
De la consommation à la création : l'interprétation

Célio Paillard

Institut ACTE UMR 8218 – Équipe Espas

18e section (Arts: Arts plastiques, du spectacle, musique, musicologie, esthétique, sciences de l'art)

c.paillard@bulb.fr

MOTS-CLES :

Interaction, consommation, création, partition, interprétation, jugement

RESUME :

Doit-on opposer consommation et création ? Cette communication vise à questionner les rapports entre ces deux termes, placés a priori aux deux extrêmes des attitudes possibles face aux œuvres (d'art), de la passivité béate (voire abêtie) à l'activité manifeste. Plutôt que de les considérer comme des situations excluant l'une de l'autre, et pour éviter tout argument moral (souvent manichéen et contreproductif), il sera proposé de les étudier à travers leur dynamisme et leurs interrelations, en convoquant le concept d'interprétation, pris dans ses diverses acceptations.

INTRODUCTION

J'aimerais vous parler de l'usage que l'on peut faire de ces mots, « consommation » et « création » dans le champ de la création artistique contemporaine, et en particulier en rapport avec l'art qu'on qualifie de « participatif ». Je choisis volontairement cet épithète parce que, vague et plein de sous-entendus, il fait écho aux deux termes questionnés dans ce colloque Ludovia 2014, termes qui me semblent également pouvoir véhiculer beaucoup d'arrière-pensées. En cela, ils devraient donner lieu à de nombreuses critiques, et j'en exposerai certaines tout du long de cet article.

Mais, pour éviter des généralités théoriques qui seraient détachées des expériences individuelles et contextuelles, je vais commencer par raconter quelques moments particuliers, des scènes que j'ai pu observer, voire auxquelles j'ai participé activement. C'est pourquoi je ne prétends pas à l'objectivité¹, ni même, *a priori*, que ce soit un florilège représentatif, mais ce seront des supports à réflexion...

1 Ce n'est pas un hasard si j'utilise souvent dans ce texte la première personne du singulier.

1 EXPÉRIENCES D'ŒUVRES

Je pense tout d'abord au vernissage de l'exposition *Sensation Versus Digital* au 104, à Paris, en novembre 2013. Beaucoup de monde était venu voir ces installations, avec sons et lumières, des installations génératives que des programmes informatiques faisaient évoluer en permanence. Dans la première, [*Infinity III*, de Heewon Lee](#), les visiteurs s'asseyaient et regardaient les images projetées sur plusieurs murs, qui ressemblaient à du bruit vidéo ou à un ciel saturé d'étoiles, jusqu'à comprendre qu'il s'agissait des mouvements de millions d'oiseaux virtuels, dont le vol était simulé en 3D. Dans la seconde, [*Tropique*, d'Étienne Rey](#), ils restaient debout, immobiles, environnés de faisceaux lumineux en mouvement, cependant que les enfants essayaient de les éviter comme s'il s'agissait de dangereux rayons laser.

[*Standing Wave*, d'Annica Cuppetelli et de Cristobal Mendoza](#) était une œuvre explicitement « interactive » : des capteurs dissimulés analysaient les déplacements des visiteurs, dont les mouvements latéraux semblaient étirer, d'un côté ou de l'autre, des traits lumineux verticaux au repos. Comme souvent lorsqu'on est confronté à une installation interactive, il fallait du temps pour comprendre comment elle réagissait et à quels types de sollicitations, afin d'adopter l'attitude qui en tirait le meilleur parti. Seuls quelques visiteurs s'y risquaient en avançant dans la zone sensible. Ils étaient encouragés par les autres qui, attendant prudemment en retrait, s'amusaient du spectacle.

En observant ces aventuriers, je me rappelais mes premières expériences devant des œuvres dites « interactives », dans des expositions d'un art qu'on n'appelait pas encore « numérique », comme *Artifices* à Saint-Denis, ISEA 2000 un peu partout dans Paris, Villette Numérique sous la grande Halle de La Villette, ou encore les festivals organisés par le Cube à Issy-les-Moulineaux... Je restais souvent interdit, ne sachant pas « quoi faire » face à ces œuvres ; hésitant à diriger la lumière vers l'écran de [*Phototropy* de Christa Sommerer et Laurent Mignonneau](#), puis amusé par les formes 3D qui semblaient y prendre vie, et finalement lassé de ne pouvoir agir autrement sur elles ; attendant d'être poursuivi par le projecteur de [*Access de Marie Sester*](#), mais déçu de le semer si facilement ; cherchant à faire danser les méduses de [*Viens Danser* de Catherine Langlade](#), mais ne comprenant pas en quoi leurs mouvements suivaient mes déhanchements.

