

COURS 2 : ART ET RÉALITÉ

INTRODUCTION

- H. Arendt : “La réalité est toujours déjà là”

Réel offert donc, naïvement, art = copie inutile de la réalité



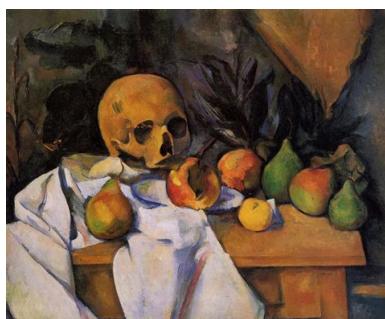
“Nature morte, aux noix et aux oranges” - Melandèse

Thèse soutenue par B. Pascal : *“Quelle vanité que la peinture qui force l'admiration pour des objets dont on n'admirer point les originaux.”* - Pensées

→ ce qui est vain est ce qui ne sert à rien. Copie alors qu'on dispose de l'original.

Réel : latin “res” = ensemble des choses qui sont jetées là devant nous → la réalité s'impose objectivement à nous, elle résiste de manière têtue à nos désirs. Réel = actuel

Art : renvoie au fictif, aux rêves, à l'idéal. Étymologie possible : latin “figere” = imaginer, inventer des choses fausses.



Entretient le lien apparence et faux semblant, serait 2nd par rapport à la réalité effective.

L'art manquerait de densité ontologique, art nous envoie dans les artifices.

“La Nature morte au crâne” - Cézanne

→ sortir de la vie ordinaire pour se poser des questions

CEPENDANT, réalité immédiate est porteuse d'illusion (scepticisme) → art permet de la dépasser.

Art = imitation OU initiation. Chemin à parcourir pour découvrir une réalité supérieure ?

Art aussi technique : Van Eyck fait ses couleurs lui-même.

Il ne peut pas y avoir d'art sans oeuvre réelle ⇒ oeuvre d'art = “res”, choses réelles qui ont une histoire. Mot fiction : latin “figere” = fabriquer, façonner.

PB : Quel mode d'existence pour ces œuvres d'art qui constituent notre réalité ? Faut-il penser que l'œuvre d'art nous éloigne de la réalité ou, qu'à l'inverse, elle nous la révèle ?

I) A première vue, en quoi l'art nous permettrait-il d'accéder à une réalité supérieure ?

A° De l'art sérieux de l'artisan à l'art ludique

Grecs :

- art avait pour vocation de représenter la réalité
 - distinction œuvre d'art / artisanat n'existe pas. "Demiurgoi" fabrique les objets
- "peosis" = imitations de la réalité, "mimesis". Art = imitation de la nature (idée antique).
- réel : "cosmos" bien ordonné, /= parties... (grecs : fini = parfait). Art le copie en mettant l'accent sur l'harmonie.

Imitation apparaît comme la condition indispensable de toute production artisanale ou artistique (Aristote et Platon : pas de création car notion monothéiste).

LES LOIS - PLATON

2 types d'art :

- "**jouets**" = arts ludiques (musique, peinture...), produisent un effet sur le spectateur.
Éluder la réalité, flatter le principe de plaisir et pas de raison
- "**arts qui produisent quelque chose de sérieux**" : artisanat, médecine, gymnastique (bonne santé pour la guerre) → produisent qlq chose d'utile à la vie humaine.

⇒ Ambiguité du terme art

T : En quoi l'art nous éloigne-t-il de la vérité et laquelle est-elle ?

B° Le simulacre : une forme d'art trompeuse qui nous éloigne de ce qu'il y a de plus réel

L'art nous éloigne de ce qu'il y a de + réel.

Platon : Monde fini = parfait → COSMOS, 2 parties :

- Sensible : pt de départ pour trouver la vérité (mais on ne peut pas y rester), vrai à un temps A pas à un temps B. Lieu de la multiplicité des opinions fluctuantes et changeantes. Sensible est plongé dans le devenir.
- Intelligible : possible de l'atteindre avec notre esprit / intelligence, modèle. Contemplation de la forme (yeux de l'esprit).
Vérité = Idées / Formes (allégorie de la caverne) → unité par rapport à leur multiplicité sensible.
Formes intelligibles = essence des choses sensibles , modèles divins, immuables / éternelles / identiques à elles-mêmes.

Modèle de la cō = analogie car le sensible va à la fois ressembler et différer par rapport à l'intelligible.

