

Composer avec les technologies

Plaisirs pratiques

< Célio Paillard >

*Institut Acte (UMR 8218, Université Paris 1 - CNRS)
47 rue des Bergers, 75015 Paris
celio.paillard@bulb.fr*

DOI:10.3166/RIN.3.83-99 © AFDI 2014

< RÉSUMÉ >

L'objectif de cet article est d'étudier les plaisirs découlant des usages artistiques des nouvelles technologies (éprouvés par les artistes et par les spectateurs). Il s'appuie sur des concepts employés dans le domaine musical et cherche à montrer que ceux-ci peuvent éclairer les pratiques.

Pour « composer avec » des technologies aux modes d'emploi contraignants, ne faut-il pas d'abord les décomposer, afin de proposer aux spectateurs des « partitions » à interpréter ? Le couple partition/interprétation permettra d'éclairer le rapport virtuel/actuel et de décrire autrement un processus de création envisagé comme une démarche produisant des œuvres successives.

On verra alors que le plaisir est lié à la transgression dans le cadre d'une pratique appropriative, et que celle-ci est mise en œuvre aussi bien par les artistes que par les spectateurs.

< ABSTRACT >

This paper aims to study the pleasures arising from artistic use of new technologies (by the artists and the publics). It is based on concepts used in music and seeks to show that they can enlight practice.

We first need to decompose technology and their embedded employment rules, in order to provide "scores" to be interpreted by viewers. The "partition/interpretation" couple will inform the virtual/actual relation and furnish another way to describe the creative process, seen as a process producing successive works.

Then we will see that pleasure is linked to the transgression in a appropriative practice and that it is implemented by both artists and spectators.

< **MOTS-CLÉS** >

Plaisir, technologie, composer, arrangement, interprétation, partition, virtuel, interactivité, jeu, instrument, pratique, transgression, émancipation, musique.

< **KEYWORDS** >

Pleasure, technology, composition, arrangement, interpretation, partition, virtual, interactive, game, play, instrument, practice, transgression, empowerment, music.

1. Introduction

Si le passage au numérique est d'abord, comme son nom l'indique, une affaire de nombres (et de calcul), une des conséquences les plus prégnantes de son utilisation à grande échelle a été le glissement conceptuel des techniques vers les technologies. Car, pour synthétiser les nouveaux outils numériques, il fallait d'abord connaître les modèles antérieurs (analogiques) et, pour cela, développer une « science des techniques » (sens étymologique de « technologie »). Celle-ci, au lieu de servir une ambition pédagogique et humaniste, comme le préconisait Simondon (1958), conduisit à la constitution d'un répertoire de techniques et de leurs modes d'emploi, qui a été traduit en chiffres et en algorithmes.

En réglant les usages recommandés des techniques, en fixant leur enchaînement, en automatisant ces processus et en les réalisant quasi instantanément grâce à la puissance des ordinateurs, les technologies numériques ont condensé des opérations multiples et complexes en des actes élémentaires. Mais ces raccourcis conceptuels ont également entraîné un abandon de la dimension heuristique des technologies, au point qu'on se trouve souvent confronté à « des objets fermés, dont l'intérieur est miniaturisé, dont on ne sait plus très bien où ils commencent et où ils finissent et dans lesquels il est bien difficile de discerner « les schèmes de fonctionnement compris dans ces objets techniques » (Simondon) » (Deforge, 2001, 301).

C'est là toute l'ambivalence des technologies qui, en facilitant certaines activités ou en ouvrant de nouvelles, contraignent simultanément leurs usages par des préconisations d'emploi souvent extrêmement rigides. C'est pourquoi on peut s'interroger, non pas sur le

plaisir qu'elles procurent (ce sentiment « agréable et plaisant¹ » étant trop subjectif pour être systématisé), mais plutôt sur ses conditions de possibilité dans un cadre préétabli. Car que reste-t-il de notre « bon plaisir » lorsque celui-ci doit se déployer à travers des règles du jeu explicites et impératives ? Au-delà de la satisfaction de désirs ou de besoins suscités par les technologies, comment sortir d'un rapport de consommation et développer une démarche plus libre, plus créative, source de plaisirs renouvelés ? Ou encore, comment s'approprier des outils en les dégageant du système de pensée dans lequel ils s'inscrivent, pour prendre des libertés avec eux et du plaisir dans leur usage ?

Cet article s'intéresse principalement aux pratiques numériques inscrites dans le champ de l'art, de la genèse à la diffusion des œuvres et à leur interprétation. Et, pour enrichir la recherche et proposer d'autres modèles d'analyse des processus à l'œuvre dans les arts numériques, il convoque également des exemples et des concepts associés aux arts plastiques et surtout à la musique.

