
Appropriations contre détournements : faire œuvre malgré l'interactivité

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 :

Appropriation, détournement, interactivité, auteur, création, processus, ouverture de l'œuvre, spectateur, contrôle

RESUME :

L'art dit « interactif » est souvent célébré pour un nouveau type de rapport à l'œuvre qu'il permettrait, axé sur la participation. Mais cela fait-il des « spectateurs » (Weissberg) des partenaires de création de l'artiste ? Cet article montre en quoi cela dépend de leur attitude face à l'œuvre, selon qu'ils cherchent à se l'approprier ou à la détourner. On verra alors comment les deux approches, plutôt concurrentes que complémentaires, s'inscrivent dans deux conceptions antagonistes de la création que l'art interactif tente de concilier.

INTRODUCTION

Dans ce texte, je vais parler d'appropriation et de détournement dans le domaine artistique, en particulier dans celui des « arts numériques », et me demander comment ces termes peuvent être utiles pour parler des comportements des spectateurs puis, plus largement, des processus de création.

1 QUESTIONNEMENTS SUR APPROPRIATIONS ET DÉTOURNEMENTS

Je m'appuie sur ma propre expérience, en tant qu'artiste et chercheur, mais aussi en tant que spectateur et observateur d'autres spectateurs. Je me demande, notamment, comment concilier les discours, fondateurs ou contemporains, des partisans des arts numériques et mes expériences de spectateur et d'artiste, ainsi que mes observations lors de visites d'exposition. En particulier, je n'ai jamais eu l'impression que les œuvres d'arts numériques, même interactives, aient modifié notablement le statut des spectateurs. Je ne me suis jamais senti co-auteur d'une œuvre, ni même « spectateur » (selon le terme de Jean-Louis Weissberg), pas plus que « auteur-aval » à la suite de « l'auteur-amont » (selon les mots d'Edmond Couchot (2003)). En tout cas, pas plus avec les arts numériques qu'avec d'autres formes d'art.

Ma première question est : Ai-je déjà vu des spectateurs d'expositions d'arts numériques s'approprier et/ou détourner des œuvres ?

Je me souviens d'avoir vu des gens incroyables, ne sachant pas « quoi faire » devant ces œuvres, et beaucoup les regardant à distance, comme dans n'importe quelle exposition, même quand les œuvres requéraient manifestement leur participation pour « fonctionner ».

Je me souviens d'avoir vu des gens ébahis, fascinés par les prouesses des technologies, mais n'osant pas s'y frotter.

Je me souviens d'avoir vu des téméraires, se risquant à activer les œuvres, sous les regards d'autres spectateurs, contents que quelqu'un s'y colle avant d'essayer eux-mêmes – ou pas, parce que cette démonstration leur suffisait.

Je me souviens d'avoir vu des gens interdits, ne comprenant pas le rapport entre ce qu'ils faisaient et les évolutions de l'œuvre.

Je me souviens d'avoir vu des gens s'amuser, le plus souvent en groupe, par exemple en faisant des grimaces devant les caméras d'*Assembly* (du collectif UVA, 2011) ou du *Panneau du temps qui passe* (Vincent Lévy, 2001) et en regardant ensuite leur visage sur les écrans, ou en gesticulant pour voir leur silhouette projetée sur le mur avec beaucoup d'autres formes collées à elle (*Untitled (Shadow 3)*, Shilpa Gupta, 2007).

Je me souviens d'avoir vu des gens jouer avec les œuvres, souvent des enfants, comme ceux des groupes scolaires venus visiter l'exposition d'Exit 2015, à Créteil.

C'est ce dernier cas de figure qui, me semble-t-il, s'apparente le plus à une appropriation (comme celle d'un jeu). Mais je trouve cela très difficile à mesurer. J'en ai discuté avec la « chargée des publics » de la Maison Populaire (à Montreuil, Seine-Saint-Denis) et avec la directrice du Cube (Issy-les-Moulineaux, Hauts-de-Seine), deux lieux exposant beaucoup d'arts numériques. Aucune des deux ne disposait d'outil ou de critères d'analyse pour juger de l'appropriation ou de la participation du public. En revanche, elles connaissaient le nombre de visiteurs, « libres » ou profitant des visites commentées. Et surtout, elles pouvaient apprécier ce que font les visiteurs lors d'ateliers organisés en rapport avec les œuvres – mais c'est un public restreint, composé essentiellement d'enfants et de personnes handicapées.