C'est l'art divin du démiurge qui est une norme d'évaluation pour l'art humain, il unifie le sensible qui est explicité par cette forme intelligible.

RÉPUBLIQUE - PLATON

- Art sérieux = menuisier → imitation = bonne copie car bons modèles (divin). Ressemblance et dissemblance avec l'idée.
- Art ludique = peintre → mauvais modèle ⇒ éloignement vérité. Illusionniste car reflet d'un miroir. Condamnation d'une crtē catégories de peintre (trompe l'œil, simulacre). Modèle = objets plongés dans la partie sensible, que des apparences.

EX : Parrhasius → a copié des rideaux qui ont été déjà copiés.

Le peintre nous trompe, prétend représenter dieu mais ne peut l'être. Son objet n'est pas utile.

⇒ Pour Platon, perte de référence réelle auquel le trompe l'œil se substitue avec ressemblance.

→ Tables sensibles VS modèles divins de table.

L'efficacité pratique de l'art est le signe qu'il parvient à exhiber la structure de la chose imitée, il saisit en partie la vérité.

Bons imitateurs = respectent les proportions : Polyclète

Crtē ne respectent pas : Le Colosse de Rhodes = grands pieds et petite tête donc raccourcissement des pieds pour illusion d'optique.

C° Les conditions d'une imitation féconde du réel : le passage de la copie à la représentation

Pas que copie, aussi représentation → donne naissance à un objet neuf, un être de fiction.

S'oppose moins à la vérité qu'à la réalité historique.

Être de fiction VS réel = positive, fiction introduit une distance par rapport à la réalité.

Hylémorphisme d'Aristote : formes directement incarnées dans la matière

EX : bébé en puissance puis en acte : Forme s'actualise dans la matière.

Entéléchie : forme > matière (adulte) puis inversement (vieillard).

POÉTIQUE - ARISTOTE

Passage mimésis copie à mimesis représentation → sens nouveau mimesis.

Mimesis lavé de méfiance platonicienne, il modifie la théorie des formes, sa métaphysique = pas même hostilité à l'égard de la partie sensible du monde.

Art poétique = instinct naturel, on ne peut pas le condamner (Hô imite tjr), plaisir d'apprendre.

→ Origine : épopees, poèmes lyriques, théâtre, comédies.

2 causes qui pousse instinctivement l'Hô à imiter

- instinct naturel EX : enfant apprend en imitant
- prend plaisir aux imitations

Mais hylémorphisme : curiosité de l'être humain mais aussi de la peur.

Force imitation :

- produire un retournement de situation, retournement du déplaisir sensible en plaisir d'apprendre ("cadavres" = plaisir de contempler les images mais vue pénible dans la réalité).
- Plaisir d'apprendre même chez les non-philosophes (reconnaître un portrait, voir l'exécution...)

Imitation des actions :

- comédies = vulgaires
- tragédie : "*l'imitation d'une action noble*" ; "*accomplit de la purgation des émotions*".
On ne peut pas penser la tragédie sans prendre en compte les effets qu'elle exerce sur ceux qui la lisent / regardent
→ pitié et terreur interviennent mais pas agréables en eux-mêmes : pas en même temps, succession rapide des émotions.
- Sophocle, Oedipe à Colonne : arrivée de Créon avec une escorte armée = terreur.
Antigone arrachée à son père = pitié
⇒ événements pas réels, imitations ou représentations.

L'affecte tragique nécessite une mise en scène → identification au personnage qui est un "*cas intermédiaire*" car exemple de ce qui pourrait m'arriver → spectateur a peur d'être un jour victime d'un malheur similaire à celui qui frappe le personnage.

Théorie d'Hippocrate : mélange des éléments naturels (eau, terre, feu, eau) (Cosmos est en + grand ce que l'humain est en + petit) dans l'être humain, en créant des humeurs.

L'homme est un krasis = mélange.

Équilibre des humeurs nécessaires pour être en bonne santé.

Équilibre se trouve dans la Catharsis, tragédie agit sur la bile noire.

Humeur ressentie chez les êtres humains : mélancolie

La Catharsis (purification du corps et de l'âme pour Aristote) :

- pitié : réchauffement de la bile noire
- terreur : refroidissement de la bile noire
⇒ équilibre.

TRANSITION :

oeuvre d'art pas que copie ou imitation :

F. Clouet, "Portrait d'Elisabeth d'Autriche" → collier en dentelle nécessite d'approfondir du savoir-faire qui a amené à la fabrication.