2. Ouvrir les technologies

La quête moderne d'une définition de l'art a également été celle de ses contraintes – de celles qu'il fallait refuser, car lui étant imposées de l'extérieur, par les normes bourgeoises², et de celles qui méritaient d'être exploitées, car lui étant consubstantielles, conséquences des matériaux employés et de leur mise en œuvre. Cela entraîna une déconstruction des pratiques, qui s'accompagna d'une remise en cause des réquisits techniques (bien savoir peindre, par exemple). C'est ce que firent de nombreux musiciens, dont le rapport aux outils de composition s'apparente à celui qu'entretiennent les artistes et les nouvelles technologies. L'écriture musicale occidentale s'apparentait à une technologie en ce qu'elle a d'abord été une science des techniques (en formalisant et en légitimant des procédés musicaux) d'où ont été définies des qualités musicales et des méthodes de mise en œuvre, celles-ci formant finalement un système de connaissances

1. Selon la définition du Robert.

2. Voir l'analyse détaillée du début de la modernité au XIX^e siècle en France que fait Bourdieu dans *Les règles de l'art* (1992), Seuil, Paris.

opérationnelles, désignant les variables légitimes (pour composer) et surtout le cadre et des modes d'emploi contraignants. En effet, les codes de composition, appuyés sur des règles de solfège précises (harmonies, gammes, rythmes, etc.) systématisées par une notation quasi-standardisée, en même temps qu'ils facilitaient la diffusion des œuvres (par les interprètes et vers les auditeurs) entraînaient leur mise aux normes, en conformité, restreignant les formes possibles selon des conventions dont la dimension historique pouvait être niée au profit d'une évidence « naturelle³ ».

Mais la complexité du système exigeait qu'il soit exploité et enseigné pour être correctement employé. Cela fournit à ceux qui l'étudiaient les moyens de le critiquer, de le dévoyer, voire de le remettre en question. Pour développer leur propre pratique, les compositeurs de musique contemporaine ont dû déconstruire les modèles existants, transgresser des traditions qui faisaient autorité. Ils ont cherché à remettre en cause, non seulement les gammes et les harmonies (école de Vienne, dodécaphonisme), mais encore le principe même de la tonalité et de la sélection de notes qui « sonnent » (sérielisme), voire les intervalles entre les notes (micro-tonalité), ou même le principe de distinction des notes (*glissando*, *cluster*), et finalement ce qui constitue un son (musique concrète), ce qui vaut pour composition, jusqu'aux rapports auparavant si hiérarchisés entre compositeurs, interprètes, techniciens, publics (dans les années 1960-70). Pour Dominique et Jean-Yves Bosseur (1999), les objectifs de ces *Révolutions musicales* ont d'abord été d'élargir le champ du musical, d'en proposer de nouvelles définitions, plus larges et plus ouvertes (mouvement moderne), puis d'inventer des formes plus libres, plus spécifiques, à partir de ce vocabulaire redéfini et riche de toutes les expériences passées (mouvement contemporain ou post-moderne).

La progression du processus d'émancipation de la musique contemporaine vis-à-vis des codes de composition apparaît à travers l'évolution de sa notation. Car la synthèse obtenue à la Renaissance (les partitions « classiques » faites des portées sur lesquelles sont placées

3. Comme si le palier de discrimination sonore était nécessairement d'un demi-ton, comme si un morceau devait forcément être construit de manière linéaire...

des notes de différentes hauteurs et durées, ainsi que d'autres signes explicitant la composition et en orientant l'interprétation) s'est avérée inadaptée, dès lors que les compositeurs ont souhaité intégrer de nouveaux instruments non mélodiques (concert bruitiste futuriste), ou des formats temporels nouveaux (sans indication de rythme, par exemple). Les limites de la notation classique rendaient manifestes celles de la tradition musicale, toute transgression de celle-ci entraînant la transformation de celle-là, l'invention de nouvelles écritures pour aider à construire et à transmettre de nouvelles créations. Les lignes de portée ont été enrichies de commentaires, voire de nouveaux signes plus ou moins explicites. Elles ont été agencées différemment, complétées par des dessins, remplacées par de simples consignes écrites, au point que certaines partitions n'entretiennent plus aucun rapport avec les formes de notation traditionnelles, soit qu'elles adoptent une symbolique originale, soit qu'elles se dispensent totalement de codes (les partitions graphiques de Cage, Cardew, Kagel...⁴).