« La puissance dramatique du virtuel réside dans cet appel à être actualisé, dans le désir d'accès, de déclenchement, d'exploration et de découverte. L'inévitable déception qu'engendre l'expérience des limites de l'interactivité révèle autant sa dimension artistique que son efficacité critique. » (Boissier : 1996)

Le plus souvent, devant ce type d'œuvre, passés le malaise et la peur du ridicule, j'ai ressenti cette déception de l'interactivité dont parlait Jean-Louis Boissier : certes j'avais déclenché quelque chose, mais sans quasiment rien maîtriser, faisant simplement ce que l'artiste voulait que quelqu'un fasse, peu importe qui, du moment que son œuvre était « activée ». Tout cela me semblait bien trop prévisible, comme si j'avais été poussé, voire contraint par l'œuvre à la faire fonctionner... Car si je ne l'avais pas fait, je n'aurais rien vu, et j'étais bien venu pour voir quelque chose, non ?

Je pense avoir eu un rapport actif face à ces œuvres, mais peut-on en conclure que j'ai créé quelque chose ? Ce n'est pas mon sentiment. Peut-on dire de ceux qui ont placé leur visage, impassible ou grimaçant, devant les caméras de [*Assembly à la Gaîté lyrique*](#), et qui l'ont vu incrusté dans le mur d'images face à eux, qu'ils ont créé quelque chose ? Ou ont-ils simplement été intégrés à l'œuvre du collectif U. V. A. ? Et comment apprécier l'action des spectateurs aventureux devant *Standing Wave* ? Peut-on les qualifier de co-auteurs des œuvres, ou d'auteurs-aval, comme le fait Edmond Couchot (2003), comme s'ils venaient

compléter (et aboutir?) le travail de l'auteur-amont, l'artiste ? Ont-ils un rôle à ce point déterminant dans l'actualisation des œuvres qu'on pourrait leur attribuer le statut de co-créateur ? Dans ce cas, ne devraient-ils pas être crédités et avoir leur nom placé à côté de celui de l'artiste sur le cartel de l'œuvre ou dans un site Internet *ad hoc* ? Mais l'unique auteur-amont (ou groupe d'auteurs) se trouverait alors noyé sous le nombre, potentiellement infini, d'auteurs-aval...

Mais les actions de ces spectateurs actifs (« spect-acteurs », dit-on souvent dans le champ de des arts numériques) sont-elles bien différentes de celle du spectateur qui, cherchant la bonne position pour reconstituer la figure de [Varini](#) dessinée dans le paysage (plutôt que d'en apercevoir que quelques fragments, éparpillés ça et là), voit donc plusieurs configurations de l'œuvre ; de celui qui bouge devant une œuvre d'Op-art, pour en voir les différentes facettes ; voire de celui qui, en se plaçant face à un tableau de la Renaissance, donne sens à la perspective en en reconnaissant la profondeur ?

Il y a quelques années, j'ai amené des étudiants d'une école d'architecture parisienne à visiter la collection du Mac Val, à Vitry. Parmi les œuvres présentées dans cet accrochage, il y avait une installation de [Shilpa Gupta, *Untitled \(Shadow 3\)*](#). Le principe en était simple : des capteurs discernaient et enregistraient les silhouettes des visiteurs qui passaient et celles-ci étaient projetées simultanément sur le mur, accompagnées de silhouettes d'autres formes, qui leur semblaient accrochées. Cela amusa beaucoup mes étudiants. Ils passèrent et repassèrent devant, jusqu'à produire une forme où silhouettes de personnes et d'objets se mélangeaient au point de devenir indiscernables, et que le programme ne « sache » plus ce qu'il faisait (c'est-à-dire que les algorithmes de reconnaissance formelle s'avèrent inefficaces).

J'y retrouvai un de mes principaux plaisirs devant les œuvres dites « interactives » : les faire fonctionner de toutes les manières possibles et imaginables jusqu'à trouver la faille, la situation imprévue que le programme ne parvient pas à gérer. Cela occasionne alors des bugs, blocages, répétitions erratiques, qui font ainsi apparaître la logique de l'œuvre : non pas sa configuration visible, mais certains des mécanismes qui lui permettent de prendre forme et qui, dans ce cas de figure, ne remplissent pas leur fonction et ne parviennent pas à clore l'œuvre telle que l'artiste a pu la penser.