Le problème, c'est que l'appropriation et le détournement ne sont pas quantifiables. Et même si on essaye de mesurer la participation, qu'est-ce qui nous permet de dire que quelqu'un s'est approprié l'œuvre ? Suffit-il de compter les clics et le temps passé devant telle ou telle œuvre, ou de relever les parcours des spectateurs ? Et le détournement ? Selon quels critères et à partir de quand peut-on dire qu'une œuvre a été détournée ? On atteint vite les limites des

1
outils d'analyse, notamment s'ils sont automatisés . C'est pourquoi les études s'accompagnent souvent d'une approche qualitative (Lejeune, 2012) et d'observations in situ, pour lesquelles l'intuition est d'une grande aide. Et, même dans ce cas, il est délicat d'en tirer des conclusions affirmées sur le type d'approche (appropriative, transgressive, autre ?) que les spectateurs ont eu des œuvres

Vues la difficulté de mise en œuvre de ce type de recherche, l'incertitude et la fragilité des résultats, on peut se demander pourquoi de telles démarches sont entreprises et qu'est-ce qui motive les personnes qui souhaitent savoir si telle ou telle œuvre est appropriée ou détournée. Est-ce un critère esthétique ? Un outil ou un paramètre de conception ? Un prétexte pour développer ou vérifier des théories ?

1

Pour citer un exemple dans un domaine connexe : les outils de statistique pour mesurer la fréquentation des sites Internet mesurent le nombre et la provenance des visiteurs, la durée pendant laquelle telle ou telle page est restée affichée sur leur écran, etc., mais rien ne permet de déterminer si le site leur a plu et quels usages ils en ont fait. On peut certes se livrer à des interprétations, surtout si on dispose de l'historique de leur navigation en ligne, mais tout cela ne reste que conjecture...

2 DEFINITIONS

Il serait utile de savoir ce qu'on entend par ces deux mots, « appropriation » et « détournement ». Voici, brièvement résumé, ce qu'en dit *Le Robert, dictionnaire historique de la langue française* (1998).

L'appropriation, c'est le fait de rendre quelque chose, un objet, propre à quelqu'un. « Propre » dans deux sens, le second étant minoré quoiqu'inclus dans le premier. « Propre », c'est-à-dire à soi, comme dans « propriété ». Mais aussi « approprié » comme convenable, c'est-à-dire adapté à soi. Quand on s'approprie quelque chose, c'est d'abord qu'on le prend puis qu'on le fait sien en lui ménageant une place dans son monde, en en faisant un usage, souvent exclusif, voire excluant. Certes, il peut y avoir plusieurs appropriations, simultanées ou successives, mais quand on s'approprie quelque chose, on le garde, quelque part avec ou en soi.

Opérer un détournement est une action encore plus volontaire, qui est souvent réprochée car jugée violente ou illégitime : détournements de mineurs, de fonds publics, d'un avion... Il n'y a guère que le détournement d'un fleuve (pour irriguer des cultures, par exemple) ou de la circulation qui puissent paraître légitimes. Mais, quoi qu'il en soit, cette action « détourne du droit chemin », au propre comme au figuré, et dirige ce qui a été détourné dans un sens qui n'était pas prévu, ou souhaité, initialement. On ne peut pas préparer quelque chose pour qu'elle soit détournée ; ou alors ce n'est pas un détournement.

Hormis une signification ancienne (« empêchement »), un détournement est toujours celui d'un flux (le cours de la vie, les mouvements financiers, ce qui suit un parcours...), qu'il n'interrompt pas mais oriente ailleurs. On ne peut détourner que ce qui est en mouvement, ou au moins l'a été et pourra l'être à nouveau.

Lorsqu'on parle d'art, les termes s'appliquent en général à la démarche d'artistes qui se sont appropriés des objets (ou des idées) et les ont détournés de leur fonctions. Soit pour leur donner une valeur artistique qu'ils n'avaient pas avant (comme les cubistes qui intégraient des petits objets ou des extraits de journaux à leurs toiles, comme les démarches de ready-made, comme le détournement d'objets de consommation courante dans les œuvres du pop art, etc.). Soit pour faire évoluer leur valeur artistique, par exemple quand un artiste s'appuie sur une œuvre antérieure pour élaborer son œuvre, comme dans les démarches appropriatives. Vue l'importance des références à l'art dans l'art actuel postmoderne, on peut se demander si le paradigme de l'art contemporain, que Nathalie Heinich (1998) définit comme étant la transgression, n'est pas basé sur le détournement – puisqu'il s'agit de s'affranchir des limites esthétiques préalables et, souvent, de déplacer dans le champ de l'art des objets ou pratiques de la vie courante en s'appuyant sur ou en prolongeant leur potentiel².

