation*. Nous verrons donc, dans ce premier chapitre, que les théories principales du concept de jeu de la modernité visent à figurer l'opération qui permet de penser le rapport de l'expérience à une « réalité » essentielle, c'est-à-dire existant en dehors des manifestations concrètes. Dans un premier temps, nous verrons que pour Friedrich Schiller, si l'activité de jeu demeure pur divertissement dont ne saurait bénéficier la société, l'*instinct de jeu* qui se manifeste lors de l'expérience esthétique, s'inscrit pour sa part dans une perspective téléologique devant mener à une humanité idéale. Dans un deuxième temps, nous verrons comment, dans le cadre d'un renouvellement de l'intérêt pour le jeu au début du

² Thierry Lenain, *Pour une critique de la raison ludique. Essai sur la problématique nietzschéenne*, Vrin, 1993, p. 9, dans Colas Duflo *Le jeu : de Pascal à Schiller*, Paris, PUF, 1997, p. 6.

XX^e siècle, Johan Huizinga, s'appuyant sur une conception progressiste de l'espèce humaine, entrevoit que le jeu, en permettant de reporter les pratiques culturelles sur un plan plus élevé, occupe le rôle moteur de l'évolution de la culture. Le jeu, que Huizinga associe explicitement à la représentation, s'il se retrouve dans les traits de toute culture, permet d'évaluer le degré de civilisation d'une culture donnée à partir du niveau d'idéalisation qu'elles recèlent. Dans un troisième temps, nous verrons que pour Hans-Georg Gadamer, le jeu qui advient dans l'œuvre d'art permet de dégager la méthode de compréhension d'une vérité non absolue qui doit combler les lacunes de la vérité à laquelle mène la méthode positiviste. La philosophie herméneutique qu'il développe doit mener à découvrir le sens que dissimule le monde.

1.2. L'instinct de jeu chez Friedrich Schiller

1.2.1. Le projet d'éducation esthétique schillérien : une quête identitaire essentialiste

La notion de jeu a d'abord été envisagée comme l'une des voies par lesquelles l'homme³ pouvait atteindre le but ultime de son existence, c'est-à-dire trouver son essence et parvenir à son authenticité afin de répondre au projet d'une humanité pure, harmonieuse et forte⁴. C'est, nous l'avons vu, autour de cette idée que la notion de jeu a pris forme à l'intérieur du projet de la Cité qu'élabore Platon. C'est également sous cette forme qu'on le retrouve dans les *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, écrites en 1794-1795 par le philosophe allemand Friedrich Schiller, qui expose de façon explicite pour une première fois la forme que pourrait prendre une relation entre l'art et le jeu. Le modèle qu'élabore Schiller propose de résoudre les problèmes soulevés par la Réforme de l'État par le biais de l'esthétique. L'expérience esthétique est en effet susceptible selon lui de trouver une application pratique dans l'actualité politique et de contribuer ainsi à l'avancement du projet devant mener au bonheur de l'humanité⁵.

³ Bien que cette terminologie ne soit plus d'usage courant, nous l'employons ici à dessein puisqu'elle s'accorde avec le contexte idéologique de l'écriture de ce texte.

⁴ Friedrich Schiller, *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme, Briefe über die aesthetische Erziehung des Menschen*, trad. et préface Robert Leroux, Aubier-Montaigne, bilingue des classiques étrangers, Paris, 1943, p. 6.

⁵ *Ibid.*, p. 5.

Au carrefour de la politique, de l'esthétique et de l'éducation, le concept de jeu à travers la proposition de Schiller est, tout comme chez Platon, contenu à l'intérieur de limites éthiques : le jeu participe à déterminer l'authenticité et la vérité qui sont ici entrevues en termes d'adéquation avec le Un transcendantal⁶. Si l'on peut dire de la philosophie de Schiller, en accord avec Robert Royoux, qu'elle est « une psychologie pénétrée de métaphysique⁷ », c'est qu'elle vise à ce que l'homme, voué à tendre indéfiniment vers la divinité, corresponde le mieux possible à un Idéal prédéterminé. C'était par ailleurs le cas chez Platon, pour qui l'homme est « construit pour être le jouet de Dieu⁸ » et doit répondre à ses « attentes » afin d'atteindre l'authenticité.

1.2.2. La fragmentation de l'individu dans la société post-révolutionnaire française

L'ensemble des travaux de Schiller de 1794, très politiquement orientés, s'inscrivent dans une période historique peu banale et pour le moins effervescente. En effet, la Révolution Française battait son plein et allait inscrire un tournant majeur dans l'histoire occidentale, traçant un douloureux passage de la société de survivance féodale à la société moderne. La pensée post-révolutionnaire ancrée dans une période à la fois fertile et troublante partout en Europe était orientée pour l'essentiel vers des questionnements d'ordre politique. Les travaux de théorie esthétique qu'avait entrepris Schiller depuis une dizaine d'années et dont les *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme* et l'article *Sur la poésie naïve et la poésie sentimentale* (1795-96) représentent l'aboutissement, n'échappaient pas à cette tendance⁹. Cette dimension politique fait du projet d'éducation de Schiller d'abord et avant tout un

⁶ C'est ce qu'a constaté Jacques Derrida, dans *Dissemination*, Chicago, University of Chicago Press, 1981, p. 56, cité dans Tilman Kuchler, *Postmodern Gaming. Heidegger, Duchamp, Derrida*, New York, Peter Lang, 1994, p. 13.

⁷ Friedrich Schiller, *op. cit.*, p. 6.

⁸ « C'est, je l'affirme, avec ce qui est sérieux que l'on doit faire preuve de sérieux et non pas avec ce qui n'est pas sérieux ; c'est la divinité qui, par nature, mérite tous les effets bénéfiques du sérieux tandis que l'homme, je l'indiquais précédemment, a été conçu comme un divertissement pour la divinité – et, du fait, il se révèle en cela sous son meilleur jour ; aussi tout homme et toute femme doivent-ils, la vie durant, se conformer à ce rôle et jouer aux jeux les plus beaux, dans un état d'esprit radicalement éloigné de celui qui règne aujourd'hui. » Platon, *Les Lois : (extraits)* Paris, Gallimard, 1997, p. 145 (803 c).

⁹ Friedrich Schiller, *op. cit.*, p. 5.

projet d'émancipation qui découle de la vision pessimiste qu'il avait de son époque : la société et les individus ont à son sens perdu leur unité essentielle et l'essence de leur unité¹⁰.

C'est donc dans l'objectif plus large d'élaborer un modèle d'éducation sociale et politique qui puisse pallier à l'égarement des hommes que s'inscrit le projet d'éducation de Schiller. Celui-ci vise à désaliéner l'homme, c'est-à-dire l'amener à retrouver l'essence de son être en rétablissant l'unité de la nature de l'homme que l'artifice de la vie moderne a ravie. Aux yeux de Schiller :

L'homme qui n'est plus lié par son activité professionnelle qu'à un petit fragment isolé du Tout ne se donne qu'une formation fragmentaire ; n'ayant éternellement dans l'oreille que le bruit monotone de la roue qu'il fait tourner, il ne développe jamais l'harmonie de son être, et au lieu d'imprimer à sa nature la marque de l'humanité, il n'est plus qu'un reflet de sa profession, de sa science¹¹.

L'homme moderne spécialisé est donc ici fragmenté jusqu'à la dépersonnalisation et, par conséquent, n'a plus accès à son « être vrai ». Nous verrons que l'*instinct de jeu* permet à Schiller de figurer l'*exercice* que doit pratiquer l'individu afin d'apprendre à trouver la liberté qui permettra à l'espèce humaine de franchir l'étape actuelle de son évolution, l'état esthétique, pour accéder à une étape ultérieure, celle de la moralité.

1.2.3. L'*instinct de jeu*

L'*instinct de jeu* désigne chez Schiller la faculté qui permet à l'homme de trouver un équilibre « intérieur », c'est-à-dire résoudre l'état fragmenté auquel l'a mené l'industrialisation et lui permettre de retrouver l'unité de sa nature.¹² C'est plus précisément entre les deux instances fondamentales de la structure de l'âme que l'homme doit trouver un équilibre : la nature sensible (« moi phénoménal ») et la nature raisonnable (« moi absolu »). Le moi phénoménal est l'instance qui se laisse déterminer par les sensations et les états affectifs et est animé du changement ; le moi absolu est en quelque sorte la personnalité pensante qui, immuable, assiste aux changements de la nature sensible et met en forme ce que

¹⁰ *Ibid.*, p. 107.

¹¹ *Ibid.*, p. 109.

¹² *Ibid.*, p. 189.

reçoit le moi phénoménal – c'est elle qui énonce des jugements et pose des actes dont la validité est d'emblée universelle¹³. L'individu qui aspire à la pleine humanité doit obéir aux exigences antagonistes de ses deux natures, tout en parvenant à leur imposer une unité.

La difficulté réside dans le fait que l'activité de chacune de ces deux pulsions antagonistes risque de rompre à tout moment l'unité de la structure de l'âme humaine ; menaçant à tout moment d'envahir l'autre, c'est ici un troisième instinct, l'*instinct de jeu* qui intervient entre ces deux pulsions et qui seul saura assurer leur équilibre mutuel. Leur limitation mutuelle étant ici la condition de l'unité à atteindre, c'est en effet par le biais de ce que Schiller nomme l'*instinct de jeu* que chacune arrive à imposer à l'autre une borne afin que puisse advenir cet équilibre.

Si cet instinct mérite le nom de *jeu*, c'est que l'usage de la langue associe l'activité de jeu à une activité qui dépouille pour un temps la vie de son sérieux habituel et à un certain état de liberté¹⁴. Ceci permet à Schiller d'associer pour une première fois le concept de jeu à une absence de contraintes de façon explicite¹⁵ : l'*instinct de jeu* abolit les *contraintes* qu'exerceraient les deux pulsions l'une sur l'autre si elles devaient agir de façon indépendante. En revanche, l'état de liberté qu'instaure l'*instinct de jeu*, permet aux instincts sensible et formel de se fondre l'un dans l'autre et d'agir de concert¹⁶. Par l'*instinct de jeu*, « prend naissance dans l'âme humaine un état d'indétermination qui est possibilité d'être libre, c'est-à-dire pouvoir pour la pensée et la volonté de se manifester dans leur autonomie¹⁷ ». La liberté que produit l'*instinct de jeu*, comme nous le verrons, si elle pourra

¹³ *Ibid.*, p. 6.

¹⁴ *Ibid.*, p. 10.

¹⁵ *Ibid.*, p. 201.

¹⁶ Ce mouvement entre les deux natures de l'âme, qui mérite chez Schiller le nom de jeu en raison de la liberté qu'il appelle et procure, rappelle étrangement le mouvement dialectique qui reprend chez Jean-Paul Sartre le nom de jeu. Toutefois, comme le remarque Tilman Küchler c'est, chez Sartre, non pas pour servir une quête identitaire reposant sur un projet essentialiste, mais plutôt pour exprimer le fait que l'être de l'homme n'est pas déterminé à l'avance : chez Sartre, l'existence précède l'essence. En ce sens, contrairement à la métaphysique essentialiste, l'être de l'homme n'est pas défini à l'avance : le propre de la nature humaine est plutôt de ne jamais coïncider avec elle-même. Comme l'aura remarqué Küchler, Sartre renverse le système de valeurs de Schiller. Le jeu est précisément prescrit parce que l'homme n'a pas cette essence à laquelle Schiller fait référence. Voir Tilman Küchler, *op. cit.*, p. 17.

¹⁷ Friedrich Schiller, *op. cit.*, p. 9.

éventuellement advenir en toutes circonstances, ne peut, pour le moment, qu'advenir que dans l'expérience esthétique.

1.2.4. Fonction du beau

Accessible par le biais de l'action réciproque de ces deux pulsions antagonistes, l'Idéal que l'homme doit atteindre passe d'abord par l'appréciation du Beau dont seul l'*instinct de jeu* peut ouvrir la voie. Devant le Beau, l'homme cherchera à trouver l'accord en lui-même, à concilier ses sentiments avec ses idées afin d'accorder les intérêts de ses sens avec les lois de sa raison¹⁸. C'est donc à travers l'expérience esthétique, que l'*instinct de jeu* de l'homme pourra se manifester et surtout, *s'exercer*. C'est là toute l'importance que Schiller accorde à l'expérience esthétique dans son projet d'éducation, puisque l'expérience esthétique lui enseignera à réconcilier sa nature sensible et sa nature intelligible afin que leur équilibre puisse éventuellement se manifester de façon permanente : « [...] dès que ces deux instincts antagonistes, pleinement développés, sont sous l'influence de la Beauté pleinement actifs et qu'ils s'éliminent mutuellement, la nécessité fait en lui place à la liberté, car chacun des deux instincts empêche l'autre d'exercer sa contrainte.¹⁹ »

Surgissant peu après l'émergence de la discipline esthétique²⁰, sa proposition est conséquente avec le renouvellement de l'intérêt au 18^e siècle pour la rencontre du sensible et de l'intelligible : la connaissance du sensible n'est plus entrevue comme allant à l'encontre de l'intelligible, mais se conçoit plutôt comme un élément par lequel il faut obligatoirement transiger pour atteindre l'intelligible. « La Beauté atteste par son existence que l'homme pour se manifester en tant qu'esprit n'a pas besoin d'échapper à la matière²¹ », écrit Schiller. Du coup, Schiller qui était aussi poète, redonne aux arts une importance qui, à son avis, est supplantée par la politique depuis le début de son siècle. Le projet de réforme de l'éducation

¹⁸ *Ibid.*, p. 189-191.

¹⁹ *Ibid.*, p. 9.

²⁰ C'est le philosophe allemand Alexander Baumgarten (1714-1762) qui, quelques années plus tôt, donne le nom « esthétique » à la branche de la philosophie consacrée à l'étude du Beau dans son ouvrage *Aesthetica* (1750-1758).

²¹ *Ibid.*, p. 331.

que propose Schiller accorde en effet un rôle majeur à l'esthétique puisque le Beau, en tant qu'association parfaite de matière de la forme, est seul susceptible d'enseigner à l'homme comment parvenir à l'état de liberté qui lui permette de passer de la vie sensible à la pensée et l'action libres.

1.2.5. L'instinct de jeu et l'expérience esthétique au service de l'émancipation de l'homme

Si Schiller cherche à redonner à l'œuvre d'art une place primordiale, c'est d'abord et avant tout parce qu'il croit qu'en cette période trouble, l'expérience esthétique est appelée à jouer un rôle de premier plan dans l'évolution de l'humanité. À cette étape-ci de la conquête de la pleine humanité, l'état de liberté ne peut advenir que devant le Beau car, aux yeux de Schiller, l'homme n'en est qu'à une étape de la conquête de la liberté, l'état esthétique, à laquelle doit en succéder une autre, celle-là morale. Lorsque la liberté qui caractérise l'état esthétique aura enseigné la maîtrise des forces internes du sujet, Schiller estime que celui-ci pourra éventuellement les reporter à d'autres activités²². À ce moment le sujet sera, au sens de Schiller, un être véritablement libre et capable de mettre en pratique cette liberté dans la politique. C'est pourquoi la liberté ne fait en définitive que s'initier dans cette pratique du libre jeu qu'appelle la contemplation du Beau. Malgré la volonté de Schiller de redonner à l'art la place qui lui revient, c'est donc la liberté politique et civile qui demeure le plus sacré de tous les biens, le plus digne de tous les efforts et le centre de toute culture, et c'est à cette liberté que doit en somme initier l'œuvre d'art.

L'*instinct de jeu* est donc relatif à l'idée que l'histoire est soumise à un progrès : le stade esthétique actuel, état d'équilibre entre la nature sensible et la nature raisonnable, a remplacé l'état sensible, dans lequel l'homme subissait la nature et devra mener à l'état moral, dans lequel il dominera la nature. C'est là une conception historique qui est en accord avec l'époque de Schiller et qui conçoit que l'esprit humain obéit à un progrès qui permettra à l'espèce de manifester graduellement ses virtualités. À l'état esthétique, la Beauté lui aura enseigné à ne voir dans les choses que l'Idée et à résoudre le conflit de ses tendances naturelles. Ainsi, à l'état de la moralité, il sera en mesure de faire ce qu'il « doit » faire, c'est-

²² *Ibid.*, p. 337-357.

à-dire actualiser les idées de liberté politique. Comme le remarque à juste titre Robert Leroux, dans la préface de la traduction française des *Lettres*, ce progrès historique est plus spécifiquement chez Schiller subordonné à une réforme intérieure²³. C'est en effet par la capacité de l'individu à se maîtriser que se réalisera cette perfection croissante.

Si pour Schiller, la liberté de l'individu joue un rôle de premier plan dans l'affranchissement politique, il se distingue donc des révolutionnaires sur un point : la génération à qui a été offerte la liberté civile n'a pas la maturité pour s'en servir de façon éclairée. La révolution est ainsi prématurée aux yeux de Schiller : la phase esthétique, n'est que le levier vers une phase morale qui elle, saura permettre aux hommes d'agir librement.

[...] il faut donc que le caractère des hommes de notre temps se relève d'abord de sa profonde dégradation, que d'un côté il se soustraie à la violence aveugle de la nature et que de l'autre il retourne à sa simplicité, à sa vérité et à sa plénitude ; il y a là du travail pour plus d'un siècle²⁴.

L'harmonie de l'être par le biais de l'expérience de la Beauté à laquelle aspire Schiller, nous l'avons vu, doit donc remédier à son indésirable état d'hétérogénéité par le biais d'une éducation qui passe par une expérience esthétique ; le jeu auquel il fait référence, rappelons-le, est toutefois un jeu « idéal » qui n'a, si l'on peut dire, aucune prise concrète. Aussi la célèbre formule de Schiller, « l'homme n'est homme que quand il joue », ne renvoie pas à l'activité de jeu comme telle ; aussi séduisante que soit cette interprétation, elle ne correspond pas à ce que Schiller entrevoyait d'abord et avant tout comme « un instinct de jeu idéal, supérieur à tous les jeux réels.²⁵ » Les jeux physiques vis-à-vis des jeux esthétiques sont en somme ce que l'état primitif est devant l'état esthétique : des jeux sous une forme dégradée. En ce sens, le concept de jeu chez Schiller fait manifestement écho au libre jeu des facultés qu'Emmanuel Kant proposait quelques années plus tôt, bien que chez Kant, l'expérience de l'art, « finalité sans fin » n'avait pas la portée pratique que lui entrevoyait Schiller²⁶. En effet, si comme Kant, Schiller croit que le progrès de l'esprit se traduit par un progrès de la liberté

²³ *Ibid.*, p. 50.

²⁴ *Ibid.*, p. 123-125.

²⁵ *Ibid.*, p. 197.

²⁶ Sylvie Bonzon, « La beauté éthique. À propos des Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme de Friedrich Schiller », site *Contrepoint philosophique*, [http : www.contrepointphilosophique.ch/Esthetique/Pages/SylvieBonzon/Schiller.doc](http://www.contrepointphilosophique.ch/Esthetique/Pages/SylvieBonzon/Schiller.doc), consulté le 11 février 2007.

civile et politique, la réalisation progressive de la liberté politique a pour condition chez Schiller la liberté morale, celle-ci devant naître sous l'influence de la beauté.

En somme, si l'idée de jeu chez Schiller est subordonnée à la croyance en un progrès historique, c'est que l'homme doit obéir à un projet prédéterminé et atteindre la liberté morale. L'expérience esthétique doit donc générer chez les hommes une plus grande maturité et leur enseigner cette véritable liberté qui leur fait défaut.

1.3. La teneur ludique de la culture chez Johan Huizinga.

1.3.1. Le jeu comme principe d'évolution de la culture

Comme le souligne Jacques Ehrmann, la culture ne désigne pas uniquement chez Roger Caillois et chez Johan Huizinga les traits propres à une société humaine mais implique d'entrée de jeu une portée métaphysique puisqu'elle est présentée par ces auteurs comme suivant un progrès historique ; l'homme primitif était destiné à accéder à un stade supérieur, c'est-à-dire à devenir l'homme civilisé que nous sommes²⁷. Les analyses par ailleurs similaires que proposent les deux auteurs²⁸ s'inscrivent en effet dans le cadre d'une réflexion plus vaste sur le destin des civilisations à travers le prisme d'un modèle suivant la métaphore organiciste qui sous-entend la possibilité d'une perfectibilité du genre humain. Dans une logique propre à l'époque post Première Guerre où la culture est perçue comme étant maîtrisée par des forces obscures, les deux auteurs tentent de comprendre comment les régimes se corrompent en cherchant à isoler les facteurs civilisateurs. Ainsi, Huizinga – comme le fera Caillois quelques années plus tard – démontre dans son ouvrage *Homo*

²⁷ Jacques Ehrmann, *Game, Play, Literature*, Boston, Beacon Press, 1968, p. 50.