Au-delà des nécessités pratiques, l'élaboration de partitions spécifiques signifie et produit un rapport différent à la musique, « ouvrant » les codes de composition et dé-jouant leurs sous-entendus, éclairant les rôles et fonctions des compositeurs et interprètes. Elles exposent les démarches plus conceptuelles que formelles des compositeurs, dont les œuvres ne s'inscrivent pas dans un contexte préexistant, mais en composent un, en s'appropriant les connaissances pratiques partagées des processus de création et de jeu. Mieux, pour les jouer, les interprètes doivent comprendre les intentions du compositeur et les rapporter à leur pratique pour pouvoir formaliser l'œuvre. Ils sont ainsi amenés à rejouer la démarche du compositeur. Cela s'oppose à la réduction technologique, puisque la codification est à définir avant de l'utiliser. En ce qui concerne les auditeurs ou amateurs non pratiquants qui ont accès aux partitions (lors de leur exposition ou d'une performance), s'ils ne disposent pas forcément de la culture pour les rapporter à une musique possible ou à celle qu'ils entendent, du moins

4. Pour en savoir plus et voir de nombreuses partitions historiques, lisez l'ouvrage de Dominique et Jean-Yves Bosseur (1999) ou allez voir des exemples contemporains sur le laboratoire de L'Autre musique.

peuvent-ils se projeter dans le processus de création et ainsi comprendre comment celui-ci est autant (sinon plus) affaire de petits arrangements que de grandes décisions.

3. Composer/décomposer

Le terme « arrangement » est à comprendre aussi bien dans son sens musical conventionnel, d'art de combiner des éléments sonores et de leur appliquer des traitements particuliers, que dans un sens plus général : il s'agit de « faire avec » les moyens dont on dispose et les contraintes qu'ils impliquent, de s'en arranger au mieux pour qu'elles deviennent des qualités de l'œuvre. L'artiste est un type de bricoleur (selon la définition qu'en fait Lévi-Strauss) qui, par l'expérience et en favorisant l'expérimentation, acquiert cette connaissance pratique de ses outils, qui le rend à même de les manipuler pour son propre intérêt et selon ses intentions. Cela vaut aussi dans le champ des arts plastiques et dans celui des arts numériques, et permet de renouveler l'approche de la composition, pour montrer à quel point celle-ci n'est pas acte de pure subjectivité, mais qu'elle s'inscrit dans un contexte avec lequel l'artiste est contraint de négocier. Le travail de composition artistique ne consiste pas seulement à emprunter des outils pour manipuler une matière préexistante. Il suppose un questionnement préalable et concomitant à la mise en œuvre.

C'est pourquoi celui qui utilise les technologies numériques doit « composer avec » elles : d'abord en faire l'apprentissage, puis en maîtriser le fonctionnement, comprendre les mécanismes qu'elles mettent en branle, les exploiter ainsi que leurs failles et erreurs, pour mener ensuite un projet personnel⁵. En portant leur attention sur des détails ou des accidents qui font les choses – « ce qui arrive », pour reprendre le titre d'une exposition organisée par Paul Virilio⁶, les artistes questionnent les usages préconisés des outils et les sous-

5. On peut penser au travail de Jodi sur les spécificités du réseau et l'implacable fonctionnement des algorithmes (parfois jusqu'à l'absurdité), à l'exploitation par Marc Plas des défauts de compression numérique... Ou, avant cela, aux larsens vidéo utilisés par Nam June Paik.

6. À la fondation Cartier, à Paris, du 29 novembre 2002 au 30 mars 2003.

entendus qu'ils imposent. Ils s'intéressent plutôt à la « marge de gaspillage » (Teyssède, 1977), ce qui n'est pas économiquement viable, ce qui ne peut être exploité efficacement, ce qu'il faut d'abord déconstruire avant d'élaborer une nouvelle œuvre⁷.

La composition s'accompagne souvent, avant, après, et parfois simultanément, d'une décomposition. Soit qu'il faille, pour créer, décomposer la matière existante, ce qui pourrait être dés-intégrer les technologies, c'est-à-dire faire l'inverse de « l'intégration » informatique⁸. Soit que toute création, à un moment ou à un autre, finisse par se décomposer, que son irréductible altérité soit progressivement absorbée dans un réseau de références, que, par sédimentation, elle enrichisse la culture existante et serve de terreau à de nouvelles œuvres. Car c'est bien là que la décomposition s'avère nécessaire : pour assurer la perpétuation des processus de création, parce que toute transgression l'est par rapport à une tradition qu'elle contribue ainsi à faire évoluer (de Duve, 1989), parce qu'il n'y a aucune œuvre totalement originale qui ne s'appuie sur des antécédents, tout en les investissant de nouveaux sens et intentions⁹.