Mais on ne parle pas là des spectateurs. *A priori*, on n'y pense même pas. Ça ne semble être ni dans leurs prérogatives, ni dans leurs droits. Jusqu'à ce que certains artistes (du mouvement Op Art, par exemple) et théoriciens (voir le livre de Frank Popper, *Art, action, participation*, 1980) mettent en valeur la participation et, dans le cas des arts numériques, l'interactivité. Alors appropriation et détournement semblent pouvoir être utilisés pour qualifier ce que font

2

C'est un processus en tous points similaire à celui de la création de mythes, selon Barthes (1957), puisqu'il s'agirait d'attribuer un sens au second degré à un signe déjà constitué ; et bien que subissant un détournement ou une transgression, le sens préalable n'est pas totalement effacé et peut servir d'argument pour justifier ou légitimer la nouvelle signification.

les spectateurs. Que signifient ces différentes applications des deux termes, qu'est-ce que cela dit sur les positions et statuts d'artistes et de spectateurs et sur ce qu'on appelle « création » ? Y a-t-il des œuvres qui sont plus à même d'être appropriées et détournées ?

3 OUVRIR L'ŒUVRE

Cela me fait penser au fameux livre d'Umberto Eco, paru en 1965, *L'œuvre ouverte*. Eco y défend qu'une des qualités des œuvres d'art est leur ouverture, leur ambiguïté, ce qui permet aux spectateurs de se les approprier de leur propre manière. Eco appuyait ses analyses sur les partitions graphiques des compositeurs de musique contemporaine, celles de John Cage, ³ notamment, qui préparait des pièces ouvertes qui ne pouvaient être jouées qu'après qu'on ait opéré des choix et décidé de partis pris de jeu, ce qui aboutissait à des interprétations très différentes. C'est pourquoi Eco expliquait que, si toutes les œuvres sont ouvertes, certaines le sont plus que d'autres, dès lors que leur auteur considère leur ouverture comme un enjeu esthétique.

Il ne s'agit pas seulement d'ouvrir l'œuvre pour permettre aux spectateurs de s'en emparer, mais aussi de le faire pour développer une pratique, approfondir des concepts, c'est-à-dire aller plus loin dans la création. L'ouverture est alors une manière d'étendre l'emprise de l'œuvre en englobant sa réception et en essayant de la rendre cohérente avec la démarche esthétique de l'artiste.

Les œuvres sont-elles pour autant plus appropriables, parce que le processus de création est présenté et discuté par l'œuvre (comme dans le théâtre participatif du Living Theater), parce qu'elle se fait par et dans le regard du spectateur (art cinétique), parce que l'œuvre n'est que virtuelle et que le spectateur doit l'actualiser grâce à l'interactivité ? Est-ce un nouveau rapport avec les œuvres, qui permet aux spectateurs de ne plus les subir (on parle de « consommation ») et d'en faire quelque chose de bien à eux (comme s'ils prenaient part à leur création) ? Quelle générosité de la part des artistes, prêts à tout pour aider les spectateurs à s'approprier leur œuvre !

Serait-ce déjà, et encore aujourd'hui avec les arts numériques, une forme d'*empowerment*, c'est-à-dire une manière de « redonner le pouvoir » aux gens, comme on a voulu « descendre l'art dans la rue » ? Et est-ce selon l'optique des années 1960 et 1970, dans une lutte contre la domination et les oppressions sociales ? Ou est-ce plutôt selon le discours néolibéral d'aujourd'hui, comme une injonction à se prendre en main (Bacqué et Biewener, 2013) ?