²⁸ Nous avons choisi ici de privilégier l'étude de l'ouvrage de Johan Huizinga, *Homo ludens*. Comme le remarque Ehrmann, l'ouvrage de Roger Caillois constitue une sorte de réplique à l'ouvrage de Huizinga, et apporte en ce sens peu de nouveaux éléments à la théorie de Huizinga qui soient susceptibles ici d'enrichir notre propos. Selon Ehrmann, ces divergences n'empêchent pas par ailleurs leur point de vue de reposer sur une même vision du monde, dans lequel on trouve d'un côté les instincts, la conscience, l'utilité et la réalité, de l'autre le rêve, l'imagination, la noblesse et la gratuité ; ainsi en va-t-il entre le sérieux et le jeu. Voir Jacques Ehrmann, *op.cit.*, p. 33. Même si Roger Caillois demeure un auteur auquel il est souvent fait référence, le plus souvent pour relever certaines lacunes de l'essai de Huizinga, les distinctions entre les deux auteurs ne nous apparaissent pas, dans le sujet qui nous concerne, assez significatives pour justifier que nous procédions à l'analyse de l'ouvrage de Caillois. Les considérations d'ordre plus général dont Caillois fait état en début d'ouvrage nous semblent plus pertinentes et nous nous y référons au moment opportun.

ludens : essai sur la fonction sociale du jeu (1938), que la *teneur ludique* d'une société donnée permet d'en mesurer le niveau de civilisation.

Si, pour Huizinga, la nature primitive est synonyme de chaos, la civilisation signifie quant à elle une institutionnalisation des instincts qui passe par l'ordre et la loi : à l'avidité naturelle de l'homme, il faut donc remédier par le jeu qui occupe ici, selon une logique qui rappelle celle de Schiller, un rôle civilisateur. Ainsi, le jeu agit sur la culture non seulement comme précurseur mais aussi comme moteur²⁹. À son sens, la culture « ne naît pas du jeu, comme un fruit vivant qui se sépare de la plante mère, elle se déploie dans le jeu et comme jeu.³⁰ » Pour ce faire, Huizinga prend appui sur l'observation des jeux tels qu'ils apparaissent dans les différentes cultures pour rendre compte des différentes formes que peut prendre le jeu et étaye à partir de celles-ci un certain nombre de caractéristiques³¹. Afin d'en faire la démonstration, il observe d'abord que toute la culture, dans ses formes primitives, est jouée : le langage, (qui fait « sauter » sans cesse l'esprit de la matière à la chose pensée); le mythe (autre figuration de la pensée cependant plus élaborée que le simple mot), et le culte³². C'est de ces formes originelles de la culture que jailliraient ses formes plus avancées qui forment la société actuelle : le droit, la religion, la science, le militaire et les arts³³. Au fur et à mesure que progresse la culture, l'homme abandonne les formes plus primitives du jeu pour adhérer à ses formes plus évoluées. Le jeu primitif se doublera progressivement d'une conscience du jeu qui permettra à l'homme de distinguer ce qui est possible de ce qui ne l'est pas, d'adhérer à une forme de pensée logique. Pour l'auteur, reconnaître le jeu, chez l'homme ou chez l'animal, c'est donc reconnaître d'un même geste l'esprit. Ainsi, si le jeu primitif exprime un certain « saisissement » devant la nature, l'homme plus « évolué » – c'est-à-dire, pour Huizinga, conscient de son existence et de celle d'un cosmos qui le dépasse – parvient à

²⁹ Jacques Ehrmann, *op. cit.*, p. 49.

³⁰ Johan Huizinga, *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1988 (1951), p. 280.

³¹ Huizinga propose la définition du jeu suivante : « sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme « fictive », et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec un ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel. » *Ibid.*, p. 35.

³² *Ibid.*, p. 280.

³³ *Ibid.*, p. 21.

prendre conscience que le jeu exprime « quelque chose », c'est-à-dire qu'il présente une image de la vie³⁴. L'auteur se range explicitement aux côtés de Platon : la meilleure part de l'homme est d'être le jouet de Dieu – il doit passer sa vie à se conformer à cette nature, en jouant le jeu le plus beau : « avec la conception logique des choses il ne va pas assez loin.³⁵ »

Manifestement déçu de l'état actuel de la culture, Huizinga, à l'instar de Schiller, entrevoit l'homme moderne comme ayant un « appétit aisément satisfait, mais jamais rassasié, de distractions banales, le besoin de sensations fortes, le goût pour la parade de masse³⁶ » dont résulte le relâchement des normes morales. Toutefois, la notion renvoie à première vue chez les deux auteurs à deux procès en tous points distincts ; seulement ceux-ci semblent-ils porter le même nom de « jeu ».

1.3.2. Jeu et représentation

Bien que Huizinga élabore une analyse qui en appelle rarement à d'autres ouvrages, il rend brièvement compte des travaux effectués sur le jeu avant lui dans un chapitre consacré aux « formes ludiques de l'art » où il aborde l'ouvrage de Schiller. Il ne spécifie pas toutefois que la tendance « ludique » innée à laquelle fait référence le philosophe renvoie à un jeu idéalisé dont l'anthropologue ne discute pas³⁷. Lorsque Huizinga confine les propos de Schiller à un besoin instinctif d'ornement qui, il néglige de préciser en quoi consiste pour le philosophe ce besoin « spontané » d'ornement sur lequel il étaye pourtant son propos. Chez Schiller, il ne s'agissait pourtant point de « jouer » au sens où Huizinga l'entend, mais plutôt de pratiquer cette difficile réconciliation de deux natures antagonistes par l'exercice que permet l'expérience esthétique, tel que nous l'avons vu plus haut. Pour Huizinga, le jeu, même s'il revêt des propriétés transcendantes, ne demande pas, pour qu'il puisse s'exprimer, que le sujet développe cette faculté particulière que Schiller nommait l'instinct de jeu.

³⁴ *Ibid.*, p. 42.

³⁵ *Ibid.*, p. 339.

³⁶ *Ibid.*, p. 327.

³⁷ *Ibid.*, p. 272.

Schiller ne prétendait pas qu'il existe un besoin inné d'ornementation, n'en déplaise à Huizinga, mais bien que l'humain avait la faculté de concilier ses deux natures antagonistes.

Le jeu opère pour Huizinga une transposition de la réalité sur un plan plus élevé³⁸ : plus les pratiques sociales sont en mesure de représenter un idéal, plus elles possèdent un caractère ludique. Lorsque Huizinga détermine le degré d'évolution d'une culture en fonction du caractère plus ou moins ludique que prend l'ensemble de ses pratiques culturelles, l'évaluation repose en fait sur le caractère plus ou moins « idéalisé » de ces pratiques, c'est-à-dire sur leur valeur stylistique et leur degré d'ornementation. Ainsi, le sérieux, qu'il oppose au jeu, est caractérisé par l'absence d'excès et de spectacle et une certaine rigidité de l'ornementation. Par exemple, le XIX^e siècle apparaît aux yeux de Huizinga moins évolué que les siècles précédents parce que « les formes de la vie sociale ne “représentent” plus un idéal de vie supérieure, comme elles l'avaient encore fait avec l'épée, la culotte et la perruque.³⁹ »

Par conséquent, si les jeux donnent à voir quelque chose de plus noble, de plus beau, de plus dangereux que ce que les joueurs sont d'ordinaire, et que ces traits se répercutent dans la réalité, aussi les pratiques culturelles ludiques sont-elles valables lorsqu'elles renvoient à quelque chose de plus élevé : elles recèlent *un pouvoir de représentation*. Ainsi, lorsqu'il se penche sur le caractère compétitif du jeu, il remarque que dans l'univers quotidien, il demeure quelque chose de l'univers ludique, aussi temporaire soit-il. Pour le joueur qui remporte la partie, le fait de gagner « renvoie » à quelque chose qui se situe à l'extérieur du jeu puisque la réussite permet au vainqueur d'affirmer sa réputation aux yeux d'autrui et que la supériorité qui en découle prend l'apparence d'une supériorité réelle et qu'elle attire, même une fois la partie achevée, la considération et l'honneur. Ainsi en va-t-il du jeu du paon qui, ouvrant son plumage et qui, effectuant quelques pas de danse, offre un spectacle et se donne en représentation⁴⁰. La teneur ludique de chaque culture, et donc son degré de civilisation, se rapporte ainsi au degré d'idéalisation dont se réclament les pratiques qui la constituent et dans lequel il entrevoit la virtualité d'une représentation. En outre, Huizinga établit comme

³⁸ *Ibid.*, p. 35.

³⁹ *Ibid.*, p. 308.

⁴⁰ *Ibid.*, p. 35.

caractéristique principale du jeu, comme l'avait fait auparavant Schiller, son caractère libre ; c'est pour lui ce qui explique que le jeu déborde le cours de l'évolution naturelle. « Il s'y ajoute, il s'y superpose comme un ornement⁴¹ », dit-il.

1.3.3. Teneur ludique des arts

Si le jeu engage une représentation, on ne s'étonnera pas que Huizinga ait naturellement accordé un intérêt à la teneur ludique que peuvent comporter les arts. Dans les arts plastiques, un sens ludique apparaît propre à tout ce qui est ornemental, « c'est-à-dire que dans la réalisation artistique le facteur jeu agit surtout là où la main et l'esprit se déploient avec la plus grande liberté.⁴² » Le degré d'ornementation d'une pratique artistique est ici aussi l'indice d'une plus ou moins grande teneur ludique. Ici aussi, dans un discours fortement associé à l'idée de progrès, la bonne ou moins bonne compréhension de la valeur du jeu joue un rôle capital. Ainsi le XVIII^e siècle fut-il « emprisonné » dans l'idée qu'il était la traduction immédiate d'un « cri de la nature », souligne Huizinga en reprenant les mots de Rousseau, suivi du XIX^e qui développa des formes stylistiques – le réalisme, le naturalisme et, plus encore, l'impressionnisme – on ne peut plus étrangères à la notion de jeu. Aussi singulière – et équivoque – que soit cette catégorisation des pratiques artistiques et culturelles, le jeu rappelons-le est soumis à l'idée que la culture obéit à un progrès. La représentation n'est en somme reconnue comme telle que dans la mesure où elle laisse entrevoir une liberté de l'ornementation, aussi subjective que ce critère puisse nous apparaître aujourd'hui.

Selon Huizinga, que la musique serve au divertissement, qu'elle exprime une beauté supérieure ou encore qu'elle ait un caractère liturgique sacré, elle demeure toujours un jeu. Chez les grecs, nous dit-il, « la pensée, s'essayant à déterminer la nature et la fonction de la musique, effleure constamment le pur concept de jeu.⁴³ » Toutefois, selon lui, en passant de la musique au domaine des arts plastiques, les liens à faire sont beaucoup moins évidents. L'art plastique qui est assujéti à la limitation des qualités formelles de la matière, n'a pas le

⁴¹ *Ibid.*, p. 25.

⁴² *Ibid.*, p. 321.

⁴³ *Ibid.*, p. 263.

jeu aussi libre que la musique et la poésie qui elles, « planent dans les sphères éthérées⁴⁴ ». Si la teneur ludique des arts plastiques est incertaine, c'est qu'en tant que production durable et visible de façon prolongée, elle revêt une pérennité qui laisse planer un doute quant à son pouvoir de représentation : une représentation ponctuelle est plus susceptible de laisser apparaître une image du cosmos qui nous dépasse. On pourrait dire que si ce critère apparaît lui aussi subjectif, on peut en déduire qu'il résulte du fait que le jeu chez Huizinga demeure attaché au sacré. En effet, si certains jeux sont issus d'anciens rites, ils peuvent à cette étape de l'évolution de la culture s'exprimer en dehors du culte et se rapporter à toutes pratiques sociales, mais ils conservent le rôle de représentation que recelaient les rites. À l'image du rite, les pratiques sociales à haute teneur ludique représentent une réalité qui existe au-delà de l'expérience ; elle n'en seront que plus ludiques si elles sont évanescentes.

1.3.4. Le jeu et la représentation chez Friedrich Schiller et chez Johan Huizinga

Si le jeu chez Schiller rendait compte de l'opération « mentale » qui doit permettre d'accéder à l'intelligible par le biais du sensible, Huizinga observe le pouvoir de représentation d'une pratique donnée pour déterminer sa « teneur ludique ». Nous avons toutefois observé que les observations que fait Huizinga en ce sens ne sont pas si étrangères à l'instinct de jeu chez Schiller qu'elles ne le semblent au premier abord. En effet, chez l'un comme l'autre auteur, c'est la capacité d'une pratique donnée à renvoyer à quelque chose de « plus élevé » qui réclame le nom de jeu ; c'est ce qu'exprime chez Huizinga la teneur ludique, tout comme elle représente chez Schiller l'opération mentale par laquelle ce qui est donné par l'expérience peut être associé à une humanité idéale. Huizinga et Schiller partent en somme des deux mêmes *a priori*. Le premier est que le genre humain obéit à un parcours évolutif ; le deuxième est que se vérifie le degré d'évolution d'une culture donnée en mesurant la capacité de celle-ci de renvoyer à quelque chose de plus élevé à partir de l'ensemble de ses pratiques. Pour Schiller, devant chaque chose et en toutes circonstances, l'homme qui aura atteint la pleine humanité mettra en œuvre « un jeu des facultés » qui lui permettra de reporter sur un plan moral ce que son « moi phénoménal » enregistre ; pour

⁴⁴ *Ibid.*, p. 269.

Huizinga, une culture accomplie verra l'ensemble de ses pratiques représenter quelque chose d'idéalisé. En somme, les deux auteurs abordent la question du jeu et de la représentation de manière inversée : Schiller démontre que la représentation qu'engage l'œuvre d'art donne lieu à un jeu des facultés ; Huizinga montre en quoi le jeu est représentation.

Schiller ne laissait pas entendre de façon explicite que le jeu est lié d'une façon ou d'une autre à la représentation, seulement, a-t-il pris le parti de mettre en relation le jeu et l'art à l'issue duquel l'art renvoie à quelque chose qui lui est supérieur et cela, en raison de la possibilité d'un *jeu* des facultés capable de rallier le sensible – l'œuvre d'art – à l'intelligible – « l'idée » à laquelle elle renvoie. D'une certaine façon, Huizinga rend compte à travers son écrit de cette opération, seulement il n'hésite pas, contrairement à Schiller, à accorder à des manifestations concrètes autres que l'œuvre d'art ce que le philosophe n'avait concédé qu'à l'expérience esthétique : le jeu, même sous la forme d'un pur divertissement, représente les premiers balbutiements de la culture telle qu'elle se présente aux yeux de Huizinga. Cette faculté que recelait l'expérience esthétique chez Schiller de renvoyer à quelque chose de supérieur, Huizinga la voit en somme non pas comme advenant seulement dans l'objet d'art, mais comme étant susceptible de se manifester dans toutes les manifestations culturelles.

1.3.5. La teneur ludique comme principe d'évolution de la culture

L'idée selon laquelle le jeu, en tant que représentation, peut assainir les mœurs, implique pour ces deux auteurs qu'il existe une réalité au-delà de ses manifestations à laquelle le jeu idéal peut renvoyer. Chez les deux auteurs, le jeu demeure compris comme une copie imitatrice d'un monde plus valable lorsqu'il se rapproche du sacré, mais reçoit un accent négatif lorsqu'elle ne sert qu'au délassement puisqu'elle renvoie une image de la civilisation alors qu'elle était à un stade plus primitif. La réalité apparaît comme référent « indiscuté, allant de soi, neutre, objectif⁴⁵ ». Ce n'est donc pas d'une société ludique à proprement parler dont se réclame Huizinga. Plutôt voit-il dans tous les traits de la culture des formes plus évoluées des jeux primitifs qui eux, ne sont que purs délassements. Il existe donc pour ces deux auteurs deux formes de jeux : tous ne peuvent se réclamer du privilège

⁴⁵ Jacques Ehrmann, *op. cit.*, p. 55.

d'accéder à la représentation. Les uns sont des formes primitives (physiques) du jeu, les autres sont des formes évoluées (esthétiques) : au stade actuel de l'évolution de la culture, les uns sont capable de faire évoluer la civilisation, les autres de la pervertir.

1.4. Le jeu comme représentation d'une vérité non absolue chez Hans-Georg Gadamer

1.4.1. Mise en contexte de la philosophie herméneutique de Gadamer

Vérité et Méthode (1962) de Hans-Georg Gadamer constitue l'un des ouvrages fondamentaux sur la relation qu'il est possible d'établir entre le jeu et l'art. Toutefois, après une brève mise en contexte, nous privilégierons les éléments d'une compréhension du concept de jeu plutôt qu'une élaboration philosophique qui rendrait compte de toutes les implications de la philosophie de Gadamer et ce, afin de dégager le pouvoir de représentation du jeu ainsi que la recherche d'une vérité non absolue qui lui est subordonnée.

Chez Hans-Georg Gadamer, le jeu tel qu'étudié dans *Vérité et méthode* fait écho à la notion de jeu chez Kant et Schiller, en ce qu'il ne trouve pleinement sa forme que dans le cadre d'une expérience esthétique. La philosophie herméneutique que Gadamer développe dans cet ouvrage, n'est pourtant pas, à proprement parler, une philosophie esthétique : l'expérience esthétique, donnant lieu à une expérience de la vérité devant laquelle la méthode positiviste est nulle, sert ici d'appui pour élaborer une définition herméneutique de la vérité et de l'attitude de compréhension qui puisse s'appliquer devant les expériences extra-scientifiques, c'est-à-dire à toute l'étendue des sciences humaines, afin d'être en mesure de questionner l'ensemble de l'expérience du monde⁴⁶. Gadamer se distingue par ailleurs d'emblée de la signification du concept de jeu que lui avaient prêtée avant lui Kant et Schiller en lui retirant sa signification de liberté subjective : le jeu qui, chez Schiller, advenait dans le sujet lors de l'expérience esthétique, advient chez Gadamer dans l'œuvre d'art elle-même. Le jeu ne cherche pas à rendre compte de la conduite du regardeur, pas plus que du regardeur, mais de la « manière d'être de l'œuvre d'art elle-même.⁴⁷ » Ni l'œuvre d'art, ni le sujet ne sont en somme maîtres du jeu : le jeu, comme terme médiateur dans toute situation de

⁴⁶ Hans-Georg Gadamer, *Vérité et méthode*, Paris, Éditions du Seuil, 1976, p. 10.

⁴⁷ *Ibid.*, p. 27.

compréhension, devient le sujet du processus d'interprétation. Si le jeu a joué un rôle important dans l'histoire de l'esthétique, Gadamer cherche à lui retirer sa signification subjective. L'œuvre d'art soumet plutôt le sujet à son propre mouvement d'auto-représentation.

1.4.2. L'expérience esthétique devant le discours métaphysique de la science

Dans un esprit qui rappelle les revendications de Schiller et de Huizinga, le mode de vie qui résulte du développement des technologies entraîne selon Gadamer une déshumanisation qui appelle une revalorisation de l'expérience esthétique et ce, afin de mettre les valeurs humaines au premier plan ; les citoyens, séparés les uns des autres et abandonnés à eux-mêmes deviennent incapables de décider d'eux-mêmes et cèdent donc aux intérêts des sciences et de la technologie. Si pour Gadamer « l'esprit de la méthode scientifique s'infiltré partout⁴⁸ » dans la société moderne, ce n'est pourtant pas à proprement parler la méthode scientifique qui est remise ici en question, mais l'étendue de ses applications. À son sens, l'hégémonie des technologies a fait de la méthode scientifique le seul moyen valorisé pour parvenir à la connaissance et à la vérité. La science et la technologie, étant admises comme seuls moyens valides de connaissance, mènent, au sens de Gadamer, à une connaissance partielle de la vérité et principalement orientée vers la métaphysique : la culture et la société reposent ainsi sur une pré-conception non élucidée.

Ainsi, si Gadamer fait appel au jeu et à l'expérience devant l'œuvre d'art, c'est d'abord et avant tout pour défendre une méthode susceptible d'ouvrir l'accès à une vérité non absolue, qui doit offrir un versant à la vérité absolue à laquelle aboutit la méthode scientifique.

Qu'en présence d'une œuvre d'art on fasse l'expérience d'une vérité inaccessible par une autre voie, cela constitue la signification philosophique de l'art, qui s'affirme en face de tout raisonnement captieux. Ainsi, outre l'expérience de la philosophie, l'expérience de l'art constitue, pour la conscience scientifique, l'incitation la plus pressante à reconnaître ses propres limites.⁴⁹

⁴⁸ *Ibid*, p. 9.

⁴⁹ *Ibid*, p. 22.

L'herméneutique de Gadamer vise donc principalement à condamner l'état actuel du savoir en révélant les limites de la méthode scientifique, et à redonner du coup aux sciences humaines le rôle qui leur revient.