Parfois, il n'est même pas besoin de forcer, tant les œuvres sont construites sur des systèmes complexes, en équilibre précaire. C'est ce que montrait, involontairement, [La Funambule de Michel Bret et Marie-Hélène Tramus](#), dont le personnage virtuel se dégingandait pour tenir sur son fil, alors que son capteur, peut-être dérégulé par les conditions climatiques, lui envoyait des informations contradictoires².

Il ne s'agit pas d'un simple plaisir pervers de voir se gripper une mécanique bien huilée. L'important est aussi de voir que le mouvement interne à l'œuvre peut être interrompu ou dévié, ce qui peut nous laisser une place, et pas seulement celle prévue par son créateur. Car en faisant cela, plutôt que de n'être que l'instrument de l'actualisation d'une œuvre virtuellement réalisée par l'artiste, nous faisons de cette œuvre notre propre instrument, de jeu. Nous en faisons quelque chose d'imprévisible, voire d'improbable ; de la même manière qu'un *gamer* peut s'amuser à détourner les règles d'un jeu vidéo³ ; ou, plus couramment, que nous

2 L'installation était exposée en plein air pendant le festival 1^{er} Contact, organisé en 2002 par le Cube à Issy-les-Moulineaux (92).

3 Je vous renvoie à Olivier Robert pour des références théoriques, et je vous invite à regarder des [séquences filmées des nombreux détournements de GTA](#), mises en ligne sur le web.

nous appropriions les outils que nous mettons en œuvre à travers un « art de faire » (de Certeau 1980).

C'est pourquoi j'aime tester les limites des œuvres interactives ; comme lorsque j'ai cherché à produire des dissonances insupportables en déplaçant les capteurs de *Solar Helix / Ceremonial Chamber* (cette installation de MSHR, présentée à Exit 2014, semblait plutôt conçue pour produire des drones⁴ texturés, étranges certes, mais pas inécoutables) ; ou comme lorsque je jouais avec les pierres de *Kymapetra* (installation de Grégory Lasserre et Anaïs Met den Ancxt, présentée à Exit 2013) pour leur trouver de nouveaux usages et improviser des mélodies rudimentaires, plutôt que de prêter attention aux vibrations à la surface de l'eau (comme le souhaitaient les artistes).

La question est alors de savoir si ce type de détournement peut être comparé à ceux qu'opèrent les artistes lorsqu'ils s'approprient des outils et les mettent au service de leur pratique, à la manière des bricoleurs qui font avec ce qu'il y a et trouvent des solutions ingénieuses selon la situation et les envies qu'elle fait naître en eux (Levi-Strauss 1969). Pierrick Sorin en est un représentant éclatant, parce qu'il met en scène cet aspect de son travail dans la plupart de ses œuvres, que ce soit dans ses films, dans ses installations vidéo, mais aussi dans une pièce de théâtre, *22h13 (ce titre est susceptible d'être modifié d'une minute à l'autre)*, dans laquelle un acteur, son alter-égo, se livre à des expérimentations aussi loufoques que spectaculaires.

À moins qu'on ne puisse dire que certains spectateurs, par l'ampleur et l'inventivité de leurs interventions, produisent de nouvelles « activations » de l'œuvre, comme on dit des artistes qu'ils activent des dispositifs, autrement au repos, quand ils s'en servent de support à des performances. Mais il n'est pas sûr que tout un chacun soit reconnu comme créateur en détournant des œuvres déjà attribuées. Des artistes reconnus comme Robert Rauschenberg (*Erased de Kooning*, 1953) ou Bertrand Lavier (avec son installation *Bertrand Lavier présente la peinture des Martin de 1903 à 1984* réunissant des œuvres d'artistes la plupart inconnus partageant le patronyme « Martin ») peuvent le faire, mais ni le spectateur anonyme, ni même l'artiste de « second plan » ne peuvent le faire. De telles interventions doivent rester limitées, sinon cela porterait atteinte à notre patrimoine. Ce pourquoi l'attaque à coup de marteau (et l'ajout du mot « dada » sur l'urinoir) de Pierre Pinoncelli sur *Fontaine* (le premier ready-made de Duchamp) n'a pas été reconnue par tout le monde comme méritant le statut d'« œuvre dérivée »⁵.