Mais pas que diagramme technique → offre un pdv original.

II) En quoi l'art nous permet-il d'accéder à une réalité supérieure au-delà du modèle de la réalité immédiate ?

A° En quoi l'art peut être conçu comme création qui reflète le monde ?

Création divine (religions monothéistes, EX : Dieu a créé le monde en 7 jours) → homme envisagé comme image de Dieu donc est aussi créateur.

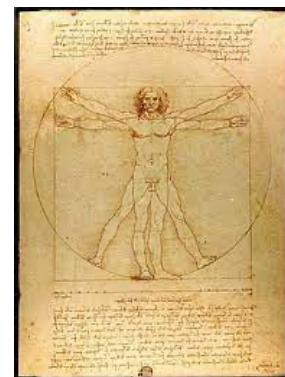
Renaissance : bouleversement artistique
→ Quattrocento (Italie) = redécouverte de l'Antiquité

L. De Vinci, L'Homme de Vitruve 1490 : symbole allégorique de la Renaissance.

Double position :

- jambes écartées : maximum d'espace, homme = centre de la création : HUMANISME
- passion du Christ, homme = image de Dieu

Intelligence et intensité de l'âme.
Homme = modèle du monde selon L. de V.

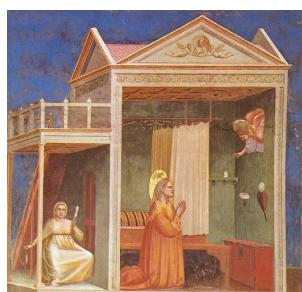


Michel-Ange, fresque au plafond de la chapelle Sixtine, 1508-1512 :

Dieu a placé l'homme au centre de sa création pour qu'il la contemple.
Doigts = alliance

Peinture = porte ouverte sur la création, démarche d'appropriation de la réalité.

Théorisation de l'art → recherche de perfection. Nouveauté : art nourrit par science.
Invention nouvel outil : perspective linéaire.



EX sans perspective linéaire :

Giotto, "Annonciation à Saint-Anne" : personnages proportionnels à leur importance .

Point de fuite crée profondeur → au niveau de la ligne d'horizon, crée des cônes visuels

- Albert, De Pictura

EX : Masaccio, "La Trinité"
Dieu en Majesté



Clivage art/sciences :

- **Marsile Ficin** : “Les arts doivent avant tout leur acuité et leur perfection à la puissance mathématique, c'est-à-dire à la faculté de compter, de mesurer, de poser qui relèvent plus que toutes de la raison”.
- **Panofsky** dit qu'un espace pictural doit être infini et continu pour être géométriquement représentable. Organisation du tableau = travail précis.

→ 2 prémisses de l'art classique

- image visuelle et produite par des lignes droites
- dimension, forme des objets tels qu'ils apparaissent

Institution d'une maîtrise rigoureuse entre maîtrise dans l'espace et représentation.



EX : **Van Eyck**, “Le portrait des époux Arnolfini” (décrit par Panofsky)

Storia (créée par la perspective) car objets symboliques :

- chien = fidélité
- fruits = paradis

Miroir révèle la vérité : ne se tiennent pas la main dedans, chien pas là, on voit les témoins du mariage.

⇒ peintre capable d'organiser, d'inventer un sujet / une storia.

B° Perspective utilitaire nous éloigne de l'essence même des choses

LE RIRE - BERGSON

Langage = obstacle à la cohérence du monde et de soi, pose un voile entre les choses et nous (empêche de les comprendre), pas de recul pour penser.

Oeuvre d'art nous montre ce qu'on ne voit pas à l'oeil nu

CRITIQUE DE LA FACULTÉ DE JUGER - KANT

3 grands livres : Critique de la raison pure, Critique de la raison pratique

“Analytique du beau”

De l'Antiquité à la Renaissance : beau = qualité de l'objet

→ Kant : lien beauté et sentiment réel.

Kant VS sc. du beau (**Baumgarten**) : fonder objectivement le jugement de goût, beau = enchaînement des parties dans un tout harmonieux et ordonné).

→ “C'est beau” n'est pas un jugement de cohérence car pas de cohérence objective de l'objet.

Premier à l'avoir dit : **D. Hume** : “La beauté n'est pas une qualité inhérente aux choses ; elle n'est que dans l'âme qui la contemple, et chaque âme voit une beauté différente.”