1.4.3. L'expérience esthétique vis-à-vis le modèle positiviste

D'entrée de jeu, la distanciation que propose Gadamer vis-à-vis du concept de vérité tel que formulé par la science, engage une critique de la conscience esthétique qui se laisse à son avis restreindre par le modèle positiviste⁵⁰. En filigrane de sa critique de la science moderne, on trouve donc une tentative de transcender le rapport entre œuvre et regardeur qu'avait proposé la tradition de la philosophie allemande. Le concept de jeu servira chez Gadamer à renverser l'analyse de la conscience esthétique : la rencontre d'une conscience subjective avec un objet ne rend pas compte selon lui de ce qui advient véritablement de cette expérience – c'est pour pallier aux lacunes de cette analyse qu'il recourt au concept de jeu en le dépouillant toutefois de la signification subjective que Kant et Schiller lui attribuent. Chez Gadamer, la subjectivité de l'expérience de l'art ne se situe pas dans celui qui la fait – tel que proposé par Schiller et Kant – mais bien dans l'œuvre elle-même ; l'expérience de l'art consiste précisément en ce que l'objet placé devant le regardeur existe pour lui-même et par lui-même, tout comme comprendre n'est jamais un comportement subjectif à l'égard d'un « objet » donné, mais « appartient plutôt à l'être de ce qui vient à être compris⁵¹ ». En outre, l'expérience esthétique ne donne pas lieu à une expérience universelle, tel que le proposait Kant ; cette idée résulte à son sens du fait que l'on applique à l'œuvre d'art la méthode positiviste dont l'objectif est la recherche de la vérité. Pour Gadamer, la subjectivité se trouve dans le jeu lui-même, non pas dans le joueur. Nous verrons comment il rend compte de cette subjectivité à travers le concept de jeu.

⁵⁰ Hans-Georg Gadamer, *op. cit.*, p. 22.

⁵¹ *Ibid.*, p. 12.

1.4.4. L'auto-représentation du jeu

Gadamer emprunte à Huizinga l'idée selon laquelle le jeu advient dans un espace-temps « séparé », c'est-à-dire que le jeu, tout comme le domaine sacré, exige son terrain, une délimitation de son champ⁵². Si le jeu est une conduite séparée de la conduite ordinaire du sujet, celui-ci transforme dans le jeu les buts de son comportement habituel en activité ludique. Dénué de visées pratiques, le but effectif du jeu n'est donc pas la solution de ses tâches mais bien la configuration du mouvement ludique lui-même : le mode d'être du jeu est de se donner en représentation comme l'avait suggéré Huizinga. « Le jeu se borne effectivement à se donner en représentation. Son mode d'être est donc sa propre représentation.⁵³ » Lorsque Gadamer rend compte de la rencontre qui advient entre le jeu et l'art par la représentation, il formule de façon explicite ce que Huizinga et Schiller admettaient d'emblée. La représentation qui advient dans l'expérience esthétique tel qu'il était seulement suggéré chez Schiller advient toutefois ici, comme nous l'avons dit plus haut, dans l'œuvre d'art elle-même plutôt que dans le sujet.

Gadamer fait d'abord valoir que le mode d'être du jeu est sa propre représentation :

[...] s'adonner à la tâche ludique est plutôt, en vérité, une manière de se faire tout entier jeu. Ainsi l'auto-représentation du jeu fait que le joueur arrive en quelque sorte lui-même à se représenter dans la mesure où il joue à quelque chose et donc représente quelque chose. Ce n'est que parce que jouer signifie depuis toujours représenter, que le jeu humain peut trouver dans l'acte de représenter le but visé par le jeu.⁵⁴

Ainsi, le véritable accomplissement du jeu advient lorsqu'il se transmute en art puisque si le joueur éprouve le jeu comme une réalité qui le dépasse, dans le jeu de l'œuvre d'art c'est le regardeur lui-même qui est explicitement visé en tant que cette réalité⁵⁵.

⁵² *Ibid.*, p. 33.

⁵³ *Ibid.*, p. 34.

⁵⁴ *Ibid.*

⁵⁵ *Ibid.*, p. 35.

1.4.5. La représentation pour autrui dans l'œuvre d'art

Si le jeu lui-même est d'abord auto-représentation, Gadamer rend compte du fait que dans l'art, le jeu devient une représentation spécifiquement destinée à un regardeur. Dans l'art, « le jeu n'est plus la simple auto-représentation d'un mouvement ordonné, ni non plus que la simple représentation dans laquelle l'enfant qui joue se perd, il est un "représenter pour..."⁵⁶ ». Alors que toute représentation appelle généralement la présence d'autrui, cette nécessité devient en quelque sorte accentuée dans l'œuvre d'art et en devient le trait constitutif : ces jeux renvoient « au-delà » d'eux-mêmes, c'est-à-dire à ceux qui en prennent part. Les jeux sont tous des représentations, remarque Gadamer, mais ils ne sont généralement pas véritablement destinés à la représentation pour autrui, c'est-à-dire qu'ils ne visent généralement pas explicitement les spectateurs⁵⁷. Ainsi, même un enfant qui sait qu'il est regardé alors qu'il joue, il ne joue en définitive que pour lui-même : son jeu n'est pas orienté vers un regardeur et n'est pas destiné à autrui.

Pour rendre compte du caractère particulier de la représentation à laquelle donne lieu l'œuvre d'art, Gadamer se réfère à Rudolf Kassner, pour qui l'intimité et l'unité qui adviennent dans le jeu entre l'enfant et sa poupée, s'expliquent par le fait que cette activité ludique advient dans un univers clos, contrairement à ce qui adviendrait s'il devait y avoir un regardeur : la présence d'un spectateur aurait pour conséquence de laisser ouverte l'une des parois du jeu. L'absence de spectateur laisse le jeu de l'enfant clos, contrairement à ce qui adviendrait lors d'une pièce de théâtre ou lors de la célébration d'un culte. Gadamer renverse l'analyse de Kassner : lorsqu'il y a spectateur, l'espace clos du jeu laisse bel et bien tomber une de ses parois, mais celle-ci est en somme « remplacée » par le spectateur puisque l'œuvre d'art, elle, vise explicitement le regardeur. Le regardeur ne fait pas qu'assister à la représentation. S'il forme la quatrième paroi qui clôt le jeu plutôt qu'il ne l'ouvre, c'est qu'il fait alors partie intégrante du jeu : il clôt le jeu qui l'embrasse comme en lui-même. « L'ouverture au spectacle contribue à la clôture même du jeu ; le spectateur ne fait qu'accomplir ce que le jeu est en tant que tel.⁵⁸ »

⁵⁶ *Ibid.*, p. 35.

⁵⁷ *Ibid.*

⁵⁸ *Ibid.*

Ainsi, si les acteurs jouent leur rôle, s'ils se donnent en représentation pour le spectateur, ce n'est pas eux, mais bien les spectateurs qui doivent se perdre, car ce sont bel et bien les joueurs qui jouent leur rôle, comme dans n'importe quel jeu. Ainsi, aux yeux de Gadamer, c'est celui qui regarde le jeu qui ressent le jeu de la façon la plus authentique : « En lui le jeu est élevé pour ainsi dire à son idéalité.⁵⁹ » Et pour cela, il y a pour Gadamer un changement de direction dans le jeu lorsqu'il devient représentation pour autrui : « le spectateur prend la place du joueur. C'est lui, et non le joueur, pour qui et en qui le jeu se joue.⁶⁰ »

1.4.6. Autonomie du jeu et transmutation en figure

En mettant en évidence le jeu comme processus médian, Gadamer se détache du coup de Kant et de Schiller : « l'être du jeu ne réside pas dans la conscience de celui qui joue mais l'attire plutôt dans son domaine et le remplit de son esprit⁶¹ ». Tout comme le culte demande à ce que soit inclut un regardeur auquel il est destiné, le regardeur ne fait pas une expérience esthétique subjective de l'œuvre. Plutôt, dans le jeu de l'art se présentant au spectateur, celui-ci fait « l'acte de communion de qui assiste véritablement.⁶² » L'œuvre a un en-soi objectif qui se répète à travers ses manifestations successives à la manière d'une fête ; elle se répète mais de façon toujours originale et authentique. L'exécution de l'œuvre est donc un facteur essentiel : chacune d'elle donne un achèvement à ce que sont véritablement les œuvres d'art, c'est-à-dire qui amène ce qui est représenté à l'existence.

De même que dans l'action culturelle, le jeu médian fait en sorte que le jeu se détache des joueurs pour se donner comme la pure manifestation de ce qu'ils jouent. Le jeu possède envers tous les participants du jeu une autonomie absolue : c'est ce qu'il veut mettre en lumière par le concept de transmutation.

⁵⁹ *Ibid.*, p. 36.

⁶⁰ *Ibid.*

⁶¹ *Ibid.*, p. 35.

⁶² *Ibid.*, p. 59.

La transformation par laquelle le jeu humain atteint son véritable accomplissement, qui est de devenir art, je l'appelle la *transmutation en figure*. Ce n'est que par cette transformation que le jeu atteint son idéalité de sorte qu'il peut être conçu et compris dans son individualité définie⁶³.

Mais cette transmutation ne signifie pas que l'œuvre se mesure plus à quelque chose qui se trouve en dehors d'elle-même ; c'est là où Gadamer tente de se détacher de la métaphysique. Plutôt, à l'image du monde clos de l'action culturelle, il n'y a pas de mise à distance de la réalité : l'action dramatique est au-dessus de toute comparaison, et se passe même de se demander si elle est réelle ou non. Seulement, « une vérité supérieure passe par sa voix.⁶⁴ »

1.4.7. La philosophie herméneutique devant la métaphysique

Dans la représentation qui advient dans le jeu de l'œuvre d'art, comme dans le culte, le spectateur, souligne Gadamer, ne fait pas qu'être présent aux faits ; assister signifie ici prendre part⁶⁵. Appliquer le jeu au comprendre est son objectif premier : l'œuvre d'art développe une vérité, laquelle incombe au regardeur de participer. Si cette vérité n'est pas absolue comme celle issue de la méthode positiviste, elle dessine toutefois une forme d'unité (a priori quoique sans existence effective). Ce qui est représenté, que ce soit dans le jeu de l'enfant comme le donne en exemple Gadamer, ce qui doit attirer notre attention, ce qui doit être cherché, ce n'est pas l'enfant lui-même derrière son costume mais « une représentation qui ne laisse subsister que le seul représenté.⁶⁶ » En dépouillant l'expérience esthétique de sa subjectivité, Gadamer conçoit qu'il retire au jeu son caractère à la fois subjectif et universel que lui avait octroyé Kant. Toutefois, le concept de jeu chez Gadamer demeure ici, comme dans chez Schiller et Huizinga, confiné à une portée éthique. L'expérience esthétique ici décrite doit servir de modèle à l'ensemble du comprendre : celle-ci doit permettre de mieux répondre aux normes éthiques et morales déterminées. L'analyse du concept de jeu ainsi que l'expérience à laquelle doit mener l'œuvre d'art, repose sur l'idée qu'il existe une vérité qui,

⁶³ *Ibid.*, p. 37.

⁶⁴ *Ibid.*, p. 38.

⁶⁵ *Ibid.*, p. 51.

⁶⁶ *Ibid.*, p. 40.

même si elle se distingue de la vérité absolue à laquelle aboutit la méthode positiviste, préexiste et doit être connue. Pour Gadamer, le modèle scientifique lui-même est attaché à la tradition métaphysique puisqu'il cherche à dévoiler à partir du donné des conclusions sur le monde des Idées. Toutefois, l'herméneutique est elle-même soupçonnée d'être métaphysique dans son orientation même : la notion de vérité telle que Gadamer l'envisage n'est qu'une substitution moderne de la vérité métaphysique. Comme le souligne Tilman Küchler, cela semble réaffirmer plutôt que questionner certaines des positions métaphysiques les plus fondamentales⁶⁷.

1.5. Conclusion

Le programme d'éducation de Schiller, établissant pour la première fois une relation explicite entre le jeu et l'art, a teinté tout le discours qui suivra sur la relation entre le jeu et l'art jusqu'à Gadamer. En tant qu'extension du discours téléologique de Platon, l'instinct de jeu était subordonné chez Schiller à l'idée qu'il existait une réalité au-delà de ses manifestations. L'idée que le jeu permet la représentation du monde au-delà de ses manifestations concrètes, demeure jusqu'à Gadamer qui, bien que cherchant à se détacher des visés métaphysiques, conçoit toujours que le monde dissimule une vérité non absolue qu'il convient de découvrir. Le concept de jeu, en anthropologie, mais plus particulièrement en philosophie, était, jusqu'à la fin de la période moderne, mis au service de la tradition métaphysique, plus particulièrement aux idéaux de vérité et de liberté. Cette présupposée essence, qui ne saurait s'accorder avec le cadre actuel comme nous le verrons au prochain chapitre, fondait également pour Gadamer et Schiller la légitimité de l'expérience esthétique, de même que pour Huizinga, pour qui le jeu pouvait rendre compte de l'évolution de la culture.

On aura vu en outre que le développement de la technologie, aussi bien pour Schiller, que pour Huizinga et Gadamer, constituait un facteur majeur quant aux motifs qui fondaient leur

⁶⁷ Pour une critique de l'herméneutique selon une perspective postmoderne, Tilman Küchler nous renvoie aux textes de Jean-Luc Nancy, *Le partage des voix*, Paris, Galilée, 1982, 89 p. et de John D. Caputo, *Radical Hermeneutics*, Bloomington, University Press, 1987, 319 p. C'est également ce que Jean-François Lyotard a mis en lumière comme nous le verrons au deuxième chapitre.

inquiétude quant au développement de l'humanité. C'est en effet souvent devant la prolifération de l'artifice que le concept moderne de jeu est convoqué. Le jeu, même s'il prend différentes formes chez ces auteurs, permet à l'homme de se soustraire aux contraintes posées par la culture dans laquelle il évolue et doit permettre de mieux répondre aux normes éthiques et morales. Le jeu se présente en somme sous la plume de ces auteurs comme autant de stratégies qui doivent assurer un développement favorable de la civilisation.

Nous verrons au deuxième chapitre que le jeu, inscrit dans la logique d'un développement linéaire de l'humanité, n'est plus en mesure d'exprimer l'expérience esthétique. En outre, si son expérience doit mener à un idéal humaniste ou à la connaissance de la vérité, le concept de jeu tel que développé depuis les débuts de la modernité devient par conséquent obsolète. Ni le jeu, ni l'œuvre d'art ne saurait répondre à un progrès historique qui perd, à la fin de la modernité, toute crédibilité. La perspective de ces auteurs sur la notion de jeu fait partie intégrante du cadre métaphysique en ce qu'elle est gouvernée par la présence d'une signification finale. Comme nous le verrons au prochain chapitre, les formes que prend le jeu chez Schiller, Huizinga et Gadamer apparaissent sous ce nouveau jour définitivement restreintes en ce qu'elles sont subordonnées au progrès historique et orientées vers une fin.

CHAPITRE II

LE CONCEPT POSTMODERNE DE JEU

Étant donné que nous construisons nos mondes en associant des phénomènes, je ne serais pas surpris qu'au tout début des temps il y ait eu une association gratuite et répétée fixant une direction dans le chaos et instaurant un ordre. Il y a dans la conscience quelque chose qui en fait un piège pour elle-même.¹

2.1. Introduction

Nous avons vu au premier chapitre que la tradition métaphysique entrevoit une identité entre l'art et le jeu et que leur relation s'inscrit dans la réflexion métaphysique qui repose sur des principes premiers prédéterminés (essence de l'être, essence de l'humanité, vérité non absolue). Si la tradition métaphysique envisage la réalité comme étant faite d'*a priori*, on conçoit plutôt actuellement, aussi bien en sciences appliquées qu'en sciences humaines, qu'il n'y a sur ce que nous nommons la réalité, que des points de vue, partiels et circonstanciels. Aussi la philosophie postmoderne, plutôt que de s'attacher à s'harmoniser avec un principe universel prédéterminé, s'applique à penser ce que laisse « impensé » la structure de la

¹ Witold Gombrowicz, *Cosmos*, Paris, éditions Denoël, Folio, 1966, page première.

pensée moderne. On verra dans ce chapitre que ce n'est pas seulement les principes premiers que la pensée postmoderne remet en cause, mais davantage la structure qui en découle et qu'il convient de *déconstruire* : la structure de la pensée moderne qui limitait la compréhension du sens se voit aujourd'hui transgressée. Dans cette optique, on le comprendra, le concept de jeu moderne, tel que discuté au premier chapitre, devient caduque, aussi bien que sa relation à l'art, puisqu'ils apparaissent sous ce nouveau jour tous deux soumis à une exigence maintenant illégitime : celle de correspondre avec l'un ou l'autre des présupposés de la métaphysique. Aussi, au regard des considérations postmodernes, le concept de jeu dans le discours moderne n'apparaît plus le gage d'une liberté que devait procurer le concept de jeu, mais apparaît à l'inverse définitivement restreint par l'obligatoire cadre dans lequel il doit s'opérer.

Contrairement à leurs prédécesseurs, les philosophes postmodernes Jean-François Lyotard et Jacques Derrida n'ont pas cherché à assimiler l'art au concept de jeu². Avant eux, la relation entre l'art et le jeu exprimait la nécessité de rapporter la signification du monde à un signifié à valeur universelle ; cette nécessité évacuée, on comprendra qu'il faut questionner le rôle que peut occuper le jeu dans l'art actuel. On verra en ce sens, qu'en appelant à une multiplication des formes du discours, les théories postmodernes commandent, dans un même mouvement, une configuration du sens dont le dessein est de désobéir à une structure : elles appellent, comme les pratiques qui se réclament de la notion de jeu, la recherche de *paralogies*³. Ainsi, afin de démontrer dans le troisième chapitre comment le concept de jeu peut trouver une nouvelle résonance dans les pratiques actuelles, nous verrons comment le concept postmoderne de jeu permet d'envisager et de générer d'autres configurations de notre relation au monde.

Ainsi, nous verrons dans un premier temps, comment les changements qui traduisent le passage de la modernité à la postmodernité commandent une remise en question des principes sur lesquels reposait la pensée moderne qui rendent caduque le principe qui fondait la relation

² Jean-François Lyotard, *La condition postmoderne*, Paris, Éditions de Minuit (collection Critique), 1979, 109 p., Jacques Derrida, « La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines », *L'écriture et la différence*, Paris, Seuil, 1979, 436 p.

³ Le terme paralogie, sur lequel nous reviendrons ultérieurement, est emprunté à Jean-François Lyotard. Voir Jean-François Lyotard, *op. cit.*, p. 98.

entre l'art et le jeu. Nous examinerons dans un deuxième temps, la façon dont Jean-François Lyotard rend compte du changement du statut du savoir dans la condition postmoderne en raison de l'abandon des grands récits entraînant une dissémination des différents champs du savoir. Nous verrons que les champs du savoir rejettent la nécessité de s'appuyer sur un discours de légitimation ; l'absence de consensus doit alors laisser place à la recherche de paralogies, de paradoxes et d'invention. Nous verrons dans un troisième temps que, pour certains penseurs postmodernes tels que Jacques Derrida et Tilman Küchler⁴, la redéfinition du concept de jeu exprime la nature de la rupture entre la modernité et la postmodernité. Nous mettrons en évidence le fait que le concept de jeu postmoderne se pose en contraste avec le jeu moderne en ce que ce dernier apparaît soudainement comme restreint par le cadre de la métaphysique. Nous verrons en dernier lieu comment le jeu concret peut rendre compte d'une renégociation de notre relation au monde à travers les univers fictifs qu'il engendre. En tant que vecteur menant à des univers fictionnels, il permet de configurer d'autres scénarios et de rejouer notre rapport à l'environnement.

2.2. De la modernité à la postmodernité

2.2.1. Les désillusions modernes

Si le concept de jeu à la modernité s'attache à la recherche de vérité, dans le cadre du projet de l'émancipation de l'homme, tel que nous l'avons vu au premier chapitre, les changements attribués au passage de la modernité à la postmodernité ne permettent plus de l'envisager en ces termes⁵. En effet, l'exigence de vérité, qui était une certitude sans laquelle on ne pouvait compter jusqu'alors, apparaît inconciliable avec les constats que la désillusion de la modernité entraîne sur les plans politique et social : la vraisemblance de l'ensemble de ses projets se voit remise en question par les échecs qu'ils ont entraînés. En effet, la désillusion et le désintérêt à l'égard des grands mouvements théoriques et idéologiques qui auront porté la période moderne, engage une réévaluation générale des préceptes qui prévalaient jusqu'alors. Comme le remarque Jean-François Lyotard, la conception du monde

⁴ Tilman Küchler, *Postmodern Gaming. Heidegger, Duchamp, Derrida*, New York, Peter Lang, 1994, 173 p.