Autrement dit, est-ce une pratique émancipatrice, qui s'impose contre tout pouvoir, *bottom-up*, ou plutôt un pouvoir rétrocedé par ceux qui l'ont accaparé, une place que ceux-ci nous concèdent, *top-down* ? La différence est décisive quant à la position des spectateurs et à l'espace de liberté qu'on leur reconnaît. Soit ils peuvent faire ce qu'ils veulent avec l'œuvre, c'est-à-dire la détourner comme bon leur semble, voire l'ignorer en tant qu'œuvre ; soit, au contraire, ils doivent partir de là, accepter les directions proposées par l'artiste et participer à l'œuvre dans un cadre balisé où ils pourront, au mieux, se l'approprier.

Évidemment, cette division en deux pôles est schématique. Dans la pratique, les rapports aux œuvres des artistes et des spectateurs sont toujours plus complexes. Mais il faut garder à l'esprit que les artistes ont besoin des spectateurs pour être reconnus comme artistes. Il faut

3

Souvent en dessinant des partitions graphiques, afin de ne pas utiliser la notation classique, trop directive.

qu'ils apprécient leurs œuvres voire, mieux, qu'ils s'en saisissent. Et c'est en cela, justement, que l'interactivité est utile et efficace, puisqu'elle invite les spectateurs à participer.

4 TENTATIVES D'APPROPRIATION ET DE DETOURNEMENT

Pour éclairer mon propos, je vais prendre quelques exemples parmi des œuvres sélectionnées pour le prix Cube, une distinction importante pour de jeunes artistes des arts numériques. Ce sont trois œuvres qualifiées d'« installations numériques interactives » dans les brochures 2013 et 2014 du prix.

User Generated Server Destruction est une œuvre de Stefan Tiefengraber datant de 2013. Une interface en ligne permet de piloter des marteaux qui s'abattent sur le serveur hébergeant le site. À force de le heurter, ils finissent par le casser et le site n'est plus accessible. Quelle est la marge de manœuvre d'un spectateur ? Peut-il faire autre chose que réaliser l'œuvre en la détruisant, comme le souhaite l'artiste ? Dans ce cas, n'est-ce pas plutôt lui qui est approprié par l'œuvre, en étant à son service ?

Faire des copies d'écran, les imprimer et les encadrer, serait peut-être pour lui une façon de reprendre le contrôle sur l'œuvre. À moins qu'il n'organise des concours de vitesse de destruction (donc de réalisation) de l'œuvre – mais il faudrait attendre que l'artiste remplace le serveur pour changer de joueur. Il se pourrait également qu'un spectateur, particulièrement sadique, ne cherche à détruire aussi vite que possible chaque nouvel ordinateur afin de mesurer la patience et les ressources économiques de l'artiste (ce serait une forme de détournement par la performance)...

Ideogenetic Machine (de Nova Jiang, 2011) est un générateur de bandes-dessinées. Une caméra prend en photo les visiteurs et un programme les transforme en dessins au trait puis les intègre dans des cases, parfois accompagnés de bulles. Il ajoute d'autres cases en piochant des images au hasard dans une banque de données de dessins de l'artiste. Puis il envoie un fichier Pdf aux adresses mail des visiteurs qui peuvent remplir les bulles avec leurs propres textes. Certes ils peuvent raconter leur propre histoire, mais dans le cadre d'une bande-dessinée de Nova Jiang (difficile de dire que c'est la leur). C'est une appropriation d'une œuvre déjà faite, qu'on adapte à soi.

Pour en faire un usage plus spécifique et plus personnel il faudrait, par exemple, que le spectateur apporte des objets, à dessein, sur le lieu d'exposition, pour qu'ils soient stylisés par le logiciel, que ce participant assidu multiplie les essais et récupère de nombreuses planches puis, peut-être, qu'il compose avec de nouvelles histoires, voire qu'il produise une bande-dessinée complète et qu'il la fasse publier par une maison d'édition ; on pourrait alors ne pas reconnaître la provenance des dessins et cette bande-dessinée serait une forme de détournement radical du travail de l'artiste, vers une utilisation commerciale, pour laquelle est nécessaire l'attribution de l'œuvre à un auteur (qui ne souhaite pas partager l'autorité).