2 VALEUR DE LA CRÉATION

Si on parle de l'activité ou de l'attitude des spectateurs vis-à-vis des œuvres, qu'entend-on donc par « consommation » et « création » ? Il me semble que cette question peut être considérée sous plusieurs angles. On peut chercher à comprendre ce que signifient ces deux termes, en en donnant la définition, c'est-à-dire en choisissant celle(s) qui nous convient. Dans ce cas, on a l'embarras du choix : que l'on considère la consommation comme un accomplissement (d'une affaire, d'un mariage), qu'on l'envisage dans ses dimensions économiques (actuellement le sens prédominant du mot, me semble-t-il), qu'on pointe sa nécessité (ce que consomme un moteur pour fonctionner), etc. ; ou qu'on se réfère à la Création en pensant à Dieu, ou à la Nature, à la Mère, la Femme (avec un grand M ou F, pour

4 Sorte de bruit de fond continu ; le mot vient de l'anglais et peut être traduit par « bourdon ».

5 En effet, il a été poursuivi et condamné devant les tribunaux pour ces deux « performances » (selon son point de vue) ou « dégradations » (selon les institutions) au Carré d'Art, à Nîmes, en 1993 et au centre Pompidou, à Paris, en 2006.

mieux l'essentialiser) à l'artiste, au savant fou qui donna vie à Frankenstein, ou encore à l'entrepreneur, voire à l'investisseur (« créateur de valeur »), que la création doive être *ex-nihilo* ou seulement marquer une différence, voire qu'il suffise qu'un pouvoir l'institue, qu'elle soit une action ou son résultat, et quelque forme qu'elle prenne dans de nombreux domaines, artistique, culturel, social, politique, religieux, philosophique, scientifique, technique, etc. Étymologies et définitions peuvent être utiles pour comprendre ces termes, mais ils ne suffisent pas, tant la palette des significations est étendue et ouverte (création) et tant elles fondent des interprétations contradictoires (la consommation pouvant aussi bien être considérée comme une opération nécessaire ou superflue).

Toutefois il n'est pas ici question de s'accorder sur le sens de ces termes pris isolément, mais plutôt d'étudier leur rapport, ce qu'il produit et, surtout, ce qu'il sous-entend. J'aimerais pouvoir décrire les sens qu'on attribue à « consommation » quand on accorde tels autres sens à « création », surtout depuis que la critique de gauche⁶ s'est saisie de ces termes dans les années 1960 et 1970⁷. Mais il faudrait pour cela engager un travail de recherche qui excéderait largement le cadre d'un article de colloque, en faisant une très large recension d'ouvrages et des enquêtes de terrain sur une très vaste échelle pour construire des typologies de rapports faits entre consommation et création, et surtout pour déterminer qui fait de tels rapports et pourquoi, pour comprendre comment cette répartition trouve sa place dans leur système de pensée, et ce qu'elle y conditionne.

Je ne me lancerai pas dans une telle entreprise. Toutefois, il me semble que les deux termes sont souvent opposés⁸, un consommateur ne pouvant être créateur, du fait-même qu'il consomme – en résonance avec de ce disait Raoul Vaneigem en 1967 :

« À présent que l'aliénation du consommateur est percée à jour par la dialectique même du consommable, quelle prison prépare-t-on pour la très subversive créativité individuelle ? J'ai déjà dit que la dernière chance des dirigeants était de faire de chacun l'organisateur de sa propre passivité. » (Vaneigem 1967 : 248)

Dans le cadre artistique (dans lequel je me place), la consommation correspondrait à une attitude passive et irréfléchie du spectateur, quand la création serait celle d'un « spect-acteur » intelligent et investi. Mais comment déterminer ce qui ressortit à l'une ou l'autre des attitudes, selon quels critères, et qui en statuerait ?

Peut-être est-ce là une autre façon de considérer la question : « qu'entend-on par “consommation” ou “création” ? » Non pas, pour chercher à déterminer à quoi cette distinction correspond, mais plutôt pour s'interroger sur ceux qui l'opèrent. Qui donc désigne (mais implicitement, par l'anonymat de l'universel) le « on » de la question ?

Étant donné le thème du colloque Ludovia 2014, tous ceux qui y ont participé faisaient partie de ce « on », même si la plupart des intervenants ont questionné la distinction, souvent chacun de sa propre manière. Cependant, nous n'étions pas les seuls ni les premiers à apprécier les attitudes face aux œuvres et à les distribuer entre ces deux notions distinctes voire

6 Je pense en particulier à celle que Luc Boltanski et Eve Chiapello qualifient, dans *Le nouvel esprit du capitalisme*, de « critique artiste » du système, axée sur les valeurs (authenticité, créative, autonomie...), en la distinguant de la critique sociale, axée sur l'économie (meilleure répartition du travail et des richesses).

