

PLAYGAME

Jouer sans fins ?

Samuel Bianchini * - Jean-Baptiste Labrune **

* Artiste. Maître de conférences à l'Université de Valenciennes et auprès de l'EnsadLab - École nationale supérieure des arts décoratifs (Paris). Membre du laboratoire Calhiste (Université de Valenciennes) et associé au Citu (Université Paris 8).
Site web : www.dispotheque.org

** Chercheur (post-doctorant) au Tangible Media Group, MIT Media Lab et Docteur en informatique (Université Paris-Sud).

Dans le domaine du jeu vidéo, la notion de “gameplay” est aussi importante que difficile à définir ; on pourrait, toutefois, retenir qu'elle correspond à ce qui, dans un jeu, conditionne et caractérise la relation ludique du joueur avec ce jeu. Une fois posées, les conditions de jeu initient - voire provoquent - et “règlent” cette relation ; elles préexistent à cette dernière mais ne se révèlent que dans l'action. Pour reprendre la distinction - aujourd'hui courante - opérée en anglais entre les termes “game” et “play”, on trouve, d'un côté, le jeu à règles et de l'autre, l'activité même de jouer, sans avoir nécessairement besoin de règles, à l'instar d'une activité avec un jouet ou selon des principes ouverts, comme avec un instrument de musique. Finalement, avec le gameplay, c'est comme si le second terme venait instancier le premier, dans l'action, pour révéler leur relation. L'ordre des termes présuppose que le premier conditionne le second, et, dans une certaine mesure, le détermine ou, tout au moins, oriente le cours de l'action. Le second se règle ainsi sur le premier. Le sens et l'équilibre de ce rapport de forces, sa détermination constante ou alternée par l'un ou l'autre des termes est un enjeu conceptuel et pratique qui dépasse le champ des jeux vidéo. Il renvoie, finalement, à des relations plus fondamentales entre individu et dispositif technique, entre pratique subjective et règles génériques, entre “tactique” et “stratégie” pour reprendre les termes de Michel de Certeau¹. Car ces objets techniques fonctionnent selon des règles, le plus souvent explicites voire explicitées (mode d'emploi) qu'il s'agit de faire adopter aux utilisateurs. Les concepteurs développent alors des “stratégies” pour faire respecter le bon usage qu'ils projettent, selon une démarche qualifiée de descendante (“top-down”), partant d'une vision, d'une visée généraliste vers l'ensemble des usagers “finaux”. Des usagers, que Michel de Certeau nomme “pratiquants”, car ceux-là ne sont pas si facilement réductibles ; au contraire, ils développent des “tactiques” remontantes (bottom-up) qui “détournent” les prévisions, détournent les attentes, les usages, les renversent même. La situation avec les techniques actuelles - et en particulier les multiples dispositifs que l'on peut qualifier d'interactifs - se prête particulièrement à cette confrontation, et ceci pour plusieurs raisons : ces dispositifs reposent principalement sur l'informatique, sur l'ordinateur, machine universelle et réversible et qui fonctionne de plus en plus en réseau. “Universel” s'entend ici comme n'ayant pas, au préalable, de fonction particulière, mais de multiples applications dépendant de sa programmation. “Réversible” signifie qu'elle est, le plus souvent, support de production en même temps que de monstration, de restitution. Et ces deux facteurs se conjuguent au partage d'activité que permettent et stimulent les réseaux. La situation actuelle est donc à envisager, aussi bien du point de vue de la production que des usages, à une échelle singulière autant que globale, à l'instar des développements en open source (comme Linux) ou des “médias tactiques” (les médias que l'on fait soi-même, nous-mêmes, en opposition aux médias centralisés et, en premier lieu, la télévision). Cette nouvelle donne en matière de production n'est pas coupée des expériences singulières d'usages, de pratiques qui incitent à la remontée : des formes d'expériences ouvertes, qui ne s'élaborent pas selon un cadre ou une visée productive, mais dans le plaisir et la réflexivité, plus que dans l'ustensilité ; des expériences esthétiques qui offrent du “jeu” dans le rapport. Car, telle est bien la question : comment poser des conditions suffisamment déterminées pour provoquer le désir et donner prise(s), et assez ouvertes pour donner lieu à une activité irrésolue *a priori* ? Ou, comment offrir des conditions de jeu (“play”) pour de possibles

¹ Michel de Certeau, *L'invention du quotidien, 1. arts de faire*, Ed. Gallimard, Coll. “Folio - Essais”, Paris, 1990.