- Le modèle du goût

Hume identifie la beauté à l'agréable. Humains = tendance générale à trouver belles les mêmes choses car tous de même nature.

⇒ Kant veut pas général mais universel.

Il étudie le jugement de goût dans sa subjectivité transcendante = l'étudier dans les conditions qui se rencontrent universellement dans tous les sujets et qui rendent possible l'expérience sensible du beau.

Il dit qu'on a tous les mêmes facultés (Hume dit que cela varie selon les expériences).

"Le jugement en général, c'est la faculté de concevoir le particulier comme contenu dans le général."

2 manières de juger :

- jugement déterminant : jugement cognitif (du général au particulier, + Hume)
- jugement de goût : jugement réfléchissant (du particulier au général) → recherche de l'universel, que les autres soient d'accord = remonter d'un objet vers la règle. Penser en vue de lui appliquer une règle.
⇒ le beau est l'objet d'un jugement de goût réfléchissant désintéressé.

Distinction

- Agréable : *"L'agréable est ce qui plaît aux sens dans la sensation."*. Satisfaction ordinaire, intérêt à son but dans le plaisir que nous procure l'objet.
- Bon = plaît à la raison, utile et morale.
- Parfait :

VS

- Beau : désintéressé. Harmonie de la sensibilité et de la raison (s'opposent d'ordinaire), pas intéressé par le caractère utile de l'objet.
Devant une œuvre d'art, facultés harmonisées (sensibilité et entendement).
Propre au jugement que porte le spectateur sur l'objet, jugement esthétique selon ma relation avec la chose.
Il faut se concentrer sur le sujet / les conditions de la représentation en générale, non l'objet.

3 types de facultés :

- 1) sensibilité, imagination = faculté qui donne des objets et qui se caractérise par sa réceptivité (on reçoit des sensations particulières)
- 2) entendement = faculté de l'universel, pour penser les matériaux sensibles
- 3) raison : veutachever la cohérence

Finalité sans fin de l'œuvre d'art : la beauté est la forme de la finalité d'un objet en tant qu'elle est perçue dans cet objet sans la représentation d'une fin.

"La finalité du beau réside dans l'équilibre des fonctions de l'esprit." car pas de finalité objective (bien ou perfection) ni subjective (agrément).

2 types de beauté :

- libre : aucune concept de ce que doit être l'objet
- adhérente : concept de l'objet d'après sa perfection, pas jugement de goût, mélange à la technique
EX : édifice = notion de perfection, ce que cela doit être.

Est beau ce qui est reconnu sans concept comme l'objet d'une satisfaction nécessaire : il exemplarise une règle universelle qu'on n'arrive pas à formuler → de manière inductive, dire "c'est beau" = réclamer la nécessité de l'adhésion de tous à ce jugement.

Le génie : crée le beau mais ne peut l'expliquer : *"le génie est la disposition innée de l'esprit par laquelle la nature donne à l'art sa règle."*

- originalité
- exemple de création artistique, inspiration pour les autres. Il invente les règles.
⇒ si pas de règle, pas de sc transmissible du beau
- ne sait pas : *"le génie ne peut exposer scientifiquement comment il accomplit son œuvre."*

Les Beaux Arts ne sont possibles que comme production du génie. Il n'est pas le résultat d'un apprentissage, il est une disposition innée de l'esprit.



Si l'artiste copie, il ne peut pas être original.

Ex : Léonard de Vinci, Saint-Jean Baptiste

→ utilisation du clair obscur

Son disciple Luini, imitation, pas le même rendu

→ don de Léonard de Vinci

Probabilité technique de l'artisan ≠ génie de l'artiste.

C° L'art nous permet d'accéder à une réalité supérieure

Pas que imitation de phénomènes mais aussi dépassement du monde des phénomènes naturels.

L'Homme ne peut pas trouver le réel authentique en se tournant vers les objets ordinaires qui l'entourent donc, l'Homme a besoin de la médiation de l'art.

Art permet de manifester l'essence voilée qui est à l'œuvre dans le sensible.

L'ESTHETIQUE - HEGEL

Replacer la réflexion esthétique d'Hegel dans son système philosophique :
absolu = sujet, se déploie, se crée progressivement

- incarnation dans la nature mais cycle, pas de liberté
- incarnation dans l'esprit humain → absolu = dialectique (art, religion, philo).

Art = la 1° incarnation de l'esprit absolu dans le monde humain → c'est l'esprit absolu sous sa forme sensible, il s'incarne pour mourir et renaître. Il se sert d'un matériau extérieur/naturel pour se réaliser.