7 Dans des livres comme *La société du spectacle* (Debord 1967), le *Traité de savoir-vivre à l'usage des jeunes générations* (Vaneigem 1967) ou encore à *La Société de consommation* (Baudrillard 1970).

8 Jusque dans la description même de l'appel à participation au colloque Ludovia 2014, qui disait : « *Création et consommation peuvent être considérées comme deux pôles antagonistes entre lesquels se situent les outils du multimédia* », en précisant, plus loin que : « *Si cette logique manichéenne peut faciliter positionnement des applications ou des acteurs, force est de constater que les technologies numériques bousculent les anciens clivages.* »

antagonistes. Je ne me risquerais pas à désigner l'inspirateur ou l'initiateur d'un tel clivage dans le domaine de l'art, mais on peut dire qu'il a été exprimé fortement depuis longtemps, avec toutefois deux « moments⁹ » importants.

Le premier eut lieu dans les années 60, quoiqu'il s'originât dans des postures plus anciennes (les avant-gardes voire l'art moderne en général¹⁰); il découle d'une volonté de « démocratisation de l'art », afin de « sortir » l'art des musées et de le « descendre dans la rue » (je pense, par exemple, aux actions du GRAV, « groupe d'art visuel »). Il s'agissait de dégager les spectateurs de leur attitude passive (par définition, puisqu'ils avaient été conditionnés ainsi par les institutions) et d'en faire des acteurs « à part entière » en les faisant participer, non pas à la conception, mais plutôt à la réalisation de l'œuvre (c'est le cas, par exemple, des happenings d'Allan Kaprow). On voit que subsiste malgré tout une séparation des rôles, les artistes restant les initiateurs des œuvres pour lesquelles ils sollicitent la participation des spectateurs.

La démarche avant-gardiste de cette époque est à considérer ici autant sous l'angle artistique que politique, dans une perspective révolutionnaire d'éducation des masses – ce qui, de facto, place celles-ci en position d'infériorité vis-à-vis des militants, lesquels auraient découverts avant elles la voie à suivre (c'est bien à cela que sert une avant-garde, non ?). Les situationnistes, qui formaient un des mouvements les plus radicaux de l'époque, endossaient une même fonction d'éclaireurs, mais préconisaient également la dissolution de l'art dans la vie (ce que fit Guy Debord), pour que chacun (ré)invente son quotidien et refuse la logique spectaculaire de la société de consommation. La création ne devait plus être un privilège des artistes, mais plutôt une manière de vivre sa vie comme chacun l'entendait, en faisant fi des normes et des critères bourgeois, selon la propre forme que chacun pouvait souhaiter lui donner : une forme *a priori* originale et inédite, puisque chacun est différent.

Cette évocation du situationnisme est certes très hâtive, mais ainsi résumée, cette approche semble très efficace : pour qu'il n'y ait plus de spectateurs (qui auraient donc une attitude passive), il suffit qu'il n'y ait plus de spectacle. Évidemment, peu d'artistes l'adoptèrent, y compris chez les situationnistes. C'eut été renier leur position (favorisée) d'artiste et en perdre le bénéfice. Si tout le monde est créateur, plus personne ne peut s'en targuer...

Pour autant, l'idée de participation ne disparut pas avec l'abandon de cet idéal des années 1960 et resta présente dans le champ artistique, en mode mineur. Elle fut notamment reprise par les artistes de l'op art (qui demandaient souvent aux spectateurs de se déplacer devant leurs œuvres, pour s'en faire leur propre vision) puis, plus récemment, par les tenants d'un art « interactif ». C'est le second moment marquant de la distinction création/consummation (avec la même ambition de rapprocher la seconde de la première).

9 J'utilise ce terme dans son sens historique (une période), mais aussi physique (bras de levier).

10 Dans son livre, *Formes de vie. L'art moderne et l'invention de soi*, Nicolas Bourriaud met en parallèle l'apparition de l'art moderne avec le développement du capitalisme au XIX^e siècle. « L'art moderne naît au moment de l'invention de la photographie, se développe en même temps que le système Taylor (1891) ou le cinéma (1895), et il est le contemporain des analyses économiques de Marx, qui meurt en 1883 : la modernité artistique, sous-produit de la civilisation industrielle, naît au cœur du processus de rationalisation du travail. » (Bourriaud 1999 : 13)

L'art ne s'oppose pas alors seulement à la reproduction (photographique) mais aussi à la répétition (du travail) et à l'aliénation (par la perte de contrôle sur la pratique et sur les produits du travail). C'est pour cela que, « Concrétisant dans son œuvre une relation au monde, l'artiste moderne infléchit le cours de sa vie, la transforme, la corrige, la propose comme modèle à investir. » (Bourriaud 1999 : 17)

Mais cette démarche créative n'était alors que l'apanage des artistes, capables de faire de leur vie une œuvre d'art.