Algorithmic Search for Love est une œuvre de Julian Palacz, datant de 2010. C'est un moteur de recherche orienté qui, à chaque mot ou expression écrite par le visiteur, recherche des extraits de film où ces mots sont prononcés, et les diffuse les uns à la suite des autres. Dans ce cas, le dispositif s'impose et caractérise l'œuvre de l'artiste, mais il me semble plus facile d'imaginer des usages déviants, comme par exemple se servir de l'œuvre pour développer son propre scénario et en faire un outil d'aide à l'élaboration de films en *cut-up*. Alors l'œuvre ne serait pas appropriée, mais plutôt détournée, puisqu'elle permettrait l'élaboration d'une

nouvelle œuvre qui la masquerait largement – quand bien même elles partageraient sans doute un « air de famille ».

On pourrait, en revanche, imaginer des appropriations plus douces qui respecteraient plus le travail de l'artiste, par exemple en se servant de son œuvre pour chercher une séquence de cinéma correspondant à des paroles d'une chanson associée à un souvenir marquant, et ainsi lui substituer une scène de film qui se trouverait alors dotée du même pouvoir évocateur.

5 L'AFFAIRE DES SPECTATEURS

À partir de ce que je viens de dire, je vais proposer une distinction en reprenant les termes du colloque Ludovia 2015.

Dès lors qu'elle nous plaît, qu'elle nous touche, dès qu'elle résonne en nous, n'importe quelle œuvre peut être appropriée. Il suffit d'avoir envie et, par le libre jeu de l'interprétation, l'œuvre devient nôtre. C'est, d'ailleurs, notre seul mode d'accès à une œuvre (si on ne se l'approprie pas, comment l'apprécier, comment même la reconnaître comme une œuvre ?). C'est d'ailleurs ce que dit Arthur Danto dans *La transfiguration du banal* (1981) : une des qualités des œuvres d'art est d'être interprétée (ou de pouvoir l'être).

Toute œuvre peut aussi être détournée par qui le souhaite. Le détournement n'est pas forcément convaincant, mais il est possible. Je peux faire d'une pissotière une œuvre d'art, mais tout le monde ne sera pas forcément d'accord. Je peux faire de la Fontaine de Duchamp une pissotière, mais tout le monde n'acceptera pas non plus ce détournement : d'ailleurs, Pierre Pinoncelli se fit condamner (en justice) pour ce geste. Ou alors, je peux essayer de faire

de la musique avec *Solar Helix / Ceremonial Chamber*⁴ et présenter le son comme une création sonore à part entière, et pas seulement une manipulation de l'installation de MSHR lors d'EXIT 2014. Mais ce ne serait une œuvre qu'hors du contexte de cette exposition, sauf si j'étais vraiment parvenu à manipuler l'œuvre comme si c'était un instrument de musique, en dévoyant nettement l'outil.

Le détournement suppose une action violente qui transforme l'œuvre et engage un nouveau processus de création. On ne respecte pas ce qui est prescrit et on propose autre chose, imprévisible pour l'auteur. On fait une autre œuvre par dessus la première qui n'est plus, au mieux, qu'un prétexte. Mais, pour accepter cela, il faut reconnaître au spectateur le même pouvoir créateur qu'un artiste. Et peut-être même pourrait-il obtenir ce statut, s'il parvenait à mettre son œuvre en circulation.

Quoi qu'il en soit, appropriation ou détournement ne tiennent qu'au bon vouloir des spectateurs. L'artiste ne peut qu'espérer que les réactions lui plairont. Mais il ne peut jamais en être sûr. S'il est attentif à ces « réactions » (et selon la façon dont il les interprète), il peut changer de point de vue sur sa création, voire sur l'idée même de la « création ».

Appropriation et détournement s'appuient sur des approches différentes de la création, la première se concentrant sur l'œuvre, ce qui est produit par une activité artistique, envisageant la création comme le résultat d'une action (et pas cette action) ; la seconde s'intéressant à la

4

L'œuvre est constituée d'un meuble d'un mètre de haut, sur le haut duquel sont incrustés des dessins baroques (voire psychédélics) et de sortes de palais qui, lorsqu'ils sont posés sur la surface du meuble, déclenchent des boucles sonores (des drones granulaires) aux tonalités très aiguës.

démarche, au processus, à la création comme mouvement, comme action (et non comme un quelconque « résultat »).