Oeuvre = mode d'expression du divin, c'est une création donc valorise les choses, mêmes les + communes.

L'art nous permet de changer de pdv par rapport à l'objet quotidien donc, on va le voir comme un objet de contemplation (pas que utilitaire et fonctionnel) → expression de l'universel.

→ Le spirituel se sensibilise et le sensible se spiritualise. C'est le contenu de l'œuvre d'art qui joue un rôle décisif (pas que esthétique de la forme).

Dialectique d'Hegel :

- en soi : abstraction

- pour soi : 2nd négation jusqu'au bout d'elle-même
- en soi pour soi : réalité supérieure

En soi : art symbolique

Ne s'incarne pas encore bien, inadéquation forme et fond spirituel de l'œuvre.

Civilisation orientale (1ere manifestation de l'esprit absolu dans l'art).

Art repose sur des symboles, analogie → porte à interprétation, aller au-delà de la forme sensible pour comprendre le véritable contenu du symbole.

MAIS symbole = ambigu : *"de pareilles conceptions sont d'abord abstraites et indéterminées dans l'esprit des peuples."* EX : pyramides égyptiennes, "empire des morts" en Egypte → tombeau symbolise l'au-delà.

Pour Hegel, sphynx → esprit divin doit passer par l'inférieur, par la forme de l'animal pour se réaliser.

Il dit que la fin du symbolisme apparaît avec Oedipe car il résout l'éénigme du sphinx.

- "Oedipe roi" : il se crève les yeux (a tué son père et épousé sa mère) → prend cs qu'il a tjr été aveugle à son destin. En tombant dans les ténèbres physiques, il commence à voir vraiment, il accède à la cō de soi.
⇒ symbole de l'esprit renversant l'empire du symbole.

Pour soi : art classique + gréco latin

Harmonie forme et fond de l'œuvre.

Divin prend la forme de l'Homme → c'est lui que l'art classique représente.

Forme humaine apparaît comme le siège et la manifestation naturelle de l'esprit (sculpture)
⇒ un humanisme.

"Le corps et l'esprit, comme formant un seul et même tout, comme inséparables" donc pas de pb d'interprétation.

PB : forme du corps humain pas absolument adéquate à l'esprit divin : contraste grandeur des dieux et forme corporelle (status grecques = noms de divinité), ils ne restent pas dans une éternité immuable → esprit bien exprimé mais se dérobe, comme absorbé.

En soi pour soi : art romantique

Art chrétien pour l'Homme, centré sur le Christ qui est l'incarnation vécue de l'esprit.

⇒ Union de la vérité absolue + subjectivité individuelle et humaine.

"Un homme parmi les hommes est dieu, et dieu est un homme réel."

But du christianisme = proposer un modèle d'humanité aux hommes qui a concilié infinité de la nature divine + finalité de la nature humaine.

L'esprit divin *"ne peut donc trouver de réalité qui lui corresponde que dans son monde propre, dans le monde spirituel du sentiment de l'âme, en un mot, l'intériorité."*

L'harmonie va poser un prime, une certitude intérieure de la foi donc, au nom d'un tel prime de l'intériorité, le romantisme va se situer au-delà de toute l'harmonie.

Harmonie classique réfutée mais pas régression et échéance → plutôt progression de l'esprit.

Puis en continuant la dialectique, on passe aux arts particuliers.

Autre exemple : art abstrait (tentative de saisir d'une présence insaisissable empiriquement vécue sous la catégorie de l'absence)

Offre une réalité supérieure, se détache de toute matérialité.

→ perte de référence, passage formel / informel

Abandon de la représentation du réel au profit d'une monstration du réel.



Vassily Kandinsky, "Composition VI"

mystérieuse, pas d'objectivité, "Se promener dans le tableau, se fondre dans le tableau en s'oubliant soi-même." Il reste "L'âme de l'artiste lui-même." → représentation de l'intériorité du peintre.

Synthèse arts plastiques et musique (introduire une musicalité) → chaque couleur = touche de piano sur laquelle on appuie pour faire naître un sentiment approprié (résonance spirituelle).

- Malévitch, "Carré noir sur fond blanc"

Gnose = ciò qui représente comme une révélation intérieure, institution salvatrice.

Abstraction de l'espace, formes, couleurs.