Cette décomposition est non seulement inévitable, mais nécessaire : il ne peut y avoir de composition originale (de création) à partir d'un système infallible, fermé, car celui-ci serait totalement prévisible et ne pourrait être individué (Simondon, 1958). Il serait alors lui-même l'œuvre et ni les artistes, ni les spectateurs ne pourraient se l'approprier en l'informant. Toutefois, un tel système reste totalement théorique, puisque sa complexité même et le nécessaire jeu qu'il doit laisser entre ses composantes pour fonctionner ne peut manquer d'entraîner des résultats imprévisibles, susceptibles d'être interprétés.

7. De même que le démontage/remontage est un passage obligé du bricolage.

8. Travail qui consiste à produire des algorithmes synthétiques automatisant des processus complexes.

9. Ainsi que Barthes (1957) le disait des mythes, signes au second degré vidant des signes précédents de leur signification mais pas de leur efficacité, celle-ci soutenant la nouvelle signification qu'ils véhiculent.

4. Partitions/interprétations

Le terme « interprétation » est aussi bien invoqué dans le champ des arts plastiques que dans le domaine musical. Il est entendu qu'étant par nature ambiguës, les œuvres d'art sont interprétées (par les critiques ou par les spectateurs). Danto en fait d'ailleurs une qualité distinctive des œuvres d'art, qui les différencie des objets (non artistiques). Ce n'est que dans la mesure où elle est interprétée qu'une œuvre d'art accède à ce statut.

Pour autant, bien que rien ne l'empêche théoriquement, n'importe qui ne peut pas prétendre interpréter n'importe quoi comme œuvre. Seul un artiste en a le pouvoir (de Duve, 1989), dès lors qu'il inscrit sa démarche dans le Monde de l'art, celui-ci étant à la fois l'institution comme milieu (ou champ, avec ses acteurs, règles et cultures) et l'institution comme acte d'identification et de consécration, grâce à ce que Danto appelle « l'atmosphère d'une théorie artistique et d'un savoir concernant l'histoire de l'art » (1981, 205). Autrement dit, même s'il faut en général un contexte marqué pour reconnaître une œuvre d'art, ce n'est que parce qu'elle est interprétée qu'elle vaut comme telle : d'abord parce qu'elle l'a été par ceux qui l'ont rendue publique (l'artiste, l'organisateur de l'exposition...), ensuite parce qu'ainsi accessible, elle peut l'être par les spectateurs. Pour Danto, non seulement « l'interprétation est constituante » de l'œuvre, mais c'est une « procédure de transformation » (1981, 204).

Cette valeur active de l'interprétation est évidente dans le domaine musical. Lorsqu'il joue un morceau, l'interprète ne transpose pas machinalement et objectivement l'œuvre d'une forme virtuelle (la partition) à une forme actuelle (sonore). En effet, le compositeur ne pouvant préciser toutes ses intentions (il ne sait comment les indiquer et ne peut prévoir tous les détails de jeu), il arrive que l'interprète les comprenne et les traduise mal, qu'il fasse des erreurs de jeu, ou qu'il complète voire transforme certains aspects de la partition. Et pourtant, il est rare que des morceaux soient si mal joués ou si radicalement appropriés qu'ils ne soient pas reconnaissables (Goodman, 2005). L'interprète dispose d'une telle marge de manœuvre que nous

distinguons et préférons souvent telle interprétation à telle autre, et que, parfois, nous la considérons également comme une œuvre¹⁰.

On pourrait alors dire que l'œuvre musicale existe dans plusieurs configurations : en tant que morceau, composition, mélodie, construction rythmique, et en tant que forme sonore. On rejoint ici la dichotomie souvent évoquée à propos des arts numériques, entre virtuel et actuel : le premier s'apparentant à « l'idée de l'œuvre », ses intentions, ses partis pris théoriques et esthétique ; le second à sa forme sensible.

Exploré dès l'antiquité¹¹, le concept de virtuel a été remis au goût du jour dans les années 1980 pour interroger une des propriétés d'un art qui sera par la suite qualifié de « numérique ». Le sens étymologique du mot permettait de décrire l'originalité de la création numérique, envisagée d'abord comme possible avant même d'être effectuée. Edmond Couchot (1988) distinguait ainsi les images numériques des images « traditionnelles » en ce qu'elles seraient d'abord « en puissance » dans la mémoire de l'ordinateur avant d'être réalisées. Ce faisant, il signifiait l'importance du processus de leur apparition, en séparant leurs états virtuel et actuel. Mais, portant toute son attention sur le premier, dans sa capacité à être transformé en le second, il tendait (bien que ce n'ait sans doute pas été dans son intention), à réduire celui-ci comme sa conséquence, rien de plus qu'une de ses actualisations possibles.