Les deux approches s'opposent en ce que la première accorde plus d'importance à la production d'une œuvre finie, destinée à être exposée telle quelle (sans qu'il ne soit nécessaire d'expliquer comment elle a été réalisée) et la seconde valorise plutôt l'expérimentation et la pratique, sans accorder beaucoup d'importance aux formes plastiques qui en découlent (bien que celles-ci partagent des qualités esthétiques significatives). En choisissant l'une ou l'autre (ou en les composant), l'artiste se place dans des perspectives différentes qui favorisent appropriation, détournement, ou d'autres rapports à l'œuvre. Mais quelle que soit la position de l'auteur, le spectateur dispose d'une marge d'interprétation (Rancière, 2008) qui ne peut être totalement canalisée. En ce sens, le point de vue de l'artiste n'est pas toujours respecté : une œuvre « fermée » peut être détournée (voir *LHOOQ*, la Joconde moustachue de Duchamp), l'ouverture d'une œuvre peut être ignorée, y compris si elle est constitutive de l'œuvre (ce pourquoi beaucoup d'œuvres interactives sont dotées d'une interactivité interne, afin qu'elles ne demeurent pas longtemps inanimées, si personne ne souhaite les activer).

6 L'INTERACTIVITE COMME TECHNIQUE DE CONTROLE (DE L'ŒUVRE ET DE SA PATERNITE)

On ne peut s'approprier qu'une œuvre, qu'un objet que l'on considère comme fini, abouti, qu'on prend comme il est (comme on le perçoit) pour l'adapter à soi et le garder. C'est une forme déjà définie, un objet esthétique dont on prend possession.

Détourner, au contraire, c'est considérer l'œuvre comme en cours, non finie, le processus de création toujours ouvert, ou au moins à rouvrir, s'il a été fermé. C'est reprendre, prolonger et dévoyer le processus et en faire autre chose, pour l'amener ailleurs. C'est pourquoi c'est, la plupart du temps, incompatible avec la « participation » : car celle-ci est une participation non pas à l'invention de la création, mais à sa formalisation. On ne fait que faire advenir une œuvre déjà prévue par un artiste, quand bien même celui-ci ne saurait pas exactement la forme qu'elle prendra. L'interactivité n'est pas l'interaction humaine : c'est un rapport orienté et hiérarchisé. Elle doit être préparée en amont par l'artiste, qui décide du champ des possibles (quelles actions ou types d'actions des spectateurs pourront être prises en compte) en fonction des enjeux de l'œuvre. Il doit en conserver le contrôle.

C'est là où l'interactivité peut être déceptive : le spectateur ne peut pas faire tout ce qu'il veut, il ne peut intervenir que dans un cadre largement prédéfini, au point même que, parfois, selon Gérard Pelé, chercheur critique des arts numériques, « [...] *l'interactivité [...] est ce par quoi toute actualisation, qui est le seul mode d'accès directement sensoriel à l'oeuvre, est en même temps un mécanisme de la privation de toutes les autres occurrences possibles de l'oeuvre [...]* » (Pelé, 2002 : 22).

Dans ce cas, c'est particulièrement pervers : puisque l'œuvre est ainsi conçue pour nous donner le choix, pourquoi voudrions-nous la transgresser ou la détourner ? Pourquoi ne pas nous contenter de la « liberté » qui nous est offerte ? Quelle forme de perversion nous pousserait à contrecarrer les intentions de l'artiste pour détourner son travail en dehors des marges d'interprétation qui nous sont ouvertes ? Ne pouvons-nous pas nous en satisfaire ? N'est-ce pas assez que nous nous appropriions les œuvres, faut-il encore que nous cherchions à les détourner ?

Accepter l'interactivité proposée, c'est aussi accepter la logique de l'œuvre. On peut ainsi se l'approprier. En revanche, refuser l'interactivité, essayer de la mettre à mal, tester ses limites, voire la refuser pour développer un autre rapport à l'œuvre : c'est un moyen de la détourner.

Dans ce cas-là, l'œuvre n'est plus qu'un prétexte et peut être totalement accessoire par rapport au détournement qui en est fait.

Je me demande si, bien souvent, l'interactivité ne sert pas justement à n'ouvrir l'œuvre que dans des limites raisonnables, pour en conserver l'intégrité et que chacun reste bien à sa place : l'artiste peut détourner ce qu'il veut pour faire une œuvre (par exemple un jeu vidéo, qu'il fait passer d'une mission violente à une ballade contemplative, comme dans *Nekropolis*, de Tobias Bernstrup, 2002), alors que le spectateur ne peut que se l'approprier (en l'actualisant).