⇒ veut développer un suprématisme du sentiment pur qui trouve un équivalent dans la forme pure dégagée de toute signification. Il veut constituer une nouvelle réalité qui serait le point de départ d'une nouvelle réalité. Il refuse d'imiter un modèle extérieur.



Peinture abstraite introduit la nécessité intérieure de l'âme : art > nature car fruit de l'esprit de l'artiste.

3 nécessités mystiques (traduites dans le tableau) :

- créateur, nécessité propre à sa personne
- nécessité propre à son époque
- artiste = serviteur de son art donc, nécessité propre à celui-ci
⇒ accéder à un monde supérieur.

TRANSITION :

En se détachant de la réalité quotidienne et vulgaire, l'art se détache du monde des Hommes, il se déréalise.

III) C'est à travers des œuvres concrètes que l'art peut dépasser la réalité ordinaire

A° Il y a une objectivité des œuvres d'art

CONDITION DE L'HOMME MODERNE - H. ARENDT

“Ce qui fait de la pensée une réalité, qui fabrique des objets de la pensée, c'est le même ouvrage qui, grâce à l'instrument primordial des mains humaines, construit les autres objets durables de l'artifice humain.”

Art puise son inspiration dans l'imaginaire. Art constitue un monde commun d'apparence entre public et artiste ; apparence = seule voie d'accès à l'être.

Art =

produits du travail	technique & art
Animal laborans = esclave, œuvres disparaissent dans la consommation <i>“produites et consommées selon le perpétuel mouvement cyclique de la nature”</i>	Homo faber = œuvres → durabilité surtout œuvres d'art car moins utiles. Réunit les Hommes dans la tradition sinon, violence. Espace autour duquel on se retrouve. Perdure, objet réel + durable.

B° Le caractère symbolique de l'œuvre d'art

MANIÈRES DE FAIRE DES MONDES - N. GOODMAN

Concrétude de l'œuvre d'art forme un monde mais, objets demeurent ambigus.

Si l'art ne peut pas se dispenser de sa dimension physique, il ne s'y réduit pas.

Dimension symbolique, dit qlq chose d'autre que la chose qu'elle est.

Apport de NG consiste à affirmer que l'art est - objet qu'idée car, l'art va reposer sur des objets ambigus.

Question de Goodman : *“Quand y a-t-il art ?”*

Selon le contexte : *“on arrive pas à reconnaître qu'une chose puisse fonctionner comme œuvre d'art en certains moments et non en d'autres.”*

Pierre au bord de la route =/ pierre sous une cloche dans un musée



A. Warhol, “Brillo box” : au musée, objet exemplifie la consommation (dimension symbolique).
⇒ Colère ressentie ou incompréhension montre la recô d'une symbolique et ambiguïté

- J. Cage, morceau 4'33" → ne joue pas mais sons de l'environnement : pour montrer que le silence absolu n'existe pas.
Sur sa partition est écrit “TACET” (= il se tait)

- Abramovic : MoMA 2010 → donne un vrai regard aux gens VS regard quotidien fuyant (comme dans le métro...), il fonctionne comme un symbole/une oeuvre d'art.

C° Ce sont les conditions matérielles qui rendent en réalité possible les propriétés esthétiques des objets

Oeuvres = propriétés physiques sur lesquelles se construisent des propriétés esthétiques.

⇒ Dépendance

Pourtant, les propriétés esthétiques ne se réduisent pas aux propriétés physiques.



Van Eyck, "L'Adoration de l'agneau mystique"

Dédoublement optique : peinture à l'huile (luminosité de surface) et ajout d'un vernis (luminosité comme venue des profondeurs).

⇒ on ne voit pas que des pigments mais aussi la représentation du paradis avec des visages...

Monisme anomal = pas deux domaines étrangers, sont liés (réalités physique et esthétique) mais, on ne peut pas réduire les propriétés esthétiques à des propriétés physico-chimiques. Les propriétés physiques ne peuvent jaïr sans réalité matérielle.

CONCLUSION

Oeuvre d'art pas que irréalité, elle se réalise au sein d'un monde humain.

Elle ne peut prétendre dépasser la réalité que dans la mesure où elle s'inscrit dans le réel lui-même.

Elle semble être - que la chose ordinaire mais, elle est + car peut prétendre à un sens symbolique.

- Paul Valéry, Cahiers : "L'opération de l'artiste consiste à enfermer un infini potentiel dans un fini actuel." → œuvre d'art se présente comme un esprit de surcroît de réalité, elle ne se dégrade pas grâce à son sens symbolique.