C'est ici que le couple partition/interprétation peut éclaircir la dynamique propre au rapport virtuel/actuel : tout d'abord en reconnaissant que l'actualisation (par l'interprétation) est en soi une démarche créative, certes issue de la partition, mais suffisamment libre pour donner lieu à des formes très différentes ; ensuite, en montrant que toutes les étapes ont des dimensions actuelles et virtuelles (la partition est à la fois œuvre dans sa forme sensible et promesse d'œuvres à jouer), qu'une actualisation n'en empêche pas d'autres, voire qu'elle peut en être à l'origine. L'œuvre est alors un prétexte à

10. C'est le cas dans la musique classique, mais aussi, de manière plus évidente, dans l'interprétation des « standards » de jazz.

11. Notamment par Aristote.

l'interprétation, aussi bien par l'interprète professionnel que par le spectateur amateur.

Comme l'expliquait Umberto Eco dans *L'œuvre ouverte* (1965), une œuvre n'est jamais finie que provisoirement, quand « c'est le regardeur qui fait le tableau » (Duchamp). Des artistes ont cherché à amplifier cette qualité, en imaginant des dispositifs participatifs (dans les années 1960) puis interactifs (surtout à partir des années 1990). Cette volonté d'accorder une place de choix aux spectateurs (rebaptisés « spect-acteurs » ou « auteurs-amont » par Couchot) a pourtant, me semble-t-il, contribué à les enfermer dans un rôle et à limiter leurs possibilités de plaisirs à ceux qui étaient prévus par l'auteur.

Car quel est l'espace de liberté laissé au spectateur, s'il ne peut qu'actualiser une œuvre existant déjà à l'état virtuel ; si sa seule manière d'en profiter est d'endosser son rôle de déclencheur d'une œuvre sinon incompréhensible voire invisible ; s'il ne peut que choisir parmi certains choix¹² ou si, malgré une interactivité d'ordre « génératif », il reste cantonné dans la logique de l'œuvre ? Comment s'épargner la préoccupation de l'autorité, qui conduit les artistes à chercher malgré tout à « faire œuvre » en conservant l'attribution, et les spectateurs à subir cette autorité, notamment à travers une interactivité déceptive, qui leur font se sentir instrumentalisés par les œuvres ?

L'utilité du couple partition/interprétation est d'affirmer l'existence et la priorité de la partition, celle-ci engageant la démarche et la responsabilité de l'artiste et faisant œuvre en tant que telle, et de reconnaître non seulement la marge de manœuvre de l'interprète, mais encore ses possibilités de transgression, lorsqu'il opère des choix par delà les contraintes proposées par la partition, dans une forme de détournement qui s'origine néanmoins en elle – comme lorsqu'on s'amuse à tester les limites d'une œuvre interactive en essayant de la faire buguer.

12. « [...] l'interactivité [...] est ce par quoi toute actualisation, qui est le seul mode d'accès directement sensoriel à l'œuvre, est en même temps un mécanisme de la privation de toutes les autres occurrences possibles de l'œuvre [...] » (Pelé, 2002, 22).

La séparation instituée entre des œuvres différentes dans un même processus de création est la condition de l'appropriation de la partition et de ses réappropriations successives. N'est-ce pas ainsi que fonctionnent de nombreux jeux, de plateaux et surtout électroniques ? Ces derniers, notamment, proposent des univers complets (pour les meilleurs d'entre eux) dans lesquels les joueurs peuvent évoluer plus ou moins librement – ce qui fait le succès de la série GTA – et, après un apprentissage des règles en vigueur et des possibilités et limites du *game play*, développer des pratiques spécifiques, autorisées par le jeu mais cependant déviantes¹³.

5. Pratiques de jeu

Ici se manifestent des plaisirs spécifiquement pratiques, qui s'enracinent dans les usages des technologies, qu'ils soient récréatifs ou à ambitions artistiques. Ils apparaissent avec la prise en main d'un outil, et se déploient par sa prise de possession, par delà même l'usage qui en était prévu (ou mieux, en faisant de l'usage prévu le sien propre). Ils découlent d'un acte d'émancipation, moins vis-à-vis de l'outil que vis-à-vis de ce (ceux) qui l'a (l'ont) conçu – ne pas se sentir cantonné au classique répertoire pour guitare, se balader dans un jeu vidéo plutôt que d'y tuer tout le monde, détourner des fonctions du logiciel et lui trouver des utilisations inédites ou insoupçonnées.