⁵ Nous nous limiterons ici aux théories postmodernes de Jean-François Lyotard et de Jacques Derrida.

en tant qu'unité organique qu'avaient envisagée les fondateurs de l'école française suivis des fonctionnalistes et de Parsons laisse plutôt penser qu'aucune forme de pensée globalisante n'est en mesure de mener à un consensus ou de répondre au mieux-être du social. L'échec de la mise en pratique du marxisme et du rôle critique envers le capitalisme qu'il se proposait d'adopter est ce qui, selon Jean-François Lyotard⁶, aura donné raison du dernier grand récit. Les suites de la modernité invitent donc plus précisément à une remise en question qui, tel que le propose Lyotard⁷, s'exprime principalement par un renoncement aux méta-récits et à leur prétention à pouvoir intégrer la multiplicité des phénomènes à l'intérieur d'un système globalisant ; le mythe du progrès linéaire de l'histoire ainsi que la croyance en l'existence d'une vérité dans lequel il trouve sa légitimation deviennent alors caduques. Ainsi, en même temps qu'a dû être repensée notre façon d'envisager la connaissance du monde, les visées essentialistes associées au concept moderne de jeu et à l'art ont demandées à être réévaluées. Une surenchère de programmes déçus aura donc eu raison de la croyance qu'il puisse y avoir, sous une forme ou sous une autre, un modèle ou un programme sur lesquels on puisse compter et plonge l'époque postmoderne dans un profond relativisme.

2.2.2. Fin du récit de l'art

La remise en question de toute forme de grand récit qui touche l'ensemble des concepts hérités de la modernité entraîne par ailleurs, comme le souligne Michel Freitag, le renouvellement de l'interrogation canonique sur la nature de l'art⁸. En effet, si l'histoire de l'art s'est donnée pour objectif de rendre compte du développement des arts dans le temps, elle en est venue à envisager la succession des styles et des genres comme principe de leur intelligibilité et dut désigner pour cela, des normes esthétiques qui régulent sa progression. Penser l'Histoire de l'art en termes d'une évolution qui s'explique par des relations de cause à effet, c'est penser son devenir à partir de ce que serait sa nature propre : en réfléchissant

⁶ Jacques Hoarau, « La postmodernité : un essai de clarification », *Société*, nos 15-16 (été 1996), p. 37.

⁷ Jean-François Lyotard, *op. cit.*, p. 7 à 9.

⁸ Michel Freitag, « La condition paradoxale de l'art dans la société postmoderne », *Société*, nos 15-16, (été 1996) p. 62.

l'identité de cet art qui varie, l'Histoire de l'art pose elle aussi la question de l'essence.⁹ En ce sens, l'histoire de l'art, étant associée au devenir des civilisations, se dessine en fonction d'un présupposé vers lequel elle se dirigerait : une remise en question du mythe du progrès artistique, qui s'est attaché à celui du progrès de l'histoire, appelle une révision non seulement de la discipline mais aussi de ses pratiques. En effet, on associe le plus souvent à la période moderne, l'idée que l'évolution de l'art s'envisage telle une trajectoire prenant la forme d'une suite de petites « révolutions » dans laquelle, la nouveauté se pose comme résolution d'un stade antérieur toujours déficient. Bien que la nouveauté n'appartienne pas en propre à la période moderne, elle se comporte toutefois ici comme un mélange singulier de « négation du passé » et d'« affirmation d'un ordre différent »¹⁰. C'est sur ce principe que repose le choix que fait Alberto Fiz d'associer l'art moderne au principe de jeu lors de l'exposition *L'arte del gioco : da Klee a Boetti* en lui prêtant une fonction critique : « Si la fonction de l'art est de remettre en question les règles établies en assumant le rôle de critique à l'intérieur du système », explique Alberto Fiz, « le jeu devient alors l'élément essentiel pour atteindre la prise de conscience et développer de nouveaux espaces de créativité.¹¹ » Cette exposition mettait en lumière que le jeu n'est pas un simple instrument, mais un système de pensée en mesure d'imposer une alternative à la logique antérieure. Bien que le jeu puisse répondre favorablement à cette dynamique, comme l'ont bien montré les commissaires, celle-ci se révèle aujourd'hui un discours réducteur ; l'idée même d'une chronologie sur laquelle se fonde la discipline de l'histoire de l'art est aujourd'hui remise en question.

Ainsi, si l'époque postmoderne met un terme aux discours universels et aux idées corollaires du progrès et d'universalité, aussi rend-elle caduque la fonction que ces champs disciplinaires avaient attribué au concept de jeu et à l'œuvre d'art. Pour le dire comme Tilman Küchler :

⁹ Anne Sauvagnargues, « L'art a-t-il une histoire », *site officiel du centre d'Études en rhétorique, philosophie et histoire des idées*, p. 2, www.cerphi.net, consulté le 02 août 2007.

¹⁰ Octavio Paz, *Point de convergence : du romantisme à l'avant-garde*, Paris, Gallimard, (Collection Les Essais), 1976, p. 16.

¹¹ Assessorat de l'Éducation et de la culture © 2000-2001, « L'art du jeu. De Klee à Boetti », *Site de la Région autonome de Vallée d'Aoste*, <http://www.regione.vda.it/Cultura/esposizioni/schedaf.asp?cod=16532>, consulté le 10 décembre 2005.

[...] such a move from the stable and grounded notion of truth to an undergrounded condition of “ manifold praxis” of play, however, implies the necessity to rethink the notion of play itself, to liberate it from the various metaphysical interpretations it has received trough out the history of Western thinking¹².

En ce sens, Jacinto Lageira dans son texte accompagnant l'exposition *Le ludique*¹³, s'attarde à la proposition de Gadamer pour souligner à juste titre l'incompatibilité de la conception de jeu du philosophe allemand avec les paradigmes de l'art actuel. En effet, nous l'avons souligné au dernier chapitre, le concept moderne de jeu tel que formulé par la philosophie allemande s'inscrit dans une visée téléologique dont la postmodernité cherche à se départir. Toutefois, bon nombre d'auteurs n'hésitent pas à réitérer l'idée qu'il puisse y avoir une parenté, voire une identité entre le jeu et l'art, ou tout simplement à suggérer une association entre le jeu et l'art dont la nature reste souvent imprécise. Le concept de jeu compris dans le cadre de l'idéologie moderne étant devenu obsolète, on verra dans les pages qui suivent ce qu'il est advenu de sa signification selon une perspective postmoderne afin de démontrer ultérieurement le rôle qu'il occupe présentement dans l'art actuel.

2.3. La condition postmoderne

2.3.1. La fin des grands récits

Pour Jean-François Lyotard, la condition postmoderne réfère à l'état de la culture suite aux transformations qui affectent les règles des jeux de la science, de la littérature et des arts à partir de la fin du 19^e siècle¹⁴. Dans la *Condition postmoderne*, Lyotard cherche à mettre en lumière que ces transformations résultent de l'abandon des « grands récits » en Occident¹⁵. L'auteur montre qu'à travers une reconfiguration des jeux de langage¹⁶, les différents champs

¹² Tilman Kuchler, *op. cit.*, p. 4.

¹³ Jacinto Lageira, « Rien de va plus », dans Marie Fraser, *op.cit.*, p. 96 – 98.

¹⁴ Jean-François Lyotard, *op. cit.*, p.7 à 9.

¹⁵ *Ibid.*

¹⁶ Lyotard emprunte l'expression jeu de langage à Ludwig Wittgenstein. Les jeux de langage sont des catégories d'énoncés. Chacun des jeux de langage renvoie à un groupe de règles qui détermine les propriétés à partir desquels il fonctionne, c'est-à-dire ce qu'il est possible de faire et de ne pas faire à l'intérieur de celui-ci. Lyotard observe trois choses à leur sujet. D'abord, les jeux de langage reposent sur des règles qui ne trouvent pas

du savoir de la société postmoderne changent de statut, en raison du fait qu'ils cessent de trouver leur légitimation dans les méta-récits. Cela lui permet, dans un même geste, de prendre position vis-à-vis Jürgen Habermas qui privilégiait la recherche d'un consensus, afin de démontrer que la collectivité se compose plutôt d'une multitude de jeux de langage hétéromorphes, qui reposent sur des ensembles de règles qui ne sont pas forcément compatibles les uns avec les autres. Aux yeux de Lyotard, il n'y a aucune raison de croire qu'on doive privilégier le consensus : les grands récits sont abandonnés précisément parce que les différents jeux de langage qui composent le social ne peuvent être rassemblés sous la forme d'un discours de légitimation qui vaudrait pour eux tous. Plutôt, comme nous le verrons, il convient de prendre pour modèle les récents changements qui ont affecté la science et de les reporter aux autres formes de savoir. On verra ultérieurement que les transformations s'opérant sur les formes du savoir tel que le met en évidence Lyotard, invitent à une remise en jeu des principes sur lesquels se fonde notre relation à l'existence.

2.3.2. La science moderne et la nécessité de la légitimation

Lyotard établit dans un premier temps, que l'ensemble du savoir se comportait jusqu'à récemment comme la science moderne, c'est-à-dire qu'il obéissait à un besoin de légitimation qui appartient pourtant en propre aux objectifs de la science positiviste. C'est sensiblement ce qu'a cherché à mettre en évidence la philosophie herméneutique de Gadamer, comme nous l'avons vu précédemment. Selon Lyotard, les jeux de langage qui relevaient du critère de vérité et ceux qui commandaient les pratiques éthiques, sociales et politiques - dont on ne devrait pas attendre qu'ils soient vrais, mais plutôt qu'ils soient justes - répondaient jusqu'à tout récemment à une nécessité de légitimation au même titre que la science¹⁷. Dans cette perspective, chacun des savoirs, qu'il cherche le vrai ou le juste, s'appuie sur un discours de légitimation : la recherche des vraies causes dans la science coïncide avec la poursuite des

leur légitimation en elles-mêmes mais résultent plutôt d'un contrat explicite entre les joueurs, que ce soit eux qui les aient inventés ou non ; en second lieu, il observe que s'il n'y a pas de règles, il n'y a pas de jeu. Modifier une règle, c'est d'un même geste modifier la nature du jeu. Tertio, tout énoncé qui advient à l'intérieur du jeu de langage doit être considéré comme un coup dans le jeu. *Ibid.*, p. 23.

¹⁷ *Ibid.*, p. 56.

justes fins dans la vie politique et morale.¹⁸ C'est un tel principe qui supporte les visées morales, esthétiques et téléologiques de Friedrich Schiller, de Johan Huizinga et de Hans-Georg Gadamer : leur projet d'Émancipation de l'humanité auxquels ils soumettent le jeu coïncide avec la recherche du vrai.

Selon Lyotard, en cherchant à dériver toute forme de savoir d'un principe de légitimation, on applique aux pratiques éthiques, sociales et politiques, ce qui relève des problèmes que cherche à résoudre l'activité scientifique. Les différentes formes de savoir, plutôt que de répondre chacun à leurs règles propres, se trouvent soumis, durant la modernité, à un besoin de légitimation, à l'image de la science. Ainsi, si les philosophes modernes concevaient que leurs prétentions à la vérité reposaient sur des bases logiques ou empiriques, il apparaît sous ce nouveau jour qu'elles découlent plutôt d'histoires acceptées *a priori* à propos de la connaissance et du monde. « Le vrai savoir dans cette perspective est toujours un savoir indirect, fait d'énoncés rapportés, et incorporés au métarécit d'un sujet qui en assure la légitimité.¹⁹ » Ainsi, aux yeux de Lyotard, le discours de la philosophie herméneutique repose lui aussi sur une un discours de légitimation accepté *a priori* puisqu'elle présuppose qu'il y a une vérité à connaître – même si celle-ci est non-absolue ; elle obéit en ce sens aussi aux règles du savoir spéculatif²⁰.

2.3.3. Paralogies et petits récits

Le développement postmoderne de la science met au jour le fait que même les jeux de langage recourant à des énoncés dénotatifs, tels que la science, reposent sur des règles. Depuis récemment toutefois, cela n'apparaît plus comme une défaillance de la science mais prend plutôt la forme d'un problème, c'est-à-dire d'un « ressort heuristique²¹ ». Les

¹⁸ *Ibid.*

¹⁹ *Ibid.*, p. 59.

²⁰ « Le discours herméneutique contemporain est issu de cette présupposition, qui assure finalement qu'il y a du sens à connaître et qui confère ainsi sa légitimité à l'histoire et notamment à celle de la connaissance. Les énoncés sont pris comme des autonymes d'eux-mêmes, et placés dans un mouvement où ils sont censés s'engendrer les uns les autres : telles sont les règles du jeu de langage spéculatif. » *Ibid.*

²¹ *Ibid.*, p. 49.

recherches métamathématiques auxquelles aboutit le théorème de Gödel²² constituent également aux yeux de Lyotard un véritable paradigme de ce changement de la nature du savoir²³.

Pour Lyotard, les changements qui se sont opérés sur le discours scientifique, constituent un bon exemple de ce qui touche l'ensemble des transformations qui s'opèrent dans les différents champs du savoir de la culture occidentale. Parce qu'il recherche des argumentations nouvelles, le savoir scientifique privilégie l'invention de nouveaux « coups » de langage et même de nouvelles règles de jeux de langage. Le savoir scientifique cherche continuellement à trouver le contre-exemple : il est disposé à rejouer continuellement les règles sur lequel il repose. Si la science peut servir de référence, c'est qu'elle constitue un modèle de « système ouvert » dans lequel la pertinence de l'énoncé est maintenant déterminée par le fait qu'il met au jour de nouvelles idées, c'est-à-dire d'autres énoncés et d'autres règles du jeu. Sur le modèle de la science, il faut donc rechercher les *paralogies*, c'est-à-dire chercher le contre-exemple et le paradoxe, ce qui résiste à être assimilé au système existant. La délégitimation, si on en étend la portée à partir du travail qu'a accompli la science « ouvre la voie à un courant important de la postmodernité : la science joue son propre jeu, elle ne peut légitimer les autres jeux de langage.²⁴ » Par conséquent, les différentes formes du savoir, renonçant au discours de légitimation à l'image du modèle positiviste, reposent sur autant de petits récits leur permettant de rejouer constamment, à l'image de la science postmoderne, leurs règles du jeu.

L'effondrement des grands récits modernes, aurait donc provoqué la dissémination des jeux de langage, qui, contrairement à ceux de la modernité recherchent maintenant les instabilités ou ce que Lyotard nomme les *paralogies* : ils échappent, suivant le modèle de la science, à la nécessité de demeurer fidèle à un facteur de légitimation durable. Cela signifie que sans la nécessité universelle de légitimation à laquelle répondaient les métarécits, les

²² Pour le dire brièvement, le théorème de Gödel exprime par le biais des mathématiques, l'idée qu'un système qui permet à partir d'un axiome accepté *a priori*, à la fois de légitimer un certain nombre d'énoncés, mais aussi, de construire des énoncés qui ne peuvent être ni prouvés ni démentis à partir de lui. Il permet par extension de penser qu'il existe des énoncés indépendants d'un tel système, des propositions qui demeurent *indécidables* à partir de celui-ci, c'est-à-dire, qui ne peuvent être démontrées à partir de l'ensemble de ses règles.

²³ *Ibid.*, p. 70 et 90.

²⁴ *Ibid.*, p. 66.

différents champs du savoir se détachent en autant de jeux de langage obéissants à leurs règles propres.

En somme, Lyotard met en lumière un démembrement de l'ensemble du savoir vis-à-vis leur besoin de légitimation commun qui fondait les métarécits, dont celui de l'Émancipation de l'Esprit sur lequel reposaient les motivations qui ont donné naissance aux théories du concept de jeu. Comme le souligne Lyotard, il n'y a pourtant pas de raison de penser que des métaprescriptions communes à tous les jeux de langage puissent être déterminées : ils obéissent plutôt à leurs règles indépendamment les uns des autres. La société est plutôt un « monstre » dit-il, fait de réseaux de différents types d'énoncés.

Dans cette dissémination des jeux de langage, c'est le sujet social lui-même qui paraît se dissoudre. Le lien social est langagier, mais il n'est pas fait d'une unique fibre. C'est une texture où se croisent au moins deux sortes, en réalité un nombre indéterminé, de jeux de langage obéissant à des règles différentes.²⁵

L'abandon de la croyance en un principe unificateur provoque la disparition des récits de légitimation : les jeux de langage demandent maintenant à s'élaborer de façon indépendante et à re-formuler leur propres petits récits. Même si Lyotard ne remet pas explicitement en question le concept moderne de jeu, la dissémination des *jeux de langage* exprime l'abandon du paramètre qui, dans le domaine esthétique, a permis à l'œuvre d'art de trouver sa légitimation à travers le concept de jeu : le récit de l'émancipation de l'esprit.

2.4. Le concept postmoderne de jeu: césure avec la modernité

2.4.1. Le jeu avec un centre : structure de la pensée métaphysique

Le concept de jeu chez Derrida sert à démontrer que la structure de la pensée moderne apparaît soudainement restreinte parce qu'elle présupposait l'existence d'un principe en son *centre* qui limitait le jeu de ses possibilités. Nous verrons que Derrida oppose au jeu restreint des possibilités de la pensée moderne, l'idée d'un jeu sans fondement dans lequel peut se déployer un jeu infini de la signification. Dans un premier temps, Derrida suggère dans *La*

²⁵ *Ibid.*, p. 67.

*structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines*²⁶ qu'il est advenu un changement dans la « structuralité » de la structure. Même s'il n'utilise pas le terme de postmodernité, il pose de façon similaire ce qu'il nomme ici un « événement »²⁷, qui prend la forme d'une rupture et d'un redoublement dans l'histoire du concept de structure. Redoublement *et* rupture, parce qu'en même temps que cet événement s'inscrit en rupture avec son histoire, il ne peut s'en détacher tout à fait. Avant cet « événement » dont il est question dans ce texte, la structuralité de la structure se trouvait réduite et inhibée par la nécessité de lui donner un *centre*, une origine fixe, une présence ; c'est sensiblement ce dont rend compte Lyotard lorsqu'il parle de la nécessité de légitimation à laquelle obéissait les jeux langages de la pensée moderne et dont on a vu qu'elle répondait aux métarécits. Jusqu'à « l'événement » dont Derrida rend compte ici, c'est à partir de ce centre que s'organisait toute structure ; de la même façon que les grands récits obéissaient chez Lyotard à un axiome prédéterminé, le centre chez Derrida a pour conséquence de limiter le *jeu* à l'intérieur de la structure. Pour Derrida, l'histoire du concept de la structure, apparaît comme une suite de substitutions de la détermination du centre de la structure²⁸. Le centre emprunte ainsi successivement d'autres noms, d'autres formes, désignant toujours invariablement une forme de la présence (essence, existence, substance, sujet) qui oriente et équilibre la structure - c'est là, nous dit Derrida, toute l'histoire de l'Occident et toute l'histoire de la métaphysique²⁹.

2.4.2. Structure de la pensée après « l'événement » : un jeu sans fondement

« L'événement », dont Derrida cherche à rendre compte, advient au moment où est questionné ce qui commandait la nécessité du centre dans la constitution de la structure, c'est-à-dire au moment où est remise en question la structuralité de la structure. Selon Derrida, c'est à ce moment qu'apparaît la possibilité qu'il n'y a pas de *centre* dans la

²⁶ Jacques Derrida « La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines », *L'écriture et la différence*, Paris, Seuil, 1979, 436 p.

²⁷ *Ibid.*, p. 409.

²⁸ *Ibid.*, p. 410.

²⁹ *Ibid.*, p. 410-411.

structure tel que l'envisageait par ailleurs les structuralistes, ou plutôt que ce *centre* qui organisait le jeu de la structure de la pensée métaphysique « n'était pas un lieu fixe mais une fonction, une sorte de non-lieu dans lequel se jouait à l'infini des substitutions de signes.³⁰ » Les tentatives des philosophes de se départir de la métaphysique en rejetant ses concepts, n'a eu, aux yeux de Derrida, pour effet immédiat que de consolider les assises de la métaphysique³¹. Pour Derrida, si ces philosophes ont contribué à ce qu'advienne cet « événement », il est vain de penser pouvoir se départir de la métaphysique sans recourir à son bagage : la tradition métaphysique constitue notre seul langage et ses concepts les seuls outils disponibles avec lesquels il nous faut travailler³². On ne pourra la questionner qu'à partir de son langage propre. Si la méthode classique utilisée par les philosophes pour questionner la métaphysique consistait à soumettre ses concepts à la pensée, Derrida croit qu'il faut plutôt soumettre à la pensée le système qui le supporte. C'est ce qu'annoncent par ailleurs les efforts de l'ethnologie dont la naissance est contemporaine à la déconstruction de la métaphysique³³.