En France, plusieurs chercheurs ont théorisé ce qu'ils considéraient être un nouveau rapport à l'œuvre : d'abord Frank Popper (dans son fameux livre *Art, action et participation* (1980)), puis son collègue Edmond Couchot, à travers le diptyque auteur-amont / auteur-aval, évoqué plus haut. Bien que séduisante, cette théorie me semble critiquable : tout d'abord parce que, comme j'ai cherché à l'expliquer plus haut, je pense qu'il est rare, sinon exceptionnel, que les spectateurs s'approprient suffisamment l'œuvre pour être qualifiés de co-auteurs (en général, ils ne font que faire advenir une de ses formes possibles, et non pas celle qu'ils pourraient souhaiter – mais qui peut savoir ce qu'ils souhaiteraient ?) ; ensuite, parce que la création de l'auteur-aval dépend de celle de l'auteur-amont dont le rôle prééminent sur l'œuvre est consacré par son attribution à son nom ; enfin parce qu'elle n'écarte pas la notion d'autorité, qui suppose un pouvoir sur l'œuvre – c'est *ma* Création ; je suis *le* Démiurge¹¹.

Le problème alors est que l'initiateur de l'œuvre est aussi celui qui en conditionne le mode d'accès et d'appréciation : ses propres critères esthétiques s'imposent aux spectateurs qui peuvent les suivre, éventuellement les rejouer un peu différemment, mais pas les remettre en question (sous peine d'entraîner un dysfonctionnement dans le dispositif informatique).

En d'autres termes : on peut jouer le jeu mais pas en refuser les règles (sans quoi on risque d'être exclu du jeu, parfois avant même d'y avoir joué) ni, *a fortiori*, les changer. Au mieux peut-on les détourner (et encore, cela requiert souvent de les connaître et de les maîtriser au préalable). Et si, en tant que « auteur-aval », on peut prendre plaisir à jouer le jeu, en y jouant on signifie qu'on l'accepte ainsi que ses règles et qu'à travers cela on le valide et on légitime la démarche de l'« auteur-amont » et, *in fine*, le créateur lui-même dans cette fonction¹².

Qu'il en tire ainsi bénéfice ne serait pas gênant s'il n'y avait pas aussi souvent une forme de jugement de valeur, dont la référence est ici la pratique de l'artiste, auquel on attribue le qualificatif prestigieux de « création », et que le spectateur devrait imiter, sous peine d'être taxé de consommateur de l'œuvre. Mais dispose-t-il vraiment des marges de manœuvre pour le faire ? Et surtout, s'il n'est pas lui-même artiste, pourquoi devrait-il opérer une telle distinction entre création et consommation, qui le dessert et qui place l'artiste, ou le monde de l'art en général (probablement le « on » dont je parlais plus haut) comme la référence qu'il devrait suivre ? Et s'il suit cette injonction à la création, n'est-il pas encore dans une attitude de consommation ? Peut-on créer sans créer sa propre façon de créer ? Ou mieux : créer, n'est-ce pas d'abord créer sa façon de créer ?

3 PARTITION/INTERPRÉTATION

Pour terminer cette communication sans pour autant la clore, je propose une ouverture vers une autre discipline artistique, la musique, dans laquelle il me semble que les questions de création et de consommation ont été posées différemment. Je pense en particulier à la démarche de partitions graphiques (notamment de John Cage ou de Cornelius Cardew).