La référence à la musique peut ici encore être éclairante. Pour jouer d'un instrument, il est aussi bien possible d'en prendre un existant, pour le jouer tel qu'il a été conçu et accordé¹⁴, ou pour l'accorder et s'accorder avec lui différemment ; que de transformer un objet en instrument, c'est-à-dire en exploitant certaines de ses qualités, qui ne l'étaient pas¹⁵, pour un usage autre que celui pour lequel il a été conçu, mais pour lequel l'objet correspond (s'accorde), ce que nous savons d'expérience¹⁶.

13. Voir les nombreuses vidéos détournant les objectifs de GTA pour, par exemple, sauter du point le plus haut du jeu.

14. En posant ses doigts entre les frètes de la guitare, par exemple.

15. Par exemple, en battant un rythme sur la caisse de la guitare.

16. Comme lorsqu'on joue de la corde à linge. Cette pratique est passée à la postérité avec l'invention de la « contrebassine », contrebasse artisanale utilisée dans le

Il en va de même avec les technologies numériques, dès lors qu'on fait plier leurs usages à nos intentions ; mais, pour cela, il faut parvenir à se jouer des modes d'emploi prévus, n'en retenir que certains éléments, opérer des rapprochements avec d'autres techniques pour imaginer les usages alternatifs ou, mieux, repérer ces potentiels pendant l'utilisation normale¹⁷.

Instrumentaliser les technologies, c'est donc renverser le rapport de servitude, ne plus suivre les usages préconisés mais les susciter, selon le bon plaisir du créateur, pour produire une œuvre originale, d'une facture personnelle (plutôt qu'il soit facile de reconnaître que cette image est « du Photoshop »). L'instrument est manipulé par l'instrumentiste – plutôt que l'inverse. C'est une occasion d'éprouver sa liberté d'action et, si cette liberté n'est pas donnée *a priori*, n'est-ce pas une source de satisfaction que de gagner ce pouvoir sur des technologies résistantes ? Le plaisir est alors d'autant plus fort qu'on parvient à les instrumentaliser (en faire ses instruments), à instaurer ses propres règles du jeu, qui l'emportent sur celles préétablies (souvent en se conjuguant avec elles).

Mais une telle manipulation n'est possible que si le système n'est pas totalement fermé. Ce n'est que parce qu'il y a du jeu (dans les systèmes musicaux, dans les technologies) qu'il est possible de se jouer des contraintes et, partant, de jouer selon des modalités qu'on établit soi-même. Le plaisir ludique naît ensuite de l'ensemble des possibilités qu'on a ouvertes (à partir de celles existantes) et des capacités qu'on a développées pour les exploiter. Certes, c'est un plaisir probablement plus long à obtenir, qui nécessite un apprentissage, mais c'est aussi un plaisir qui promet d'être inépuisable, puisque nous créons ses conditions d'apparition au fur et à mesure des sensations que nous ressentons. Ce plaisir du jeu est autant celui de jouer (composer) que de déjouer (décomposer), et de nous savoir en train de jouer en nous

rockabilly, constituée d'une corde accrochée à un manche à balais et à une bassine, celle-ci faisant caisse de résonance.

17. Quand, par hasard, nous faisons vibrer la corde à linge et que nous en apprécions le son, au point d'avoir envie d'en jouer.

jouant du jeu¹⁸. Il se déploie dans l'ambivalence du terme jeu (en français), à la fois comme forme finie, œuvre élaborée dotée de qualités particulières pour produire un type d'expérience de jeu, et cette expérience même, l'action menée par le joueur, son jeu dans le jeu, issu du jeu, mais potentiellement extérieur au jeu (par exemple la dimension sociale des interactions entre joueurs).