2.4.3. Le jeu sans le centre : structure de la pensée postmoderne

Pour Derrida, rien ne sert de rejeter en bloc la métaphysique, plutôt faut-il réutiliser ses concepts comme de vieux outils : à partir du moment où il a été admis qu'il n'y avait pas de centre, tout discours est donc envisagé en terme de récupération des concepts qui lui préexistait. Aussi nous faut-il reconnaître en chaque structure son caractère temporaire, partiel et surtout circonstanciel ; et en cela, ils sont appelés à être toujours rejoués. En effet, l'absence d'un centre admet que peut se jouer à l'infini les possibilités dans le champ fini du discours ; l'absence de « signifié transcendantal étend à l'infini le champ et le jeu de la

³⁰ Nietzsche, Freud et plus radicalement Heidegger et sa destruction de la métaphysique, *Ibid.*, p. 411.

³¹ C'est pour se distinguer de cette visée de la philosophie heideggerienne que Derrida substitua au terme *destruktion*, le terme de déconstruction cela traduit bien le fait que pour Derrida, il ne s'agit pas tant de déconstruire la métaphysique en la réduisant à néant que de montrer comment elle s'est bâtie par l'utilisation de ses concepts.

³² *Ibid.*, p. 412.

³³ *Ibid.*, p. 414.

signification.³⁴ » Si pour Derrida dans la pensée classique de la structure, le centre est paradoxalement dans et hors de la structure³⁵, c'est qu'elle fonctionne comme un système qui se fonde sur un présupposé dont elle ne voit pas qu'il la supporte.

2.4.4. De l'économie restreinte à l'économie générale du jeu.

Comme le souligne Tilman K uchler³⁶, l'analyse de Derrida rend compte en somme de deux formes d' conomie du jeu. L' conomie restreinte du jeu a une signification d termin e que lui octroie toute la philosophie d'avant « l' v nement » et qui la pose en son centre : elle r f re aux restrictions que posait la tradition m taphysique et dans laquelle nous avons vu que le concept moderne de jeu s'inscrivait. L' conomie g n rale du jeu fonctionne au contraire comme une  conomie sans r serve, sans le fondement qui a rendu possible la conceptualisation m taphysique³⁷. En ce sens, elle fonctionne sur les bases d'une possibilit  de jeu et de risque absolu³⁸. Jacques Derrida  crit :

L'une cherche   d chiffrer, r ve de d chiffrer une v rit  ou une origine  chappant au jeu et   l'ordre du signe, et vit comme un exil la n cessit  de l'interpr tation. L'autre, qui n'est plus tourn e vers l'origine, affirme le jeu et tente de passer au del  de l'homme et de l'humanisme, le nom de l'homme  tant le nom de cet  tre qui,   travers l'histoire de la m taphysique ou de l'onto-th ologie, c'est- -dire de tout de son histoire, a r v  la pr sence pleine, le fondement rassurant, l'origine et la fin du jeu.³⁹

Pour Tilman K uchler comme pour Derrida, le concept de jeu repr sente l' l ment central d'une critique de la pens e m taphysique : il remplacerait pr cis ment l'id e d'une finalit  par une pens e dynamique et sans fondement, et permettrait une r flexion orient e vers ce que Lyotard avait nomm  la recherche de *paralogies*. La notion de jeu postmoderne,

³⁴ *Ibid.*, p. 411.

³⁵ *Ibid.*, p. 410.

³⁶ Tilman K uchler, *op. cit.*, p. 10.

³⁷ *Ibid.*

³⁸ Jacques Derrida, *Writing and Difference*, trad. Alan Bass, Chicago, University of Chicago, 1981, p. 263 dans *ibid.*

³⁹ Jacques Derrida, *op. cit.*, p. 427.

contrecarrerait en effet chez Tilman Küchler la volonté métaphysique de rendre compte des phénomènes singuliers à l'aide de principes, de neutraliser les ambiguïtés, de réduire la multiplicité des phénomènes à un principe qui vaudrait pour eux tous :

*[...] play announces a « new » thinking of Being and truth to the extent that in the postmodern epoch of play, with its suspension of the ground and its dissolution of Being as absolute and transcendental presence, truth no longer designates the metaphysical movement and correspondence. Instead, it emerges in the dynamic and performative movement of play within the ontological condition of the end.*⁴⁰

Plutôt que de se rapporter à une chose précise, le jeu renvoie plutôt à une question de mots, de représentation et d'interprétation s'inscrivant dans un discours spécifique lui-même inscrit dans une époque spécifique⁴¹. Il n'y a donc pas une idée du jeu – au sens platonicien –, pas de vérité à laquelle il renverrait, mais une pluralité de vérités, une série de métaphores socialement et historiquement déterminées dans une variété d'espaces discursifs dans lesquels il assume différents rôles stratégiques⁴².

*To the extent that the notion of freedom, in its negative definition as freedom from, always refers to a notion of totality, the « new » form of freedom also implies the freedom from the totality of metaphysical a prioris. It is a form of freedom from the metaphysical One, which postmetaphysical thinking attempts to open up in its emphasis on multiplicity, heterogeneity and play*⁴³.

Bien que le concept postmoderne de jeu soit de nouveau assimilable à l'absence de contraintes, il semble vouloir identifier un autre cadre, et d'autres limitations : ce qui est ici soupçonné de limiter la lecture du monde, ce n'est plus le sensible, mais la tradition de la métaphysique qui apparaît soudainement n'être qu'un discours.

Dans le champ de la philosophie, si le concept de jeu se rapproche de l'art durant la période moderne, ce n'est pas précisément parce qu'on leur prête un fondement ontologique commun. Plutôt, les écrits de Lyotard et de Derrida mettent en lumière le fait que l'ensemble de la pensée métaphysique reposait sur des fondements. L'œuvre d'art dans la philosophie esthétique n'échappait pas à cette tendance. C'est en fait précisément afin de légitimer

⁴⁰ Tilman Küchler, *op. cit.*, p. 3.

⁴¹ *Ibid.*, p. 9.

⁴² *Ibid.*

⁴³ *Ibid.*, p. 3.

l'expérience esthétique dans le cadre du projet de l'émancipation de l'humanité que le jeu est associé à l'expérience esthétique. Leur parenté apparaît alors être celui de la recherche de la vérité par une voie qui réussit à échapper à la rigidité de la raison mais qui, au demeurant, lui reste absolument fidèle : car c'est bien aux exigences de celles-ci que se plie le concept de jeu tout comme l'œuvre d'art lorsqu'ils doivent répondre aux desseins du progrès de l'Esprit. Du moins, on dirait peut-être mieux en affirmant que le principe de jeu auquel Schiller, Huizinga et Gadamer font référence, attribue un rôle privilégié à l'œuvre d'art dans la recherche de la vérité et qui, peut-être, lui permet d'échapper du même coup au soupçon de nihilisme qui pesait depuis longtemps sur lui : le jeu exprime la façon dont l'expérience de l'œuvre d'art engage un rapport avec la vérité.

Le jeu, jusqu'à la fin de la modernité, permet de penser le moyen d'échapper aux pièges des apparences en exprimant un rapport avec une réalité au-delà des manifestations concrètes par le biais de l'expérience esthétique, et le souvent, par la représentation. Après sa fin, c'est plutôt la tradition métaphysique que le concept de jeu cherche à transgresser. Le jeu soumis à la tradition métaphysique apparaît soudainement restreint par son cadre ; il faut donc en figurer le dépassement. Nous verrons dans les lignes qui suivent que, sur un mode similaire, l'activité ludique, en tant que vecteur fictionnel, permet de figurer la réalité sous des formes modélisées. Celles-ci permettent de convoquer des mondes imaginaires qui renégocient le rapport à la réalité.

2.5. L'activité ludique comme vecteur fictionnel : modélisation du monde et mondes imaginaires

2.5.1. Art actuel et jeu : un reflet des visées postmodernes

Au tournant de la postmodernité, le concept de jeu subit donc une bifurcation. Nous avons vu que la notion d'événement de Derrida renverse le fonctionnement de la structure : si la présence d'un centre qui limitait son *jeu*, l'absence de centre laisse se déployer un *jeu* infini des possibilités. L'éclatement de la structure et la recherche de *paralogies* pourraient expliquer l'engouement pour le concept de jeu dans le domaine de l'art. En effet, la volonté d'opérer une sorte de déconstruction des cadres dans lesquels nous pensions réfléchir le

monde se traduit dans le domaine de l'art par une valorisation d'une « liberté » renouvelée. En cela, il est tentant de faire du jeu, même concret, une figure emblématique de la postmodernité : en dépouillant de leur signification habituelle les signes et les objets, le jeu s'amuse à désarticuler l'environnement dans lequel ils prennent habituellement leur sens. Le résultat qu'il engage place la structure de la réalité dans un état d'instabilité. Devant la nécessité de reconnaître l'acceptation de résultats toujours circonstanciels, temporaires et illégitimes, la légèreté de l'activité ludique semble pouvoir à la liberté de l'existence, non seulement la capacité à laisser tomber certains repères, mais aussi celle de prendre plaisir à investir des univers fictionnels. Selon cette perspective, tel que le propose Lageira, on pourrait entrevoir la réalité comme possible de tout jeu plutôt que comme contraire du jeu⁴⁴.

2.5.2. Activité ludique et mondes imaginaires

Le jeu est considéré chez Jean-Marie Schaeffer comme l'un des vecteurs permettant d'accéder à des univers fictionnels. Par le biais des mondes fictionnels qu'il ouvre, le jeu crée divers scénarios qui sont autant d'univers plus ou moins temporaires qui permettent d'expérimenter le monde sous des formes alternatives. Le jeu se donne donc comme l'exploration d'autres manières d'être. On retrouve là le legs de la psychanalyse et tout particulièrement du *For da* de Sigmund Freud⁴⁵ qui exprimerait métaphoriquement le jeu auquel a recours l'activité intellectuelle lorsqu'il effectue une sorte d'exploration guerrière dans un univers étranger⁴⁶.

Confondre le sens en désarticulant les signes par le jeu c'est aussi reprendre le jeu de l'enfant qui, chez Charles Baudelaire, jouant à ouvrir l'ourson, ne voit plus l'objet pour ce qu'il est ; il l'ouvre et l'évide. Car l'enfant de Baudelaire, jouant, manipulant cet objet, le

⁴⁴ Jacinto Lageira, *op. cit.*, p. 99. Cette idée fait sans doute écho à Sigmund Freud, pour qui le contraire du jeu n'est pas le sérieux, tel que le proposait bon nombre d'études dans le champ de l'éducation au début du XX^e siècle, mais la réalité. Sigmund Freud, « Le créateur littéraire et la fantaisie » (1908), *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, 1985, p. 34.

⁴⁵ Sigmund Freud, « Au-delà du principe de plaisir » (1920), *Essais de psychanalyse*, Paris, Payot, 1989, p. 49-56.

⁴⁶ Monique Schneider, « Philosopher après Freud », dans André Jacob (dir. pub.), *L'univers philosophique*, T. 1, PUF, p. 728.

dépouille de son sens légué jusqu'à le rendre matière brute et lui retirer tout ce qu'il a de connotation :

La plupart des marmots veulent surtout voir l'*âme*, les uns au bout de quelque temps d'exercice, les autres *tout de suite*. C'est la plus ou moins rapide invasion de ce désir qui fait la plus ou moins grande longévité du joujou. Je ne me sens pas le courage de blâmer cette manie enfantine : c'est une première tendance métaphysique. Quand ce désir s'est fiché dans la moelle cérébrale de l'enfant, il remplit ses doigts et ses ongles d'une agilité et d'une force singulières. L'enfant tourne, retourne son joujou, il le gratte, il le secoue, le cogne contre les murs, le jette par terre⁴⁷.

Jouer, c'est donc sortir du cadre habituel et des significations habituelles. En cela, le jeu implique une sorte de déconstruction. À la façon de l'enfant qui chez Baudelaire éventre l'ourson qui le regarde depuis son fond informe, le jeu peut engager une expérience qui rejoue le fonctionnement des objets de notre environnement. Vis-à-vis de l'ensemble de règles dont se compose la réalité, jouer signifie en somme ouvrir un monde fictionnel qui met en place d'autres règles du jeu.

2.5.3. Fictions et modélisations du monde

Dans un même ordre d'idées, Jean-Marie Schaeffer met en lumière une sorte d'oscillation dialectique où l'univers fictionnel passe d'une capacité de représentation à une fonction repoussoir dans lequel alterne monde fictionnel strict et monde référentiel⁴⁸. Le découplage proposé par Schaeffer serait caractéristique de l'expérience ludique en général : le jeu est une activité parmi d'autres agissant comme vecteurs d'univers fictionnels effectuant des emprunts au réel. Le discours de Schaeffer se place ainsi dans la continuité d'Aristote pour qui la *mimésis* ouvre, dès l'enfance, un espace susceptible de favoriser une forme d'apprentissage. Ainsi, le *pourquoi* de la fiction réside essentiellement dans sa fonction épistémologique : la suspension des sanctions de la réalité permet l'observation des tenants et aboutissants de configurations réelles sans pourtant laisser encourir les risques qui y sont associés : l'univers

⁴⁷ Charles Baudelaire, « Morale du joujou » in *Œuvres complètes I*, Paris, Gallimard, 1975, p. 587.

⁴⁸ Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction?*, Paris, Seuil, 1999, p. 70.

fictionnel auquel aboutit l'activité ludique, permet en effet de convoquer des situations dans un cadre protégé et d'entrevoir leur déroulement.

Le jeu chez Schaeffer est donc entrevu comme activité de modélisation, celle-ci se donnant comme une opération cognitive : l'expérience des mondes fictionnels tel que nous venons de la décrire, permettra au sujet d'apprendre à reconnaître les situations à éviter et à les identifier, dans la réalité, avant qu'elles ne s'engagent trop loin. Le joueur, parce qu'il a pu au préalable vivre sur un mode fictif certaines situations, pourra « se faire une idée des conséquences d'une éventuelle manipulation effective, sans [avoir] à subir la sanction immédiate de l'expérience réelle.⁴⁹ » Il aura par conséquent les moyens de reconnaître les amorces de ces situations dans la réalité et pourra y couper court s'il le désire. Les scénarios qui se déploient par le biais du jeu apparaissent en quelque sorte sur un mode mineur vis-à-vis de la réalité : la liberté d'entrée et de sortie du jeu donne la latitude nécessaire au joueur pour qu'il puisse négocier son rapport au monde et élaborer librement des modèles qui se retrouveront ultérieurement appliqués ou non. La fiction en tant que *modèle fictif* du réel⁵⁰, engage une activité de modélisation où le sujet peut expérimenter librement son environnement.

2.6. Conclusion

Alors que la relation entre l'art et le jeu reposait à la modernité sur une visée essentialiste, l'absence de projet prédéterminé, l'éclatement des moyens utilisés, la fluctuation des significations propre à la postmodernité, invitent à une relecture de la relation qu'ils entretiennent. Ainsi, les bouleversements qui accompagnent l'époque postmoderne inscrivent un changement dans notre façon d'appréhender la réalité. En effet, le concept postmoderne de jeu supporte l'idée que ce que nous nommons réalité est le résultat de la structure que la conscience humaine aura bien voulu lui donner. Comme l'observe Jean Hamburger, l'appréhension du réel passe maintenant obligatoirement par la reconnaissance du rôle que

⁴⁹ *Ibid.*, p. 79.

⁵⁰ *Ibid.*, p. 219.

joue l'esprit humain : « Dans ce que nous nommons réalité, la part de l'esprit humain prend plus de poids que ne l'avaient pressenti maints philosophes traditionnels, tandis que s'éloigne plus encore tout espoir de connaître le monde "tel qu'il est" (à supposer que ce "tel qu'il est" signifie quelque chose).⁵¹ » Si cette conception de la réalité apparaît d'une relativité scandaleuse pour le sens commun et nous impose en conséquence de montrer une certaine humilité dans notre façon d'appréhender le monde, peut-être croyons-nous toutefois pouvoir saisir l'occasion de « tirer de nouveaux rapports avec la réalité en adhérant au monde par d'autres chemins que rationnels ⁵² ». Ainsi, alors que le jeu postmoderne souligne une insuffisance de la pensée moderne, il permet dans un même geste de penser le moyen d'y suppléer. Peut-être, en somme, attendons-nous de notre expérience de la réalité autre chose : peut-être sommes-nous disposés à tout écouter, à tout prendre dans le désordre et à nous habituer à cette informe et scandaleuse idée de la réalité.

Le jeu postmoderne, en affirmant la relativité du réel, aurait cette portée dont Schaeffer rend compte lorsqu'il aborde la modélisation du monde que permettent les vecteurs fictionnels.

La fiction, par son existence même, témoigne du fait que notre vie durant nous restons redevables d'une relation au monde – à l'existence, pour employer un terme quelque peu solennel – beaucoup plus complexe, diversifiée et somme toute, précaire. Mais elle fait plus que témoigner de ce fait : elle est un des lieux privilégiés où cette relation ne cesse d'être renégociée, réparée, réadaptée, rééquilibrée – dans un bricolage permanent auquel seule notre mort mettra un terme.⁵³

Le concept postmoderne de jeu, s'il remet en question le savoir et la culture, invite à renégocier également l'ensemble de nos micro-rapports avec le monde : notre relation au monde peut être elle aussi envisagée comme temporaire, relative et demande à être rejouée.

Si l'expérience de la réalité se partage avec les autres par la voie commune du langage et de la culture dans laquelle nous sommes profondément ancrés, penser s'extraire entièrement de cette structure commune est toutefois difficile à concevoir. Le sentiment que nous avons de l'existence est un héritage, non pas le fruit de notre propre individualité. Il demeure lui

⁵¹ Jean Hamburger, « Réalité (concept de) », *Encyclopédie Universalis*, éd. 2004, p. 473.

⁵² *Ibid.*

⁵³ Jean-Marie Schaeffer, *op.cit.*, p. 327.

aussi teinté de connotations, pour des raisons pratiques en apparence obligatoires : l'inventaire de ce qui compose notre environnement ainsi que les règles implicites qui colorent la perception que nous avons de la vie sociale, de nous-même et des autres, n'échappent pas à la discipline de la conscience. Nous verrons au cours du prochain chapitre comment cette conception du jeu se manifeste dans les œuvres de Pierrick Sorin et de Janet Cardiff en rejouant les repères sur lesquels se fonde notre relation à la réalité.

CHAPITRE III

ÉTUDE DE CAS. LES DISPOSITIFS VIDÉOGRAPHIQUES DE PIERRICK SORIN ET LES PROMENADES DE JANET CARDIFF

Il y a plus d'un regard pour atteindre ce que nous nommons réalité.[...] Comme Alice entraînée par le lapin blanc au pays des merveilles, où les structures logiques de la raison et du bon sens n'avaient plus cours, nous pouvons être fascinés par l'étrangeté de nos rapports avec le monde où nous vivons. Un monde que nous construisons nous-mêmes à partir des messages discontinus que nous recevons de lui ; un monde surréaliste que décrypte notre logique et qui pourtant défie notre imagerie logique habituelle, en refusant de lui obéir dès que nous le regardons de trop près ou de trop loin.¹

3.1. Introduction

Les enjeux de l'art actuel apparaissent à notre sens en accord avec ce que pose le concept de jeu lorsqu'il doit exprimer une différenciation de la condition postmoderne par rapport à la condition qui l'a précédée. Cela dit, dans le champ de l'art, il ne s'agit pas tant, pour la pratique et la théorie, d'exprimer une différence avec un état antérieur, que de reformuler dans son langage propre les enjeux que pose cette différenciation. Le fait que le concept de jeu soit toujours mis de l'avant pour rendre compte de la production artistique pourrait

¹ Jean Hamburger, « Réalité (concept de) », *Encyclopédie Universalis*, éd. 2004, p. 471.

refléter, dans une certaine mesure, un éclatement de la discipline et une invitation à remettre en jeu les lieux et les modes de présentation ainsi que les cadres disciplinaires afin de répondre à des modalités de création modernes maintenant entrevues comme contraignantes. En outre, alors que les œuvres tendent à s'inscrire maintenant dans une relation plus étroite avec le réel, ou plus familière pourrait-on dire, nous croyons qu'elles rendent compte, notamment à travers la notion de jeu, de la nécessité de réviser notre manière de penser et d'exprimer notre rapport à la réalité. C'est cette idée qui nous intéressera plus particulièrement dans ce chapitre.