À la différence des partitions que l'on pourrait qualifier de « traditionnelles », les partitions dites « graphiques » n'utilisent pas seulement (et parfois pas du tout) un système de notation

11 Difficile d'oublier les fondements religieux du mot « création ».

12 D'où l'intérêt des dispositifs interactifs dotés de capteurs qui peuvent ainsi mesurer l'« audience » de l'œuvre et capter des signes des « réactions » des visiteurs, autant d'« informations » éventuellement utiles pour le développement futur de l'œuvre et sa diffusion – tel est le sentiment de Françoise Lejeune (2012). Au moins, les institutions (publiques ou privées) seront rassurées : il y a des preuves chiffrées que leur argent est utilisé à bon escient : il a été rentabilisé grâce à une affluence suffisante et des preuves satisfaisantes de l'attention des visiteurs.

normé (portées, notes, rythmes, tempi...) mais proposent aussi des compositions et des formes graphiques non-conventionnelles à interpréter. Non seulement cela élargit le champ des possibles, au-delà des figures rythmiques et mélodiques traditionnelles, mais encore cela permet d'augmenter la marge d'appropriation des interprètes, sans pour autant que le compositeur abandonne la paternité et la responsabilité de l'œuvre.

Cette approche novatrice des compositeurs contemporains amplifie une spécificité de la musique : les œuvres peuvent exister sous deux formes distinctes, partition et interprétation, les deux étant à la fois liées et indépendantes. Et s'il ne peut pas exister d'interprétation sans partition, celle-là succédant à celle-ci, elle n'en est pas pour autant une simple actualisation ou réalisation et peut prendre des configurations très différentes. C'est pourquoi elle est souvent reconnue comme étant une œuvre à part entière, comme lorsqu'on préfère l'interprétation de tel ou tel chef d'orchestre, ou telle ou telle version d'un standard de jazz ou d'un classique de musique populaire.

Tout l'intérêt, à mon sens, de démarches comme celle de Cage (et d'autres compositeurs de partition graphiques, comme Cardew, Earle Brown...) est qu'elles intègrent l'importance et le potentiel créateur de l'interprétation et la favorisent par des œuvres « ouvertes¹³ », qui doivent être interprétées pour prendre forme (sonore). En acceptant et même en revendiquant de ne pas avoir tout le contrôle sur ses œuvres, le compositeur (ou l'artiste en général) en assure la pérennité¹⁴. Mieux, il arrive souvent que ces œuvres soient ainsi les précurseurs d'autres œuvres, comme c'est le cas avec les reprises (que ce soit d'un morceau musique ou d'une œuvre plastique, comme par exemple *Le déjeuner sur l'herbe*¹⁵). Si l'on pousse cette logique, il n'est plus question de création ou de consommation, d'œuvres et de spectateurs, mais plutôt d'une sorte de continuum de création, d'interprétations donnant lieu à des partitions suscitant des interprétations, etc., d'une série d'œuvres inspirées les unes des autres mais autonomes, aussi bien concrétisations formelles que prétextes à de nouvelles créations.

Ou encore, pour reprendre et décaler l'idée d'Edmond Couchot, des œuvres-aval donnent lieu à des œuvres-amont, lesquelles sont aussi en aval de futures œuvres, et c'est ainsi qu'une culture se développe, à partir et en regard de la culture existante. Toute œuvre est toujours à la fois en aval et en amont d'autres œuvres.

C'est alors qu'on peut se demander si cette distinction opérée entre création et consommation n'est pas utile pour maintenir chacun à sa place, les artistes d'un côté (les « créateurs »), les spectateurs de l'autre (les « consommateurs »), les premiers servant de modèles inatteignables aux seconds, dont la création ne peut être permise ou favorisée que par les premiers. Pourtant, il semblerait étrange de dire qu'il n'existe qu'un type ou qu'un modèle de création et que les spectateurs, quels qu'ils soient, ne seraient pas, d'une manière ou d'une autre, créateurs.

13 Toutes les œuvres musicales « ouvertes » ne sont pas sous forme de partitions graphiques. Toutefois, toutes les partitions graphiques sont « ouvertes », dès lors que n'y sont pas indiqués uniquement des notations explicites.

14 Pérennité qui peut aller au-delà de ce que son auteur imaginait, voire donner lieu à des interprétations imprévues, comme Cornelius Cardew en fit l'expérience avec sa partition *Treatise* (1963-67), aujourd'hui devenue un « standard » de la partition graphique et pour cela très souvent rejouée, parfois même par des collectifs d'improvisateurs, alors que Cardew a fini par rejeter cette partition : « *Dans l'exécution, la partition Treatise est de fait un obstacle interposé entre les musiciens et le public. Derrière cet obstacle, les musiciens improvisent, mais, au lieu d'improviser sur la base d'une réalité objective et d'en communiquer une partie au public, ils se préoccupent de cet artefact contradictoire : la partition Treatise. Ainsi, Treatise ne résulte pas seulement de l'incarnation d'idées erronées, mais empêche effectivement de s'établir une communication entre les musiciens et ceux qui les écoutent* » (Cardew, 1976 cité par Saladin : 2004).