Pour autant, il serait vain de chercher à dissocier des pratiques internes et externes au jeu et de leur attribuer des potentiels de plaisir spécifiques : le plaisir est avant tout celui de la pratique du jeu, et c'est précisément en tant que pratique que le jeu peut procurer du plaisir. Il se manifeste lors du jeu, il est entretenu par le jeu et, lorsque la pratique est suffisamment assurée, il arrive même qu'on jouisse de cette sensation pendant le jeu, c'est-à-dire qu'on constate qu'on prend du plaisir (ce qui accroît le plaisir) sans pour autant risquer d'en tarir la source. Pour reprendre le fil des exemples déjà cités, nous ressentons du plaisir lorsque, à force d'exercices, de gammes et de répétitions (individuelles, ou surtout collectives), nous parvenons enfin à faire sonner la guitare et jouer l'air qui nous plaît, ou lorsque, après de multiples essais, nous passons un cap déterminant dans un jeu, ou encore quand, à force de tâtonnements ou de tutoriaux, nous réussissons enfin à manipuler un logiciel complexe, pour faire évoluer notre travail plastique comme nous le souhaitons, et d'une manière qui nous est propre, qui n'était pas prévue pour cela. Dans ces situations et bien d'autres, nous prenons plaisir autant de ce résultat, que de la manière avec laquelle nous l'obtenons.

Car le plaisir de la pratique est un plaisir actif qui, même s'il s'accompagne souvent d'une finalité, ne se nourrit pas uniquement d'elle. La pratique peut bien aboutir à la production d'une forme finie (une œuvre, par exemple), elle se justifie d'abord en elle-même, ce qui pousse à sa perpétuation (pour le plaisir qu'elle procure) et à son amélioration (afin d'être encore plus agréable). Toute récompense, obtenue en cours de pratique ou visée par celle-ci s'apparente finalement à une justification de la pratique effectuée et un prélude à

18. Ainsi de l'enfant qui, jouant au cheval avec un bâton, sait qu'il attribue une fonction à cet objet et jouit de son pouvoir d'imagination et de la maîtrise que cela lui donne sur ses propres fantasmes (Danto, 1981).

une nouvelle pratique. Le résultat promis est à la fois source de motivation et prétexte à la mise en œuvre d'un processus de création, qui impose souvent ses propres nécessités.

6. Pratiqués/pratiquants

Analysant la pratique « ordinaire » de la musique, Marc Perrenoud (2007) décrit¹⁹ ce qui arrive lorsqu'on passe de « musiqué » à « musiquant ». C'est parce qu'on aime la musique, les concerts et tout l'univers qu'on leur associe (à tort ou à raison), c'est-à-dire parce qu'on est « musiqué » qu'on peut avoir envie d'apprendre la guitare pour jouer ses morceaux favoris, pour impressionner ses ami(e)s, voire pour faire des concerts, mais alors la régularité requise pour parvenir à ces objectifs fait généralement glisser cette activité vers une pratique dotée de ses propres règles et usages, et transforme un plaisir médié en un plaisir immédiat, *hic et nunc*, un plaisir spécifique résultant de la pratique de cette pratique : on a envie de jouer de la guitare pour retrouver les sensations que l'on ressent quand on en fait, pour se remettre dans une situation familière, que l'on maîtrise, voire adopter la position des musiciens qui nous ont musiqués, en devenant « musiquant » à notre tour. Or, on peut se demander si ces deux positions (voire dispositions) ne se rencontrent pas à l'intérieur d'autres pratiques, notamment artistiques, dans lesquelles on est pratiqué (pris dans la pratique) ou pratiquant (la produisant) ; quand, par exemple, de joueur respectant les règles, on devient celui qui les détourne puis en invente d'autres ; ou quand, au lieu de se limiter à déclencher une installation interactive, on essaye de réagir à ses interprétations de nos réactions...

Le plaisir découle d'une activité propre au champ dans lequel il s'exprime : c'est d'abord le plaisir de s'y sentir intégré, en respectant les codes et les règles (en acquérant les *habitus*, pour reprendre Bourdieu), bref, en étant pratiqué par le champ et en se rendant à l'*illusio* (par définition involontairement, mais est-ce toujours le cas ?). C'est ensuite celui de questionner les pratiques « naturelles » du champ,

19. En s'appuyant sur le livre de Gilles Rouget, *La musique et la transe* (1990), Gallimard, Paris.

puisque cela ouvre de nouvelles possibilités de jeu et donc de nouvelles sortes de plaisirs, plus faciles à développer selon ses propres goûts, et parce que cette prise de liberté est aussi un signe de maîtrise propre à valoriser le pratiquant dans son champ. C'est ainsi que certains artistes peuvent opérer des détournements technologiques contre-nature, en transformant par exemple un jeu de destruction généralisé (*Kill'em all*) en une balade quasi métaphysique dans un décor vide (*Métropolis* de Tobias Bernstrup, 2002).