Notre objectif n'est donc pas de montrer comment le concept postmoderne de jeu peut se poser tel un « calque » sur les pratiques actuelles. Plutôt, alors que nous avons démontré au chapitre précédent qu'il permet de figurer l'idée d'une réalité sans fondement qui nous invite à rejouer de façon continue notre rapport au monde, nous voulons mettre en évidence que cette potentialité se retrouve au cœur d'un certain nombre de pratiques actuelles. Ainsi, l'importance du nombre de références à la notion de jeu pourrait traduire une volonté actuelle de nous soustraire à l'« universel » impératif de « faire sens² » et constituer une invitation à la fois déchirante et vivifiante à reconsidérer ce que nous convenons de nommer réalité. Questionner le rapprochement entre l'œuvre d'art et le jeu dans le contexte actuel conduirait à penser que la réalité n'est que le résultat d'un dialogue entre l'observateur du monde et le monde observé. En ce sens, qu'attend-on maintenant du ludique, outre la liberté qu'il peut procurer ? Sans doute que l'inévitable cadre dans lequel il doit advenir et auquel il est soumis nous apparaisse plus clairement. Si le sentiment que nous avons de l'existence repose sur des repères communs qui nous permettent à la fois de fonder et de partager notre conception de la réalité et de la culture, aussi leur remise en jeu offrirait-elle la possibilité d'abstraire ces cadres, de les ébranler et de les laisser mieux apparaître. Ce sont ces cadres qui, dans les œuvres de Janet Cardiff et de Pierrick Sorin, sont ici disloqués et remis en jeu dans une tentative à la fois amusée et tragique d'en figurer la portée.

² Patrice Loubier, « Avoir lieu, disparaître. Sur quelques passages entre art et réalité » dans *Les commensaux. Quand l'art se fait circonstances / When Art Becomes Circumstance*, catalogue d'exposition (Montréal, Centre des arts actuels SKOL, 2001, de sept. 2000 à juin 2001), Montréal, p. 29.

3.2. Les dispositifs vidéographiques de Pierrick Sorin et les promenades de Janet Cardiff : une invitation à rejouer la structure de notre environnement

Les œuvres de Pierrick Sorin et de Janet Cardiff sur lesquelles nous nous attarderons nous ont semblé pouvoir rendre compte de deux champs distincts dans lesquels advient une telle renégociation du rapport au monde : les conventions qui permettent une homogénéité du tissu social dans les œuvres de Pierrick Sorin et les mécanismes de la conscience qui régissent notre rapport à notre environnement physique dans les œuvres de Janet Cardiff. Interpellant d'abord le visiteur à l'aide d'un dispositif ludique favorisant la participation du visiteur, les œuvres de ces artistes inquiètent le visiteur dans sa relation au monde, en l'entraînant dans un univers fictif qui reconfigure les règles structurant son environnement social et physique. En effet, les scénarios que proposent Cardiff et Sorin, par le biais des modélisations qu'ils suggèrent, ébranlent les repères sur lesquels le visiteur appuie habituellement son rapport à la réalité. À l'aide de dispositifs qui provoquent l'immersion plus ou moins radicale du regardeur, leurs œuvres remplacent temporairement la structure de l'environnement et obligent à engager une renégociation du rapport au monde : ce sont les conventions qui régissent habituellement notre existence qui sont ici mises à l'épreuve. Si le jeu, en proposant des univers fictifs, se pose d'emblée comme une reconfiguration des règles qui régissent ce que nous nommons la réalité, ces œuvres, en proposant d'autres scénarios de l'existence, en montrent le caractère conjectural.

Nous verrons dans un premier temps que les œuvres de Sorin aboutissent à une déprise du lien social tel qu'il existe en chaque conscience sous forme de représentations, de discours hérités et d'impératifs. Pour investiguer la honte, l'inconfort, ou la crainte que cette rupture génère, l'artiste met en relief des situations qui font émerger ce qui est inadmissible pour les communautés. Si ces situations irrecevables sont sacrifiées par les communautés au profit d'un ensemble de conventions qui tissent les liens entre ses membres, l'entrave à ses règles internes discrédite et condamne le sujet à une forme d'exclusion. Rires, rejet vécu ou imaginé, malaise, deviennent ici explicitement les signes que les limites qu'érigent les conventions sociales ont été transgressées. En remettant en question le cadre conformiste et en amenant le visiteur à s'impliquer dans des situations burlesques qui le poussent à contrevenir aux règles implicites du social, Sorin disloque les comportements appris pour en

faire ressortir la rigidité. Forcé de faire l'expérience d'une transgression des conventions sociales, le spectateur se retrouve atteint dans sa pudeur ou sa fierté alors que les œuvres éveillent en lui son immaturité et sa maladresse. Et en cela, Sorin parvient à mettre en lumière l'ordre et la structure résultant des conventions sociales et laisse apercevoir l'influence que celles-ci peuvent avoir sur notre réalité psychique et comportementale. En ce sens, les œuvres vidéographiques se déroulent à la manière d'un jeu : non seulement elles se déroulent dans un espace-temps circonscrit, mais elles donnent lieu à une interaction parfois physique, parfois morale entre les deux parties. S'installe alors une joute qui s'amorce souvent par le biais d'un appel ludique de l'artiste, pour ensuite entraîner le spectateur dans un système de règles autre que celui qui dicte habituellement ses comportements sociaux. En outre, cette joute prend place devant une certaine assemblée qui se matérialise à travers le regard des autres spectateurs. Ces derniers se trouvent dans la file d'attente pour voir l'œuvre, ou encore, ils sont simultanément joueurs et regardeurs lorsque l'œuvre implique la participation de plusieurs spectateurs. Dans un cas comme dans l'autre, l'expérience de l'œuvre peut trouver sa pleine efficacité parce qu'il se trouve un témoin pour constater son effet. L'œuvre, qui cherche à déstabiliser le visiteur en le projetant dans une sphère hors de la norme, est d'autant plus percutante lorsqu'un membre du social assiste à la désocialisation d'un de ses sujets.

Les promenades de Cardiff, si elles ne recourent pas aussi explicitement au jeu, en produisent toutefois les effets. Celles-ci présentent des univers fictionnels qui obéissent d'emblée à des règles de jeu distinctes de la configuration habituelle de notre environnement et mettent en perspective notre façon de percevoir le monde par l'entremise des sens, mais aussi nos façons de l'appréhender par l'entremise de la conscience. En mettant en évidence le caractère relatif de la perception et des mécanismes de la conscience, les promenades de Cardiff permettent d'explorer le corps comme élément constitutif et indissociable de la perception de la réalité et de la connaissance du monde.

3.3. Pierrick Sorin. Pour une mise en jeu du lien social

3.3.1. L'envers du décor du lien social chez Pierrick Sorin

Pierrick Sorin intègre dans ses vidéos un personnage dont la physionomie suggère une sorte de « monsieur-tout-le-monde », un être ordinaire de prime abord, dans lequel tous pourraient se reconnaître. Cependant, dans sa façon d'agir, il se révèle maladroit, pas foncièrement marginal, mais peut-être légèrement déplacé. Un peu gauche, il accumule les fautes, s'enfarge dans de petites catastrophes, comme s'il n'avait pas tout à fait épousé son corps et que les principes de son maniement lui échappaient encore. Ce corps, teinté d'immatrité, semble se laisser mener par ses pulsions et laisse derrière lui l'empreinte d'une éternelle inadéquation au monde. Réticent au comportement appris, Sorin s'empare du rôle du bouffon, rejetant par-là les conventions, le modèle appris de la gesticulation. Comme le suggère Pierre Giquel :

Prendre la figure de l'idiot, c'est s'affubler d'un rôle qui délivre de tous les rôles, ceux d'une société qui dicte les comportements et garde la maîtrise des mots et la maîtrise du réel. Avec Sorin [...], le réel constitue une menace. [...] Le vocabulaire délibérément basique accuse les fatigues et la difficulté à vivre dans un mode hostile. L'échec est une réponse au monde extérieur³.

Sous ce comique se dissimule donc une sorte de gouffre dans lequel l'artiste entraîne le spectateur. Appelé pour être mieux dédaigné ou rejeté par la suite, le spectateur se retrouve pris au piège dans les dispositifs, lui-même en proie au ridicule et au rejet sous le regard des autres. Faire vivre au visiteur cette expérience de l'asociabilité, c'est le faire avancer d'un pas vers ce moi insolite, ce moi singulier. Le forcer à se mouiller dans ce bain de l'inadmissible, c'est le rendre moins inavouable pour soi-même, mais c'est aussi engager une expérience dont l'inconvenance fait fléchir le cadre habituel de l'expérience toute en soulignant l'importance de l'attention des autres dans le respect de ses limitations. Le publiciser, c'est manifester contre la rigidité des cadres qu'elle préconise et l'intégrer de force dans la sphère sociale. Exposé au regard de l'autre, réel ou virtuel, le sujet se retrouve vêtu malgré lui du manteau de la honte que couvre celui qui ne sait observer ou intégrer le code moral. Celui-ci est alors placé dans une zone de l'inadmissible, où le comportement asocial qu'il affronte ou

³ Pierre Giquel, *Pierrick Sorin / Pierre Giquel*, Paris, Hazan, 2000, p. 17.

adopte malgré lui, lui met déjà un pied dans le non-universel et dans l'isolement. Mais à travers le jeu, la honte devient également jouissance devant le ravissement que permet l'expérience.

3.3.2. *La Belle peinture est derrière nous*

La Belle Peinture est derrière nous (1989) se présente ainsi : un orifice dans une grosse boîte placée dans l'espace d'exposition invite le regardeur, muni d'un casque d'écoute, à s'en approcher. Cet orifice fait face à une peinture de « mauvais goût » qui, lorsque le regardeur est devant le judas, ne pourrait être vue si quelqu'un devait se trouver de l'autre côté du viseur. Ce qu'il voit dans l'orifice sont deux écrans côte à côte. Dans celui de gauche, il aperçoit le profil de l'artiste lui aussi muni d'écouteurs ; dans celui de droite, le sien, comme si ceux-ci se faisaient face. L'artiste le somme alors, sur un ton désagréable, d'aller ailleurs pour qu'il puisse contempler, une fois le judas délogé, la « belle peinture » qui se trouve derrière le regardeur.

Le visiteur reste alors quinaud : il est joueur joué. Du regard vers le tableau au retour à l'image de l'artiste et ses propos en passant par lui-même, le visiteur effectue un va-et-vient entre les éléments de l'œuvre et lui-même par le détour de l'autre. En effet, que faire ? D'un côté, l'artiste, travesti par le casque d'écoute en un autre spectateur, accuse le regardeur de faire obstacle à la contemplation de cette peinture et annonce un conflit. De l'autre côté, le visiteur vit aussi un conflit intérieur : s'il laisse l'autre jouir de cette œuvre, il ne pourra à son tour jouir de celle à laquelle il s'est intéressé. S'il désire bénéficier de l'œuvre, il devra faire face à ce conflit, remettre son œil dans le judas et endurer ce rejet, ce sentiment contradictoire devant le conflit : se retirer afin que cela cesse ; rester et tenir tête à l'autre. Pour soi et pour ceux, s'il s'avère, qui sont dans la file d'attente, c'est le visiteur qui devient objet à regarder plutôt que sujet regardeur. L'artiste projette sur le spectateur le malaise que produit les petits rejets quotidiens des autres, sentis ou imaginés. Le spectateur est contaminé par le sentiment de la différence et de l'exclusion dans lequel il s'est embarqué sans le choisir. L'examen du conflit intérieur qu'il génère se fait ici à deux ou à plusieurs et engage une réflexion plus vaste sur le rôle que joue la collectivité sur les comportements individuels dont la société

attend l'irréprochable conformité. Chercher à comprendre l'autre ici, c'est non pas pour en extraire un principe de ressemblance qui nous conduirait à un consensus, mais bien suggérer l'hétérogénéité de l'ensemble social.

Malgré tout, on devine que l'artiste privilégie l'œuvre qui est la sienne par rapport à celle, choisie en raison de son aspect douteux, que son personnage exige de voir. Manifestement, les propos qu'il tient à travers le personnage qu'il incarne sont ironiques. On comprend que l'attitude du personnage l'est aussi. Ce mouvement de va-et-vient que doit effectuer le visiteur entre les deux œuvres en passant par lui-même est le résultat de cette ironie introduit par l'artiste. Le regardeur parcourt à reculons le chemin tracé par l'artiste ironiste à l'aller : l'ironisé repense ce à quoi l'ironisant a pensé. L'ironie est aussi « une bonne conscience ludique : non pas une bonne conscience simple et directe, mais une bonne conscience retorse et médiante qui s'impose à elle-même l'aller et retour jusqu'à et depuis l'antithèse⁴ ». Car l'ironie s'adresse nécessairement à un milieu social : c'est ce pourquoi elle dit quelque chose sous le couvert d'une autre. Elle est un mode indirect de communication dans laquelle l'ironiste induit une critique en y supprimant sa valeur tragique. L'ironiste est « de plain-pied avec ses pairs, il rend hommage en eux à la dignité de l'esprit, il leur fait l'honneur de les croire capable de comprendre. [...] comme le charme, il obtient ce sourire de l'intelligence et de l'amitié qui signifie la conversion de l'égoïsme imbécile à la bienveillance.⁵ » Malgré que l'œuvre possède une certaine dose d'hostilité, l'ironie à laquelle elle fait appel laisse apparaître une fraternité qui établit une complicité entre le visiteur et l'artiste.

3.3.3 *De la peinture et de l'hygiène*

Dans *De la Peinture et de l'hygiène* (1992), l'artiste apparaît sous une forme vile et bouffonne. Le spectateur est invité à nouveau à poser son œil devant un judas. Il aperçoit alors l'artiste crachant de la peinture rouge et jaune dans la caméra. C'est donc à quelques millimètres du visage du spectateur qu'atterrit le mélange visqueux.

⁴ Vladimir Jankélévitch, *L'ironie*, Paris, Flammarion, 1964, p. 57.

⁵ *Ibid.*, p. 68.

Le spectateur se retrouve une fois de plus confronté et puni par une forme de rejet. Le visage virtuellement souillé, celui-ci vit ici de nouveau la honte de soi qu'entraîne l'exclusion. De plus, c'est ici le visage qui est principalement objet de l'agression. Considéré par chacun comme résidence de l'individualité, le visage est en proie à une attaque à laquelle il ne peut répondre. Mais le visage dit-il vraiment quelque chose sur soi ? Nous appartient-il vraiment ou ne nous confondons-nous pas plutôt avec lui ? Alors qu'il nous a été légué par une génétique qui ne nous concerne qu'à demi, nous ne connaissons rien de son histoire. Comme le mot qui s'est associé à l'objet, le visage est le nom aléatoire de notre individualité. Il est plutôt concentration d'organes sensitifs et fragiles, par lesquels le monde nous est suggéré et par lequel se fait habituellement le premier contact entre deux êtres vivants. Se faire cracher au visage, c'est certainement être agressé dans ce que l'individu a de plus vulnérable, mais c'est aussi vandaliser ce nom emprunté qu'est le visage, provoquer l'autre dans cette sanctification de son image extérieure.

Cracher au visage d'un autre, c'est aussi utiliser une arme de l'enfance devant la discorde. Sorte de grimace dont la peinture est l'extension de son expression, ce crachat est un moyen d'offense défendu à l'âge adulte et dont l'utilisation revendique ici le droit à l'immaturité. Sous la figure du bouffon, l'artiste enfreint encore une fois le code social amenant du coup l'offensé sur un terrain inconvenu. Infantilisé, le visiteur est ainsi projeté dans une lice proscrite où, engagé dans ce combat, il se voit basculer hors du commun.

3.3.4. *La Bataille des Tartes*

Dans *La Bataille des Tartes* (1994), le visiteur voit l'artiste se faire entarter par un individu qui semble se trouver de l'autre côté de la caméra. Celui-ci reçoit, les unes après les autres, des tartes dont la pâte et son contenu de couleur rouge s'étalent sur la partie supérieure de son corps et le défigurent. Comme couvert de morceaux de chair cramoisie, le visage de l'artiste se contorsionne sous les assauts.

Ici l'artiste s'humilie lui-même, comme s'il anticipait la sanction de ces sorties hors de la norme. Le lieu sacré du visage est ici aussi assailli. Impassible, il attend la prochaine tarte,

comme s'il méritait ce châtement. Quel crime a-t-il alors commis ? Le mal ? Peut-être si l'on considère que les entraves aux règles apprises qui accompagnent chaque culture et qui régissent nos rapports sociaux sont appliquées ici de manière infidèle. Rejet, exclusion, rire et mépris sont les sentences dont l'asocial est accablé. Le personnage se dévoile lui-même comme l'objet d'une excentricité alors qu'il se met dans des situations où son inadéquation au tissu social est révélée. Inadmissible, ce rapport au monde inadéquat se doit d'être souligné et corrigé. Pour Bergson, le rire constitue le moyen de signaler par un simple geste l'inadéquation d'un comportement du sujet devant les règles du corps social. Comme le suggère l'auteur, la société ne se contente pas seulement d'un accord tout fait entre les personnes, elle doit intervenir :

[elle] voudrait un effort constant d'adaptation réciproque. Toute raideur du caractère, de l'esprit et même du corps, sera donc suspecte à la société, parce qu'elle est le signe possible d'une activité qui s'endort et aussi d'une activité qui s'isole, qui tend à s'écarter du centre commun autour duquel la société gravite, d'une excentricité enfin.[...] Elle est en présence de quelque chose qui l'inquiète, mais à titre de symptôme seulement, - à peine une menace, tout au plus un geste. C'est donc par un simple geste qu'elle y répondra. Le rire doit être quelque chose de ce genre, une espèce de geste social. Par la crainte qu'il inspire, il réprime les excentricités, tient constamment en éveil et en contact réciproque certaines activités⁶.

Le rire que provoque la vue de cet homme qui se laisse assaillir sous les tartes souligne la raideur du caractère et de l'esprit de celui qui ne se défend pas devant un tel affront. Rire, c'est alors intervenir par le geste pour signaler à l'autre la faute commise, qui peut potentiellement précariser la stabilité de la structure du social. L'entarté, c'est peut-être aussi ici la figure de l'artiste, dont l'image est souvent idéalisée, qui laisse un être invisible détruire son image, son visage, sa dignité. Comme le politicien que l'on ridiculise sous la tarte à la crème, ce pouvoir dont on l'affuble se trouve ruiné. Ou alors peut-être est-ce ici une figure universelle, coupable de s'incliner devant les conventions.

⁶ Henri Bergson, « Le rire », *Œuvres*, Paris, Presses Universitaires de France, 1959, p. 396.

3.3.5. *Sans-titre* (1992)

Sans-titre (1992) met en place un dispositif où le visiteur doit mettre son œil devant un judas placé un peu plus bas que la hauteur de ses épaules. Il se trouve donc légèrement penché vers l'avant, dans une position inconfortable. Ce qu'il voit alors est l'image vidéographique de l'espace de diffusion dans laquelle il se trouve. Il aperçoit l'image des autres visiteurs déambulant dans l'espace et lui-même, penché devant le judas. Puis soudain, un personnage apparaît. Celui-ci s'élançait vers un spectateur qui lui aussi est penché devant un judas, un peu plus loin. Il lui donne alors un coup de pied au derrière. C'est alors que ce personnage irrévérencieux se dirige vers lui et donne un élan à sa jambe, comme s'apprêtant à infliger au sujet regardeur le même sort.

L'artiste s'attaque virtuellement au regardeur dans l'espace réglementé du musée ou de la galerie par un moyen ici aussi proscrit par les règles implicites du tissu social devant lequel le visiteur se voit interpellé dans son immaturité. En effet, l'œuvre le projette à nouveau dans une sphère propre au conflit dont les armes ressemblent davantage à ceux dont se servent les enfants. Il s'en trouve décontenancé, comme devant les commentaires trop crus et déconcertants que font parfois les enfants. Attaqué de façon absurde, le regardeur ne peut utiliser les outils de communication sociaux généralement admis pour se défendre. En s'appuyant sur la vulnérabilité du sujet, le dispositif place sous les projecteurs certains des lieux les plus singuliers et les plus secrets du visiteur. L'artiste dévoile ce côté que tous essaient de dissimuler : la faiblesse, la douleur, le désarroi. Il concède du coup l'aveu de sa propre vulnérabilité dans l'expression d'un fantasme dans une relation à l'autre. L'artiste profite d'un moment d'inattention et de vulnérabilité pour s'en prendre au regardeur par un moyen prohibé. Il devient celui qui agresse, pour se débarrasser de nous comme d'un élément encombrant, qui cherche à nous renverser, physiquement et mentalement. Alors que le lieu d'exposition est généralement un espace consacré où le comportement est réglementé, c'est ici l'artiste qui déjoue les règles. Entravant l'accessibilité du regardeur à l'œuvre, l'artiste se pose ici aussi au travers des codes sociaux. Le lieu d'exposition exigeant habituellement une certaine convenance devient le lieu du désordre et du comique.

3.3.6. Projet pour la F.I.A.C. 2001

Dans un projet que Pierrick Sorin a réalisé pour la FIAC en 2001⁷, le visiteur aperçoit d'abord, sur un des murs de l'espace de diffusion, trois trous de la dimension d'un visage. Lorsqu'il met son visage devant l'un de ces trous, il découvre l'image de trois personnages côte à côte, mi-hommes, mi-femmes : ils ont chacun une petite poitrine et un pénis. Le reste de leur physionomie est plutôt neutre, bien que le personnage du centre soit davantage féminin que les deux autres. Celui-ci caresse le pénis des deux personnages se trouvant à ses côtés, alors que celui de droite joue avec son mamelon et que celui de gauche caresse son pénis, tous ces gestes s'accomplissant avec une parfaite régularité. Tout les trois éjaculent sans cesse. Le visiteur s'aperçoit alors que son visage se trouve à la place du visage d'un des personnages.