15 Repris par Picasso, Alain Jacquet. L'histoire de l'art, ancienne autant que contemporaine, pourrait fournir une infinité d'exemples similaires.

Dans *Le spectateur émancipé*, Jacques Rancière montre bien qu'il n'est pas besoin d'éduquer les spectateurs à s'émanciper ou de leur concéder des espaces de liberté, mais qu'ils sont bien capables de les trouver par eux-mêmes et que, quelles que soient les tentatives de maîtriser l'appréciation d'une œuvre, ou même d'un spectacle, celle-ci est appropriée et donc, dans une certaine mesure, détournée, c'est-à-dire détachée des intentions de son auteur (qui en est dépossédé). C'est même, selon Danto, une des qualités des œuvres d'art : d'être interprétées (ce que Duchamp affirmait avant lui : c'est le regardeur qui fait le tableau). Ou encore, et c'est ce que disait Umberto Eco : toute œuvre d'art est ouverte – bien que certaines soient particulièrement conçues en ce sens, ainsi que le faisait Cage.

On pourrait se dire, à ce moment-là que, quelles que soient les œuvres, il n'y a pas de consommation sans création, sans appropriations de ces œuvres¹⁶, fussent-elles imaginaires ; de même qu'il n'y a pas de création sans consommation, à partir d'une reprise, d'une utilisation d'un existant qui, simplement de par les circonstances, le lieu et le moment, finit forcément par créer des différences...

BIBLIOGRAPHIE

Barthes Roland

(1957), *Mythologies*, Seuil.

(1984), *Le bruissement de la langue*, Seuil.

Baudrillard Jean (1970), *La Société de consommation*, Gallimard.

Bensa Alban (2006), *La fin de l'exotisme*, Anacharsis.

Boissier Jean-Louis

(1996), « Sur l'esthétique du virtuel », *Actualité du virtuel, Revue virtuelle*, Éditions du centre Georges Pompidou.

(2004), *La relation comme forme, L'interactivité en art*, Éditions MAMCO.

Boltanski Luc & Chiapello Eve (1999), *Le nouvel esprit du capitalisme*, Gallimard.

Bosseur Dominique & Jean-Yves (1999), *Révolutions musicales, La musique contemporaine depuis 1945*. Minerve.

Bourdieu Pierre (1979), *La distinction, critique sociale du jugement*, Éditions de Minuit.

Bourriaud Nicolas (1999), *Formes de vie. L'art moderne et l'invention de soi*, Denoël.

Couchot Edmond & Hillaire Norbert (2003), *L'art numérique, Comment la technologie vient au monde de l'art*, Flammarion.

De Certeau Michel (1980), *L'invention du quotidien, Arts de faire* (tome 1), Gallimard (Folio essais)

Debord Guy (1967), *La société du spectacle*, Buchet/Chastel.

Eco Umberto (1965), *L'oeuvre ouverte*, Seuil.

Goodman Nelson (1990), *Langages de l'art*, Jacqueline Chambon.

Lejeune Françoise (2012), « Esthésie d'une installation interactive : entre plaisir esthétique et plaisir ludique », Actes du colloque Ludovia 2012, Éditions Culture numérique.

URL : http://culture.numerique.free.fr/publications/ludo12/lejeune_ludovia_2012.pdf

Levi-Strauss Claude (1969), *La pensée sauvage*, Plon.

Marcolini Patrick (2012), *Le mouvement situationniste. Une histoire intellectuelle*, L'échappée.

16 C'est d'ailleurs ce que soutient Michel de Certeau dans son ouvrage *L'invention du quotidien* (tome 1).

Popper Frank (1980), *Art, action et participation. L'artiste et la créativité aujourd'hui*, Klincksieck.

Rancière Jacques (2008), *Le spectateur émancipé*, La fabrique.

Robert Olivier (2013), *Phénoménologie de l'expérience vidéoludique*, Thèse de doctorat soutenue à l'université Paris 1 le 9 septembre 2013.

Saladin Matthieu

(2002), « Processus de création dans l'improvisation », *Volume ! La revue des musiques populaires*, n° 1(1), p. 7-16.

(2004), « La partition graphique et ses usages dans la scène improvisée », *Volume ! La revue des musiques populaires*, n° 3(1), p. 31-57.

Vaneigem Raoul (1967), *Traité de savoir-vivre à l'usage des jeunes générations*, Gallimard (Folio).