Comme l'a expliqué Nathalie Heinich (1998) à propos de l'art contemporain, la transgression est précisément un marqueur de la pratique artistique, le jeu de l'artiste consistant à remettre en cause les traditions, c'est-à-dire les règles préétablies, tout en veillant à ne pas dépasser certaines limites pour que sa provocation soit reconnue, qu'elle reste compréhensible et qu'elle puisse être diffusée (Becker, 1988). N'est-ce pas en cela qu'il peut y avoir « contamination » de la pratique, en s'appropriant la démarche appropriative des artistes ? En faisant jouer les spectateurs, l'interactivité serait un moyen de leur en faire éprouver les limites, pour qu'ils puissent les transgresser et expérimenter à leur tour la créativité impliquée par la pratique du détournement²⁰.

7. Conclusion

Une des conditions d'existence et de perpétuation de la pratique est la possibilité d'y prendre du plaisir, ce pourquoi une certaine part d'*illusio* est nécessaire. Mais cela ne signifie pas pour autant que toute pratique soit contenue dans ses conditions de mise en œuvre, c'est-à-dire, dans le cas qui nous intéresse, dans les modes d'emploi accompagnant les technologies. Au contraire, le passage de la consommation à la pratique est toujours celui d'une appropriation et

20. Ces détournements sont aujourd'hui si fréquents qu'ils sont un aspect à part entière de toute pratique peu ou prou liée à l'art. Perrenoud (2007) montre ainsi qu'une telle réflexion est largement répandue chez les « musicos », mais qu'elle prend des formes différentes selon qu'ils interprètent de la musique classique ou contemporaine, qu'ils reprennent des standards de variété, qu'ils jouent des morceaux pour d'autres ou qu'ils développent leurs propres compositions.

d'un détournement, que ce soit par les artistes, les interprètes, ou même les spectateurs.

Et c'est bien cela qu'à voulu dire Jaques Rancière dans son livre *Le spectateur émancipé* (2008) : il est à la fois inutile et improductif de prétendre (avec toute la condescendance que cela suppose) émanciper les spectateurs. Ceux-ci sont tout à fait capables de le faire par eux-même, et c'est ce qu'ils font le plus souvent, ne serait-ce que parce qu'ils ne comprennent pas toutes les intentions des artistes, pas plus qu'ils ne savent convenablement utiliser les technologies. Mais ceux qui insistent finissent toujours, à force d'usages répétés, par développer une pratique qui, même imperceptiblement, leur est propre, et d'où ils peuvent tirer au moins un minimum de plaisir.

Bibliographie

- Barthes Roland (1957). *Mythologies*. Seuil, Paris.
- Becker Howard S. (1988). *Les mondes de l'art*. Flammarion, Paris.
- Bosseur Dominique et Jean-Yves (1999). *Révolutions musicales, La musique contemporaine depuis 1945*. Minerve, Paris.
- Bourdieu Pierre (1980). *Le sens pratique*. Éditions de Minuit, Paris.
- Couchot Edmond (1988). *Images. De l'optique au numérique*. Hermes, Paris.
- Danto Arthur (1981). *La transfiguration du banal*. Seuil, Paris.
- Deforge Yves (2001). postface à *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, Paris.
- De Duve Thierry (1989). *Au nom de l'art*. Éditions de Minuit, Paris.
- Eco Umberto (1965). *L'œuvre ouverte*. Seuil, Paris.
- Goodman Nelson (2005). *Langages de l'art : Une approche de la théorie des symboles*. Hachette, Paris.
- Heinich Nathalie (1998). *Le triple jeu de l'art contemporain*. Éditions de Minuit, Paris.
- Lévi-Strauss Claude (1962). *La pensée sauvage*. Plon, Paris.
- Perrenoud Marc (2007). *Les musicos, enquête sur des musiciens ordinaires*. La découverte, Paris.
- Pelé Gérard (2002). *Art, informatique et mimétisme*. L'Harmattan, Paris.

- Perrenoud Marc (2004). *Frank Zappa ou le « fait musical total »*. Vol. 3, n° 1, <http://volume.revues.org/2057>
- Perrenoud Marc (sous la dir. de) (2006). *Terrains de la musique, approches socio-anthropologiques du fait musical contemporain*. L'Harmattan, Paris.
- Rancière Jacques (2008). *Le spectateur émancipé*. La fabrique, Paris.
- Simondon Gilbert (2001 ; 1^{re} édition 1958). *Du mode d'existence des objets techniques*. Aubier, Paris.
- Teyssède Bernard (1977). *Ars ex machina. L'art logiciel/visuel à combinatoire automatisée. Ses exploits, ses mythes, L'ordinateur et les arts visuels, dossiers Arts plastiques n° 1*, éditions CERAP & Centre Pompidou, p. 20-36.