Virtuellement nu, le visiteur est confronté sous le regard des autres à une situation gênante où ils deviennent participants à une relation sexuelle ambiguë et saugrenue, dans le lieu public de la galerie. À ses côtés, d'autres spectateurs prennent place, se trouvant eux aussi mêlés à cette activité pour le moins impudique. Le corps, comme le visage, nous appartient en propre sans pourtant qu'on ne l'ait choisi ou qu'il ne soit nécessairement à l'image de soi. Ici, le spectateur se voit retirer l'image de son propre corps et attribuer un autre corps, celui-là impersonnel et étrange. Dans un degré maximal d'exposition à l'autre, les corps nus se touchent, tandis que le visage s'évertue à ne pas se reconnaître là, riant, honteux ou encore gêné. Le visage transformé lors de l'acte sexuel par le plaisir, devient ici inadéquat dans son expression habituelle. Alors que l'intimité se vit habituellement dans une sphère protégée, sa transposition à l'intérieur du social lui fait perdre son sens. Mécanisés ou dépersonnalisés, ces gestes qui, dans le social, sont dictés, deviennent dans l'intimité avec autrui inadéquats et inopérants. Comme l'a remarqué Emmanuel Levinas au sujet des amants, « Le rapport qui, dans la volupté, s'établit entre les amants, foncièrement réfractaire à l'universalisation, est tout le contraire du rapport social. Il exclut le tiers, il demeure intimité, solitude à deux,

⁷ Ce projet n'a pas de titre connu à notre connaissance. Le dispositif de ce projet est toutefois présenté par l'artiste dans un entretien qui apparaît sur le site [creativtv.net](http://www.creativtv.net). Nos recherches ne nous ont toutefois pas permis de déterminer si le projet a été conservé tel quel lors de la Fiac 2001. Entretien avec Pierrick Sorin sur le site [creativtv.net](http://www.creativtv.net), <http://www.creativtv.net/fiac2001/sorin.html>, consulté le 10 décembre 2004.

société close, le non-public par excellence.⁸ » Ce dispositif derrière lequel, enfant, nous allions poser notre visage pour devenir un instant figure héroïque du cavalier ou de la princesse, est ici trafiqué : devenir un autre c'est dans cette œuvre prendre la figure du modèle à rejeter, être dramatiquement impliqué dans une situation inadmissible. Dans un cas comme dans l'autre, nous prenons temporairement la peau d'un autre en conservant notre propre visage exposé aux regards, mais le costume est ici indésiré et indésirable.

Ici, encore, le rire devient la réponse devant l'impossible et l'inadmissible. La juxtaposition d'un corps qui jouit avec un visage éberlué ou riant ne correspond à rien. Dissocié de la sphère protégée de l'intimité et de la volonté des participants, l'acte sexuel ne peut avoir lieu. Pour exister, il doit plutôt permettre un abandon de soi qui ouvre l'accès à la volupté, ce qui dans ce corps étrange, devant ces étrangers et en ces lieux est impossible. Pour Bataille, la nature de l'expérience de la volupté et le sentiment de liberté qu'il requiert exigent, pour s'accomplir pleinement, que pour un moment, les barrières de la vie sociale se renversent.

Seule l'expérience des états où nous sommes banalement dans l'activité sexuelle, de leur discordance devant les conduites socialement reçues, nous met à même de reconnaître un aspect inhumain de cette activité. La pléthore des organes appelle ce déchaînement de mécanismes étrangers à l'ordonnance habituelle des conduites humaines. Un gonflement de sang reverse l'équilibre sur lequel se fondait la vie. [...] C'est d'abord un mouvement naturel, mais ce mouvement ne peut se donner libre cours sans briser une barrière. [...] de même que la barrière de la mort renverse entièrement – définitivement – l'édifice de la vie, la violence sexuelle renverse en un point, pour un temps, la structure de cet édifice.⁹

Dans la violence de l'étreinte, la rage transforme le corps, si bien que le corps et le visage deviennent méconnaissables. Sortie hors de soi, l'acte sexuel est aussi sortie hors du social. Pour un instant, il nous fait quitter le cours des choses, car celui-ci ne peut cohabiter avec celui-là. Aussitôt un élément du quotidien surgit, il nous expulse de ce monde clos. L'interdit est précisément pour Bataille ce qui, s'il n'était pas prescrit, enfreindrait le labeur humain, ce qui est devenu pour l'humain le cours habituel de la vie : « La possibilité humaine dépendit du moment où, se prenant d'un vertige insurmontable un être s'efforça de répondre

⁸ Emmanuel Levinas, *Totalité et Infini*, Paris, Le Livre de poche, Biblio essais, 1990, p. 297.

⁹ Georges Bataille, *L'érotisme*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1957, p. 116-117.

*non.*¹⁰ » C'est ainsi au sens de Bataille ce qui aurait déterminé une distinction entre humain et animal, là où l'humain a tracé une limite entre ce qui doit et ne doit pas être fait ou dit et qui s'oppose à la vie naturelle : l'interdit. Interdire ou rendre inoffensifs au cours de la vie humaine les violences et les passions.

Dans ces œuvres, Pierrick Sorin plaide coupable devant l'assemblée du corps social et joue à faire pénétrer le visiteur dans cette sphère de la singularité en disloquant le cadre des comportements appris du corps social. Du côté du jardin secret du sujet regardeur, de sa nudité ontologique, honte et jouissance se mêlent dans l'expérience de l'œuvre. Sorin adresse à la pensée occidentale une critique acerbe, lui reprochant de vouloir saisir le savoir et la vérité à travers une vision englobante dans laquelle il perçoit une certaine forme de violence qui est celle d'un enfermement dans le même. Si toute réalité doit pouvoir être saisie, comprise et montrée, la nouveauté et l'étranger deviennent alors inexistantes : aussitôt apparus, ils sont intégrés à l'intérieur de cette pensée totalisante. Aussitôt née, la différence est absorbée par le même ou alors tue et ignorée. Sorin reprend ici les armes qu'utilise la structure sociale : de la honte que génèrent les œuvres chez le spectateur, jaillit le plaisir de cette expérience, de ce jeu sur un terrain illicite qui disqualifie en quelque sorte la prédominance du social. Les vidéos elles-mêmes, mais surtout celles dans lesquelles notre implication est forcée, réveillent les désirs inavoués ou inavouables, lèvent les inhibitions, nous forcent à se mêler avec lui à l'inadmissible. Plutôt que de passer par une critique du social, c'est par son envers que Sorin nous la présente, pour mieux nous faire voir l'espace qu'elle occupe. Par une mise en jeu du refoulé, les dispositifs abordent ouvertement l'angoisse de vivre dans le protocole que nous ont légué les conventions.

¹⁰ *Ibid.*, p. 69.

3.4. Les promenades de Janet Cardiff

3.4.1. Présentation du dispositif

Les promenades de Janet Cardiff invitent le visiteur à suivre un parcours prédéterminé, casque d'écoute sur la tête et, pour certaines d'entre elles, caméra numérique à la main. Tandis qu'une voix indique au visiteur le chemin à parcourir, d'autres sons lui parviennent à l'oreille sans que celui-ci ne puisse déterminer avec certitude s'ils proviennent de son environnement physique immédiat ou de la bande sonore : la technique d'enregistrement binaurale à laquelle a recours l'artiste a pour effet de rendre pour ainsi dire impossible l'identification de la provenance des sons. En outre, lorsque la promenade s'accompagne d'une caméra, une vidéo défile sur l'écran de capture des images de la caméra, comme si la caméra fonctionnait de façon habituelle et qu'elle renvoyait l'image des lieux que parcourt le marcheur. Or, le visiteur s'aperçoit vite que ces images et ces sons ne s'accordent pas tout à fait avec son environnement. En effet, l'ensemble des sons et images demeure assez réaliste pour que le visiteur doive fournir un effort s'il veut distinguer ce qui appartient à la fiction de ce qui appartient à la réalité. Mais s'il veut bien se prêter au jeu, la promenade a vite fait de distorsionner l'environnement : les données visuelles et sonores laissent croire que certains phénomènes plus ou moins inhabituels se produisent réellement. C'est, en somme, l'efficacité de ce dispositif qui permet, une fois le visiteur soumis à ces mécanismes, de faire éclater les cadres de sa perception.

À mi-chemin entre le cinéma physique, l'installation multimédia et l'audio-guide réinventé, les promenades de Janet Cardiff proposent des scénarios fictifs qui s'érigent à partir de l'environnement physique du visiteur et qui en proposent une autre configuration. Faites de souvenirs et de réflexions, les marches composent des sortes de petits scénarios fictifs à partir de la chorographie des lieux, en transformant l'espace en un univers parsemé de songes, d'intrigues et de mystères. Alors que le visiteur déambule dans l'espace casque d'écoute sur la tête et caméra à la main, le scénario proposé se mêle étrangement à l'espace réel. Tandis que se développe un récit fragmenté et hétéroclite, les promenades explorent les mécanismes de la conscience. *Théorie du complot* (2002), par exemple, entraîne le visiteur dans les couloirs du Musée d'art contemporain de Montréal. La promenade s'engage alors qu'une femme fait part au visiteur, sur le ton de la confidence, de l'impression que lui a laissé

un rêve : elle a rêvé qu'elle tuait un homme dans un geste spontané et qu'elle n'en éprouvait aucun regret. Sa voix invite ensuite le visiteur à la suivre et à emprunter avec elle un parcours qui lui permettra de recomposer ce rêve, d'en raviver le souvenir et d'expliquer peut-être l'impression qu'il lui a laissé et qui persiste encore.

3.4.2. Remise en jeu des mécanismes de la perception

Le dispositif à la base des promenades de Cardiff, parce qu'ils brouillent la lecture que le visiteur fera de son environnement physique, atteste de la fragilité des sens et de l'importance que ceux-ci jouent dans l'appréhension de la réalité. Le dispositif crée un déséquilibre entre le monde intérieur du promeneur et le monde extérieur. Ce déséquilibre remet en cause la fiabilité des mécanismes de la perception en tant que médiateur de l'expérience que nous faisons du monde. Le visiteur est alors projeté dans un univers fictif dans lequel ses sens ne sont plus en mesure de faire une lecture adéquate de l'environnement. Forcé de progresser dans un espace intermédiaire, fait de fictif et de réel, et dans lequel il se trouve toujours en relation de décalage par rapport à l'extérieur, le promeneur vit une sorte d'expérience de désynchronisation par rapport à son environnement. Tandis qu'il se promène, caméra à la main, celui-ci vit un espace-temps de façon absolument individuelle : si l'extérieur comporte habituellement des repères que tous partagent et qui sont en mesure de l'ancrer dans le réel, ces ancrages sont ici submergés et brouillés par les informations visuelles et sonores émises par l'œuvre. Le dispositif désynchronise le promeneur jusqu'à l'inadéquation : vu de l'extérieur, le promeneur sursaute ici alors qu'il n'y a rien, se retourne subitement, agit en fonction de lois que le monde extérieur ignore. Son comportement est chorégraphié par une voix que lui seul entend. Qui ne connaît pas l'œuvre, ne peut concevoir que le promeneur voit autre chose que ce qui se trouve réellement devant lui. En somme, en subtilisant une partie des repères de l'environnement et en les remplaçant par d'autres, les promenades de Janet Cardiff font vivre au visiteur l'expérience de l'isolement qui surviendrait si la perception ne nous permettait pas d'établir des repères communs.

3.4.3. Remise en jeu des mécanismes de la conscience

Au cours des promenades, le visiteur est joué dans son rapport à la réalité à travers un dispositif qui interfère non seulement avec ses perceptions sensorielles, mais également avec sa conscience. Ce phénomène vient d'ailleurs réaffirmer l'intérêt de l'artiste pour les mécanismes de la conscience, de la pensée et des émotions, qui transparait dans ses premières estampes représentant des écorchés de la tête¹¹. Lors de la visite de cet univers fictionnel, alors que les repères de l'environnement sont brouillés, des mécanismes incontrôlables de la conscience sont évoqués et traduisent ce que la conscience a d'étrangère pour elle-même. Alors que l'expérience même de la promenade questionne la fiabilité du traitement par la conscience de nos perceptions sensorielles, les propos que tiennent les personnages évoquent certains des mécanismes énigmatiques de la conscience. Par exemple, dans *La théorie du complot*, la voix féminine évoque la sensation de déjà-vu, impression brusque et courte, qui surprend par son étrangeté. Alors que le sentiment de déjà-vu laisse l'impression que le passé ressurgit pour un bref moment dans le présent, dans ce chemin que nous empruntons, la conscience en arrive ici aussi à chercher à démêler ce qui appartient au présent – notre environnement immédiat – de ce qui appartient au passé – les informations visuelles et sonores qui proviennent de l'œuvre. L'histoire que nous allons vivre, soit ce qui nous sera donné à voir et à entendre, est en partie déterminée à l'avance en raison du dispositif : l'expérience recèle un caractère « d'inévitabilité » que le sentiment de déjà-vu a le pouvoir d'évoquer. Alors que les mécanismes de la conscience sont ici évoqués par l'artiste, ceux-ci se manifestent en filigrane à travers l'expérience du promeneur. Le présent délaisse sa forme unifiée habituelle et mêle, comme nous le verrons, une pluralité de temporalités.

3.4.5. Remise en jeu de la conscience en tant que siège de l'individualité

Dès les premiers mots, le ton de la voix se fait sensuelle, amicale, maternelle même, et appelle une intimité qui convie le spectateur à s'abandonner et à se laisser guider par elle. À

¹¹ Christov-Bakargiev, Carolyn, « Janet Cardiff. Une distance intime criblée de trous », version française du texte du catalogue d'exposition publié par P.S.1 Contemporary Art Center, Musée d'art contemporain de Montréal, p. 4.

la fois autoritaire et rassurante, elle convainc le visiteur de suivre ses indications et de se laisser absorber dans l'univers fictif qui lui est proposé. Comme un ami qui nous entraînerait par la main dans un lieu incongru, l'artiste nous attire dans un univers fictionnel. « *Like a kid's game, where you close your eyes and someone leads you around, the walk allows you to give in and give up some of your power. They provide you with the same mystery of being led by someone to an unknown place.*¹² » Alors que nous avançons, une partie de nos repères visuels et auditifs amputée, la promenade nous amène sur des territoires non familiers. Lorsque Janet Cardiff s'assure ainsi de la solidité des liens, afin que nous ne nous perdions pas dans l'espace, la promenade s'entame, le fil narratif s'exécute : des parcelles de réflexions, des bribes de dialogues, des sons de phénomènes parfois improbables, nous projettent dans un univers maintenant moins familier, moins prévisible, inconnu, voire inquiétant. Pour que s'installe et perdure un tel apport entre deux consciences habitant deux temporalités distinctes, le caractère géographique de l'environnement doit ressortir plus nettement qu'à l'habitude. Non seulement la nature de la marche, mais la nécessaire collaboration qu'elle appelle, exigent que ce qu'il y a de repères communs entre elle et le visiteur, ou l'espace physique, serve de matrice à cette « rencontre ». « *Try to walk to the sound of my footsteps so we can stay together.*¹³ » Marcher au rythme des pas de Janet Cardiff, demeurer avec elle, c'est là la principale règle à suivre puisque le lien à maintenir est la condition *sine qua non* du fonctionnement de l'œuvre. Car si les paroles de Cardiff sont un appel à la suivre, et les indications spatiales qui suivent assurent le maintien du contact, le terrain de la relation désormais stable permet de profiter du caractère impromptu et de l'étrangeté de la rencontre. Se construit alors sur cette base de l'environnement physique, un fil narratif qui s'applique à souligner le caractère subjectif et précaire de notre conception du temps et de l'espace.

Une fois l'intimité nécessaire au bon déroulement de la marche installée, la conscience, comme élément indissociable de notre rapport au monde, est partiellement chassée de son lieu. En effet, à travers une obligatoire affiliation avec un autre, le vase clos que constitue la

¹² Propos de Janet Cardiff recueillis dans Mirjam Schaub, *Janet Cardiff : The Walk Book*, Vienne : Thyssen-Bornemisza Art Contemporary ; New York : Public Art Fund, 2005, p. 135.

¹³ Mirjam Schaub, *op.cit.*, p. 71.

conscience est ici pénétré artificiellement par un autre que soi. Alors que cette visite nous amène à emprunter temporairement un rôle autre que le nôtre, elle repose aussi sur le fait qu'une autre conscience s'installe en nous : une partie de notre conscience se trouve en quelque sorte oblitérée par une autre. Il n'y a pas que les sons ambiants dont le visiteur ne sache plus s'ils appartiennent à l'environnement réel : la voix de Cardiff, en raison de l'efficacité du dispositif binaural, revêt toutes les apparences d'une voix intérieure qui entremêle l'identité du sujet avec celle de l'artiste. Tout se passe comme si le visiteur se trouvait momentanément investi de cette conscience d'autrui, faite de souvenirs quelque peu inquiétants, d'interrogations et d'impressions auxquelles son corps sert de support temporaire : pour que cette conscience vive, elle se doit d'emprunter le corps d'autrui.

Le promeneur, convié à coordonner son corps avec cette conscience qui l'habite, poursuit pour elle le parcours qui lui permettra de retrouver le fil de ses souvenirs en obéissant aux indications qu'elle lui donne, suit le rythme de ses pas, se penche ici pour elle, tourne une poignée là. Par un dispositif à travers lequel le corps devient en somme le médium, le promeneur abandonne une partie de ses motivations au profit de celles d'un autre. Les consciences du personnage et du visiteur se chevauchent alors comme dans un même corps, estompant du même coup la frontière qui existe entre elles. Par exemple, dans *In Real Time* (1999), le promeneur se retourne et aperçoit quelqu'un d'autre avec une caméra puis, au moment où il s'étonne de n'être pas seul à effectuer la marche, la voix dit, comme se substituant à sa voix intérieure : « *I thought I was the only one* ». C'est donc sur le terrain même de son individualité que le visiteur doit négocier son rapport à autrui.

3.4.6. Remise en jeu du cours linéaire du temps

Non seulement le moment de la rencontre advient de façon biphasée, mais la trame narrative est supportée par un véritable collage de temporalités différentes.¹⁴ Le récit qui nous

¹⁴ À cet égard, Marie Fraser a relevé les différentes strates temporelles qui composent les promenades, mettant en évidence le fait que celles-ci se côtoient et interfèrent sans cesse. Fraser a identifié quatre type de temporalités intervenant dans les promenades de Cardiff : la temporalité du monde réel, la temporalité des promenades, le temps indéfini et multiple de la fiction et l'intemporalité de l'inconscient (le temps du rêve et de la mémoire). Marie Fraser, *La performance des récits et la narrativité dans l'art contemporain*, Thèse de doctorat, Montréal, Université de Montréal, 2004, p. 110-111.

est proposé s'élabore en effet à coups d'interruptions, d'entrelacements et de tableaux illogiques auxquels notre conscience tente d'apporter une cohérence. Les effets sonores contribuent à créer une sorte de réalité cubiste lorsque, provenant de plusieurs temporalités distinctes, ils se retrouvent mélangés dans le présent. Dans la bande sonore, différentes strates d'enregistrements concourent à former une structure temporelle ambiguë et détruit notre foi en la suite temporelle régulière des événements.¹⁵ La promenade même, faite d'anachronismes, repose sur la friction entre un temps passé et le présent. L'ambiguïté du paysage sonore, comme le souligne Mirjam Schaub, parce qu'elle ne nous permet pas d'identifier ce qui réel et ce qui ne l'est pas, ébranle la certitude que nous entretenons sur le déroulement habituellement ordonné des événements.

*When otherwise distinct modes of time collide, when the past reaches forward into the future, when current events become polyphonic and the successive course of time is repeatedly perforated by a simultaneous universal memory, then a linear interpretation of the present becomes impossible.*¹⁶

En raison de l'ambiguïté de leur trame temporelle, les promenades laissent entrevoir que la possibilité de connaître le monde repose en partie sur la durabilité de ses manifestations. En effet, l'absence de continuité temporelle propose une organisation du monde qui, si elle devait exister, ne laisserait aucune chance au savoir de l'étudier : les différentes trames temporelles font que les phénomènes n'existent pas de façon continue. Dans la marche *Villa Médici Walk* (1998), le protagoniste admet implicitement ce qui se trame dans toute promenade : « *I went to the store today and discovered that the street no longer existed. I don't know if it's my memory or the effects of the experiments. Nothing seems stable. I can't even remember your face. I look at the photographs but I'm not sure if it's you anymore.*¹⁷ » Comme ce personnage, le marcheur, dans l'univers fictionnel de la promenade, se retrouve devant des manifestations de la réalité qu'il ne peut interpréter. Comme le suggère Schaub, « *The fact that our "interpretation" of the world around us is itself valid only for a limited*

¹⁵ « *"It's nice after the rain. Everything's so fresh. There's still a light mist in the air."* Sound of record playing on the left. On voice recorder George : *"Someone's playing a record on the veranda."*¹⁵ Tiré de la promenade *A Large Slow River* (2000), dans *ibid.*, p. 71.