Chaque appropriation ne peut pas être un détournement, car elle clôt le processus de l'œuvre dans une formalisation qui, même si elle peut influencer sur de futures évolutions de l'œuvre, finit par être recouverte par ces évolutions. Les appropriations des spectateurs ne l'emportent pas sur la logique propre de l'œuvre, telle qu'elle a été pensée par l'artiste. *In fine*, l'œuvre retrouve toujours le droit chemin, empêchant ainsi tout détournement. Même un dispositif génératif capable d'apprentissage (par exemple grâce à un réseau de neurones formels) est construit sur certaines bases et présupposés qui le conforment dans un certaine esthétique.

Autrement dit, si l'art interactif propose une création en mouvement, celle-ci est à concrétiser (actualiser le virtuel) plutôt qu'à continuer d'inventer : dans la division des rôles (critiquable) proposée par Edmond Couchot, le rôle de l'auteur-aval n'est-il pas accessoire par rapport à celui de l'auteur-amont, qui est à l'initiative de l'œuvre et en conserve la paternité ? Car, s'ils se livraient vraiment à des détournements des œuvres, ne devrait-on pas qualifier les spectateurs d'artistes ? Et quelle serait alors la place de l'artiste, si l'œuvre n'est plus son œuvre ? Ne faut-il pas qu'il préserve ses prérogatives et son rôle particulier ?

Tels seraient alors, quelques paradoxes des œuvres interactives : favoriser l'appropriation active tout en décourageant le détournement ; ouvrir la création aux spectateurs sans remettre en question le statut privilégié de l'artiste ; exposer le processus de création pour mieux le clore, comme si sa valeur tenait dans l'aboutissement de l'œuvre.

En ce sens, certaines œuvres interactives, dans la mesure où elles invitent les spectateurs à actualiser des formes ou configurations virtuelles, potentielles ou seulement possibles, opèrent une synthèse des deux approches de la création expliquées plus haut : elles exposent le processus de création comme mouvement (à accompagner) et la forme « œuvre » comme résultat à obtenir. Peu importe, alors, que ces œuvres reviennent toujours à leur position initiale, neutre, car les spectateurs auront pu faire l'expérience de la création, comme action et comme objet produit.

Cela est particulièrement évident dans le cas des dispositifs à l'interactivité simple et familière, comme les caméras/projection. Même (et surtout) avec un décalage, les spectateurs s'observent bouger et comprennent aisément comment l'œuvre capte leur image et la renvoie sous une autre forme. Ils essaient alors d'afficher des attitudes insolites pour enrichir le patchwork de visages d'*Assembly* ou pour surprendre les futurs spectateurs du *Panneau du temps qui passe* ; ils gesticulent de toutes les façons possibles et imaginables devant *Untitled (Shadow 3)*, jusqu'à ce que l'œuvre projette suffisamment de silhouettes et d'objets. Avec cette expérience, je ne sais si les spectateurs se sont approprié ou ont détourné ces œuvres ; mais ils ont eu une pratique de la création, de ce que l'on fait et de ce que cela produit et de l'importance du travail en cours, des ajustements dans le processus. Ça n'en fait pas des co-auteurs des œuvres, ils sont contraints par les cadres d'expérimentation qu'elles offrent, mais cela leur procurera peut-être le sentiment de rejouer une démarche créative. Libre à eux d'en tirer (ou pas) les conséquences qu'ils souhaitent...

BIBLIOGRAPHIE

ARMAND AMATO Etienne et WEISSBERG Jean-Louis (2003), « Le corps à l'épreuve de l'interactivité : interface, narrativité et gestualité », Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines.

URL : <http://www.omnsh.org/ressources/420/le-corps-lepreuve-de-linteractivite-interface-narrativite-et-gestualite>

BACQUÉ Marie-Hélène et BIEWENER Carole (2013), *L'empowerment, une pratique émancipatrice*, La Découverte.

BARTHES Roland (1957), *Mythologies*, Seuil.

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

DE CERTEAU Michel (1980), *L'invention du quotidien, Arts de faire* (tome 1), Gallimard (Folio essais).

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

DANTO Arthur (1981), *La transfiguration du banal*, Seuil

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

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

HEINICH Nathalie (1998), *Le triple jeu de l'art contemporain*, Éditions de Minuit.

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

PELÉ Gérard (2002), *Art, informatique et mimétisme, L'harmattan*.

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

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