¹⁶ *Ibid.*, p. 115.

¹⁷ Tiré de la promenade *Villa Médici Walk*, dans *ibid.*, p. 11.

*period is something we find disconcerting and irritating. Cardiff's work explicitly concerns this disjunction and forces us to correct not only our interpretation, but also our "perception".*¹⁸ » En effet, les sons de la trame sonore génèrent automatiquement l'anticipation de leur manifestation visuelle qui n'advient pas : l'absence de cette relation laisse entrevoir un environnement discontinu, duquel il n'est plus possible de tirer une cohérence. Ces jeux de conscience auxquels nous convie l'artiste mettent en lumière ce qu'il faut de structure pour que l'équilibre de la réalité existe et persiste, ainsi que la façon dont la perception peut troubler ce fragile équilibre.

Les promenades de Janet Cardiff mettent en évidence la naturelle dissemblance entre deux corps et leur impossible réconciliation et, par extension, l'impossibilité d'une parité entre soi et les autres, en même temps qu'un nécessaire consensus sur ce monde dans lequel nous cohabitons. En ce sens, le travail de Cardiff, non seulement parce qu'il pratique une scission entre les sens, mais aussi parce qu'il s'amuse à fausser la cohérence entre eux et le monde extérieur, délègue la perception en tant qu'intermédiaire de cette relation. Ici, les sens ne sont pas présentés en tant que relation directe avec le réel mais soulignent avec force ce que la perception a de subjectif et de tendancieux. En effet, en tant que nos premiers médias naturels, le corps et les sens en tant que sièges des phénomènes sensori-moteurs, s'ils ne sont plus envisagés comme biaisant notre perception de la vérité, apparaissent plutôt comme une sorte de trait-d'union entre la conscience et le monde extérieur. Telle une prothèse, le dispositif de l'œuvre, devient une sorte de nouvelle frontière, celle-là artificielle, par laquelle doivent transiger les percepts du monde extérieur. Les œuvres permettent ainsi d'explorer le corps comme élément constitutif et indissociable de la perception de la réalité. « *How do we discern "reality", if not from our senses? The sound of footsteps behind us excites an innate urge to see what made the sound. So by manipulating basic aural indicators, then the participants begin to question their understanding of the physical world.* »¹⁹ » La marche devient l'occasion par excellence de mettre à l'épreuve le corps comme outil de la perception, mais surtout de souligner le caractère précaire de la lecture qu'il fait de la réalité.

¹⁸ *Ibid.*, p. 111.

¹⁹ *Ibid.*, p. 134.

3.5. Conclusion

Si la relation entre l'art et le jeu n'est plus soumise actuellement à l'exigence d'une vérité unitaire et totalisante, elle permet toutefois de penser la façon de mettre en jeu et de compromettre les principes découlant d'une croyance en l'existence d'une signification absolue du monde et indépendante de l'expérience. Les œuvres de Pierrick Sorin et de Janet Cardiff proposent en ce sens des scénarios qui placent le visiteur dans une situation où les règles habituelles sont bouleversées et rejouées et répondent en ce sens à l'invitation à repenser notre relation au monde. Ébranlant la stabilité des repères de nos environnements physique et social, les œuvres de Sorin et Cardiff invitent le visiteur à expérimenter sous le mode protégé de la fiction, d'autres manières d'être. Dans cette optique, engager une renégociation de notre rapport au réel, c'est aussi laisser apparaître l'effort fourni par l'esprit humain pour maîtriser et structurer à l'aide de repères une réalité somme toute chaotique. Ainsi, si l'existence même peut se laisser reconfigurer, aussi ces œuvres peuvent-elle éprouver la porosité de ses limites et chercher à les transgresser.

CONCLUSION

Nous avons cherché, dans le cadre de ce mémoire, à déterminer le rôle qu'occupe le concept de jeu dans l'art actuel et ce qui explique sa place privilégiée aussi bien dans la pratique que dans la théorie. Alors que bon nombre d'événements et de pratiques artistiques empruntent au jeu certains de ses thèmes ou de ses mécanismes, on peut se demander ce qui motive le nombre important de ces allusions. Par ailleurs, alors que les pratiques et la théorie n'hésitent pas à recourir au jeu et à l'utiliser librement en vertu de la pluralité de significations qu'il peut revêtir, son usage demeure souvent équivoque. Pourtant, comme nous l'avons vu, l'affiliation entre l'art et le jeu porte derrière elle une longue histoire. Alors que se multiplient les occurrences de leur interaction, certains auteurs actuels montrent quelques réticences devant les allusions contemporaines réitérant l'idée qu'il existe entre l'art et le jeu, un fondement commun¹. Les principes qui fondaient leur relation tels qu'étudiés dans le champ de la philosophie, appellent en effet à être questionnées en regard des changements qui ont affecté aussi bien la philosophie que les pratiques artistiques contemporaines. Comme aucun ouvrage récent ne traitait de façon approfondie de la nature de cette relation, nous avons vu là une invitation à examiner les principaux enjeux que cette relation met aujourd'hui en lumière.

Le concept de jeu est un objet d'étude interdisciplinaire. Nous avons privilégié la philosophie, l'anthropologie et la théorie littéraire en raison du fait que ces disciplines ont abordés soit directement l'objet de notre étude en tentant d'expliquer les liens qui existent entre le jeu et l'art, soit le rapport du jeu à la réalité. Les développements de l'histoire du concept de jeu dans le cadre de l'expérience de l'œuvre d'art ont également eu cours dans une

¹ C'est ce que suggère Jacinto Lageira dans Marie Fraser (commissaire invitée), *Le ludique*, catalogue d'exposition (Québec, Musée du Québec, 2001, 27 sept.-25 nov. 2001), Québec : Musée du Québec, p. 96-98.

large mesure dans la discipline de la philosophie. La polémique concernant le bien-fondé d'une relation entre l'art et le jeu résulte également de leur assignation dans le champ de la philosophie, étant tous deux soumis à un des discours de légitimation : l'émancipation de l'Esprit. Si, depuis peu, l'ensemble des disciplines du savoir remet en question les discours de la légitimation, les motivations qui fondaient la nécessité de rapprocher l'art et le jeu deviennent caduques.

Nous avons déterminé que les changements qui qualifient le passage de la modernité à la postmodernité nous invitent à reconsidérer notre rapport à la réalité et à repenser le rôle de l'art et le jeu. En effet, devant un tel constat, la philosophie est amenée à réévaluer les principes sur lesquels elle faisait reposer jusqu'à récemment les objets de son savoir. C'est pour exprimer la nature de ce changement que des auteurs tels que Jean-François Lyotard, Jacques Derrida et Tilman Küchler font appel au concept de jeu puisque celui-ci exprime l'idée d'une réalité sans fondement, dans laquelle coexiste une pluralité de réalités hétérogènes. À partir de ce constat, nous avons déterminé comment le concept de jeu tel que défini à la postmodernité, trouve son expression dans les œuvres contemporaines. Nous avons cherché à comprendre, d'une part, l'histoire qui a fondé la relation entre l'art et du jeu et, d'autre part, la façon dont ces rapprochements rendent compte d'un rapport à la réalité. Nous avons pu constater que les motivations sur lesquelles reposait la relation entre l'art et le jeu ne répondaient plus aux enjeux de l'art actuel. À partir de ce constat, nous avons tenté de comprendre ce qui motive aujourd'hui la récurrence remarquable des références à la notion de jeu.

Dans le champ de l'esthétique, d'où nous avons tiré la signification du jeu à laquelle nous faisons référence, le concept de jeu est doté d'un sens qui appartient en propre à la philosophie : celle-ci tient sa signification à partir des développements qu'engagent les problèmes qu'elle doit résoudre. Ainsi en va-t-il du concept postmoderne du jeu : il ne peut prendre son sens que dans le cadre des bouleversements qui l'affectent depuis les dernières décennies. Le concept postmoderne de jeu n'est pas *le* jeu, mais sert plutôt à rendre compte de la différence qu'engage la postmodernité dans notre façon de réfléchir le monde. C'est là une signification que nous avons délibérément choisi de privilégier. Par ailleurs, le concept de jeu – qu'il soit moderne ou postmoderne – n'est jamais tout à fait indifférent au jeu

concret, particulièrement en ce qui concerne l'état de liberté que le jeu engage. Or, c'est précisément la distinction que propose Kùchler entre le concept moderne et postmoderne de jeu : le jeu moderne est restreint ; le jeu postmoderne ne répond quant à lui à aucune restriction. À cet égard, il est facile d'envisager qu'il ne s'agit là que d'une question de perspective. S'il nous est possible d'entrevoir que certaines restrictions ont cessé d'avoir une influence sur notre manière de concevoir le monde, il demeure difficile, voire impossible d'évaluer la teneur des contraintes du moment.

Notre hypothèse de départ supposait que la notion de jeu ouvre, dans les œuvres qu'elle investit, une renégociation du rapport à la réalité. Les recherches auxquelles cette hypothèse nous a conduit, nous ont permis de constater dans un premier temps, que la relation entre le jeu et l'art est, au début de son histoire, attachée à la représentation, laquelle est toutefois soumise à son tour au projet d'émancipation de l'humanité. Ainsi, les théories modernes que nous avons examinées accordent à l'expérience de l'œuvre d'art un statut particulier : celle-ci doit servir de modèle quant à l'attitude à adopter devant les problèmes moraux, éthiques et politiques. Le jeu exprime en définitive le principe à la base de la particularité de l'expérience de l'œuvre d'art, c'est-à-dire le moyen par lequel l'actualisation de principes idéaux peut procéder de l'expérience. Nos recherches ont permis d'établir que la relation entre l'art et le jeu ne saurait à l'heure actuelle s'expliquer par un fondement ontologique qui leur serait commun. Le concept de jeu tel que décrit Schiller et qui est à l'origine de l'histoire de leur relation, n'est pas le *jeu en soi*, mais bien un *concept de jeu* dont la fonction est précisément de démontrer comment l'œuvre d'art parvient à représenter une Idée. Le lien qui existe entre eux est un lien construit. Revenir sur les thèses des philosophes modernes était un travail nécessaire. Le concept de jeu postmoderne se pose en définitive vis-à-vis de lui. D'où la place accordée à la philosophie.

En outre, nous avons constaté que les bouleversements associés à la postmodernité remettent en question les principes sur lesquels reposait la philosophie moderne. Les changements qui ont affecté l'ensemble des champs de la connaissance à la postmodernité ont eu pour résultat de questionner non seulement les discours qui légitimaient les différents champs du savoir à la modernité, mais aussi notre rapport à l'existence même : nous avons

constaté que l'expérience du ludique permet l'ouverture d'espaces fictionnels dans lesquels les règles qui ont cours dans l'environnement sont reconfigurées.

Nous n'avons pas cherché, dans le cadre de ce mémoire, à montrer comment toute œuvre peut être attachée au concept de jeu, mais plutôt à démontrer comment une renégociation du rapport au monde qu'exprime le concept postmoderne de jeu trouve son expression dans les œuvres. C'est la raison pour laquelle nous avons privilégié les œuvres de Pierrick Sorin et de Janet Cardiff qui nous ont permis d'observer les formes que peut prendre une remise en jeu du rapport à la réalité. Nous avons démontré que les pratiques qui fonctionnent selon le principe postmoderne de jeu, remettent en cause l'une ou l'autre des assises de la réalité. Nous avons montré que le concept de jeu postmoderne trouve un écho dans les pratiques qui revisitent la relation que nous entretenons avec le monde dans lequel nous vivons. À ce titre, les œuvres de Janet Cardiff et de Pierrick Sorin utilisent les repères de notre existence pour en montrer la précarité et proposent des scénarios qui mettent en évidence son caractère construit. Au même titre que le concept postmoderne de jeu invite à décroquer la structure de la pensée dans les différents champs de la connaissance, nous avons montré que ces œuvres actuelles privilégient elles aussi la recherche d'instabilités et la reconfiguration de leurs enjeux.

BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE

Ouvrages généraux

- Baudelaire, Charles, « Morale du joujou » in *Œuvres complètes I*, Paris, Gallimard, 1975, 1604 p.
- Bataille, Georges, *L'érotisme*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1957, 304 p.
- Bergson, Henri, « Le rire », *Œuvres*, Paris, Presses Universitaires de France, 1959, p. 383-483.
- Caillois, Roger, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1991, 374 p.
- Château, Jean, *Le réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant. Essai sur la genèse de l'imagination*, Paris, Vrin, 1955, 292 p.
- , *L'enfant et le jeu*, Paris, Éditions du Scarabée, 1967, 202 p.
- Deleuze, Gilles, *L'image-temps*, Paris, Éditions de Minuit, NRF, (Collection Critique), 1985, 378 p.
- De Mèredieu, Florence, « Les procédures, les rituels et les jeux », *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne*, Paris, Larousse, 2004, p. 631-647.
- Didi-Huberman, Georges, *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Paris, Éditions de Minuit, Paris, 1992, 208 p.
- , *Devant le temps. Histoire de l'art et anachronisme des images*, Paris, Éditions de Minuit, 2000, 286 p.
- Derrida, Jacques, « La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines », *L'écriture et la différence*, Paris, Seuil, 1979, 436 p.
- Duflo, Colas, *Le jeu. De Pascal à Schiller*, Paris, PUF, 1997, 126 p.
- Ehrmann, Jacques, *Game, Play, Literature*, Boston, Beacon Press, 1968, 167 p.
- Fink, Eugen, *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Éditions de Minuit, 1966, 244 p.

- Freud, Sigmund, « Le créateur littéraire et la fantaisie » (1908), *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, 1985, p. 34.
- , « Au-delà du principe de plaisir » (1920), *Essais de psychanalyse*, Paris, Payot, 1989, p. 41-64.
- Gadamer, Hans-Georg, *Vérité et méthode*, Paris, Éditions du Seuil, 1976, 346 p.
- , *Les chemins de Heidegger*, trad., présentation et notes de Jean Grondin, Paris, Vrin, 2002, 284 p.
- Gadamer, Hans-Georg, *Vérité et méthode*, Paris, Éditions du Seuil, 1976, 346 p.
- Gombrowicz, Witold, *Cosmos*, Paris, Éditions Denoël, Folio, 1966, 220 p.
- Grandjouan, Jacques-Olivier, *Les jeux de l'esprit*, Paris, Scarabée, 1963, 347 p.
- Groos, Karl, *The Play of Man*, New York, Arno Press, 1976, 412 p.
- Henriot, Jacques, *Le Jeu*, Paris, Synonyme S.O.R., 1983, 114 p.
- Huizinga, Johan, *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1988 (1951), 340 p.
- Jankélévitch, Vladimir, *L'ironie*, Paris, Flammarion, 1964, 199 p.
- Küchler, Tilman, *Postmodern Gaming. Heidegger, Duchamp, Derrida*, New York, Peter Lang, 1994, 173 p.
- Lévinas, Emmanuel, *Totalité et infini*, Paris, Le Livre de poche, Biblio essais, 1990, 348 p.
- Lyotard, Jean-François, *La condition postmoderne*, Paris, Éditions de Minuit (collection Critique), 1979, 109 p.
- Mauss, Marcel, *Manuel d'ethnographie*, Paris, Payot, 1967, 262 p.
- Paz, Octavio, *Point de convergence. Du romantisme à l'avant-garde*, Paris, Gallimard, (Collection Les Essais), 1976, 217 p.
- Platon, *Les Lois (extraits)*, Paris, Gallimard, 1997, 399 p.
- Rancière, Jacques, *Malaise dans l'Esthétique*, Paris, Galilée, (Collection La Philosophie en effet), 2004, 172 p.

Ryan, Marie-Laure, « The Poetics of Interactivity », dans *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore et Londres, The Johns Hopkins University Press, 2004, p. 175-224.

Schaeffer, Jean-Marie, *Pourquoi la fiction?*, Paris, Seuil, 1999, 346 p.

Schneider, Monique « Philosopher après Freud », dans Jacob André (dir. pub), *L'univers philosophique*, T. 1, PUF, 728 p.

Schiller, Friedrich, *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme, Briefe über die aesthetische Erziehung des Menschen*, trad. et préface de Robert Leroux, Aubier-Montaigne, bilingue des classiques étrangers, Paris, 1943, 357 p.

Wallon, Henri, *L'évolution psychologique de l'enfant*, Paris, Armand Colin, 1964, 222 p.

Winnicott, Donald Woods, *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard, connaissance de l'inconscient, 1975, 218 p.

Monographies et catalogues d'exposition

Cardiff, Janet, George Bures Miller et Wayne Baerwaldt, *The Paradise Institute*, Winnipeg, Plug In, 2001, 167 p.

Christov-Bakargiev, Carolyn, « Janet Cardiff. Une distance intime criblée de trous », version française du texte du catalogue d'exposition publié par P.S.1 Contemporary Art Center, Musée d'art contemporain de Montréal, 2002, 23 p.

———, *A Survey of Work Including Collaborations with George Bures Miller*, Long Island City, P.S.1 Contemporary Art Center, 2003, 248 p.

Fraser, Marie (commissaire invitée), *Le ludique*, avec un texte de Jacinto Lageira, catalogue d'exposition (Québec, Musée du Québec, 2001, 27 sept.-25 nov. 2001), Québec : Musée du Québec, 159 p. ill.

Giquel, Pierre, *Pierrick Sorin / Pierre Giquel*, Paris, Hazan, 2000, 112 p.

Gorman, Sarah, « Wandering and Wondering: Following Janet Cardiff's Missing Voice », *Performance Research*, vol. 8, pt. 1 (Mars 2003), pp. 83-92.

Loubier, Patrice, « Avoir lieu, disparaître. Sur quelques passages entre art et réalité » dans *Les commensaux. Quand l'art se fait circonstances / When Art Becomes Circumstance*,

- catalogue d'exposition (Montréal, Centre des arts actuels SKOL, 2001, de sept. 2000 à juin 2001), Montréal, 248 p.
- Milon, Élisabeth, « Pierrick Sorin. Le Sorin ou l'art du premier degré », *Art Press*, juin 2000, no 258, p. 24- 29.
- Rorty, Richard, « From Logic to Language to Play : A Plenary Adress to InterAmerican Congress » *Proceedings and Addresses of the American Philosophical Association*, vol. 59, 1986, p. 747-753.
- Schaub, Mirjam, *Janet Cardiff : The WalkBbook*, Vienne : Thyssen-Bornemisza Art ; New York : Public Art Fund, 2005, 343 p. : ill. + 5 photos et 1 cédérom
- Sorin, Pierrick, *Pierrick Sorin : artiste solitaire, stupide et trop agité*, Tokyo, Shiseido, 1997, 159 p.

Thèse

- Fraser, Marie, « La performance des récits et la narrativité dans l'art contemporain », Thèse de doctorat, Montréal, Université de Montréal, 2004, 322 p.

Articles

- Bonzon, Sylvie, « La beauté éthique. À propos des Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme de Friedrich Schiller », site *Contrepoint philosophique*, avril 2004. [http :www.contrepointphilosophique.ch/Esthetique/Pages/SylvieBonzon/Schiller.doc](http://www.contrepointphilosophique.ch/Esthetique/Pages/SylvieBonzon/Schiller.doc), consulté le 11 février 2007
- Egoan, Atom, « Interview with Janet Cardiff », *Bomb*, no 79 (printemps 2002), p. 60-67.
- Freitag, Michel, « La condition paradoxale de l'art dans la société postmoderne », *Société* nos 15-16 (été 1996), p. 62.
- Groupe μ , « Douze bribes pour décoller (en 40.000 signes) », *Revue d'esthétique*, 1978, nos 3-4, p. 11-41.
- Guibet Lafaye, Caroline, « Esthétiques de la postmodernité », site du Centre « Normes, Sociétés, Philosophie » de l'école doctorale de l'Université de Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 39 p., http://nosophi.univ-paris1.fr/docs/cgl_art.pdf, consulté le 10 juin 2007.

Hoarau, Jacques, « La postmodernité. Un essai de clarification », *Société*, nos 15-16 (été 1996), p.8-57.

Sauvagnargues, Anne, « L'art a-t-il une histoire », *site officiel du centre d'Études en rhétorique, philosophie et histoire des idées*, 15 p., www.cerphi.net, consulté le 02 août 2007.

Article d'encyclopédie

Hamburger, Jean, « Réalité (concept de) », *Encyclopédie Universalis*, éd. 2004.