élaborations personnelles de règles que l'on se donne à suivre (ou non) individuellement, pour une remontée vers un possible "game" singulier, ouvert et à la définition dynamique ? Comment élaborer des dispositifs déterminés non déterminants ? Comment penser une forme de "playgame" ?

Faisant écho à la polysémie du terme "jeu", ces problématiques concernent différentes disciplines préoccupées par la conception de dispositifs interactifs, en premier lieu l'IHM (Interaction Homme-Machine) dépendant du domaine des sciences de l'ingénieur et la création interactive relevant des arts contemporains, du design ou des jeux vidéo (game design).

Sans résolution *a priori*

Le potentiel d'action réside dans les capacités opératoires dont le dispositif peut faire preuve par lui-même et / ou selon l'intentionnalité de son possible utilisateur, acquise en amont (besoin, mode d'emploi, ...) ou intuitivement, lorsqu'on approche le dispositif en question. Pour une démarche de création artistique, c'est ce second cas que nous retenons principalement : provoquer une activité intuitive et inductive, voire abductive² (par essais-erreurs), impliquant une découverte et une co-construction du mode opératoire dans l'action, une activité, partie intégrante de l'expérience esthétique.

Il est pourtant utile de comparer ces deux tendances "utilisatrice" et "exploratoire". Si elles ne sont pas strictement opposées, elles relèvent toutefois de deux approches différentes tant du point de vue de la conception initiale que de l'usage ou, justement, de la pratique³. La première est davantage du ressort du design d'interaction, selon une démarche classique d'IHM (Interaction Homme-Machine) alors que la seconde correspond surtout à une approche artistique. Au risque de caricaturer ces deux démarches pour mieux en comprendre les dynamiques et les enjeux, on pourrait retenir qu'une approche "design" vise principalement à articuler, au plus près, la forme et la fonction, alors que, traditionnellement, l'art tend à trouver une cohérence singulière entre le fond et la forme. Or, dans notre contexte opératoire, on ne peut se couper de la dimension fonctionnelle. Une démarche artistique prend ainsi en compte la forme, la fonction et le fond (principe que l'on peut nommer "FFF"). Si cette construction (trop) schématique permet de mieux comprendre les enjeux d'une démarche artistique "opératoire", cette dernière ne saurait, pour autant, être réduite à cet unique principe. La seule prise en compte du contexte (spatial, culturel, social, politique, économique ...) singularise et amplifie chaque proposition artistique.

Ce qui qualifie également une telle démarche et la distingue radicalement de toute velléité utilitariste, c'est la non-résolution *a priori* de la pratique qu'elle appelle et conditionne. Comment élaborer un dispositif sans fins, c'est-à-dire sans finalité et peut-être aussi sans conclusion, sans terme définitif ? Car, la recherche de résolution est bien un des moteurs de l'action, une résolution prévue ou souhaitée (comme avec un outil), résolue *in fine* grâce à notre activité (comme dans un jeu à règles), résolue dans l'action, ou encore résolue mais sans résultat, seulement par interprétation subjective, par volonté de compréhension. Cette dernière n'est pas nécessaire pour une œuvre : elle rassure mais sonne aussi, en creux, comme une tentative qui rappelle le champ inépuisable d'autres résolutions possibles, soit l'irrésolvabilité intrinsèque d'une œuvre. Ce qui distingue ainsi nos deux approches, "utilisatrice" et "exploratoire", c'est, dans le premier cas, la connaissance *a priori* d'une résolution, ou qu'il y en aura une et, dans l'autre cas, l'incertitude de résolution avant l'action et de notre résolution après coup.

S'il est, ainsi, naturel de se poser la question du but dans un jeu, cela est plus difficilement concevable pour une œuvre, quand bien même celle-ci est-elle interactive. L'intentionnalité est donc, le plus

² « Une *abduction* est une méthode pour former une prédiction générale sans assurance positive qu'elle réussira dans un cas particulier ou d'ordinaire, sa justification étant qu'elle est le seul espoir possible de régler rationnellement notre conduite future, et que l'induction fondée sur l'expérience passée nous encourage fort à espérer qu'à l'avenir, elle réussira »

Charles Sanders Peirce, *Écrits sur le signe*, rassemblés, traduits et commentés par Gérard Deledalle, Ed. du Seuil, Coll. "Ordre Philosophique", Paris, 1978, p. 188.

C'est aussi un terme dont Jacques Perriault fait usage dans le sens que nous reprenons : « [l'abduction] est une façon de maîtriser progressivement et empiriquement une situation », in *L'acquisition et la construction de connaissances par les jeux informatisés*, in Jean-Paul Lafrance (coord. par), Réseaux n° 67, *Les jeux vidéo*, Ed. Cnet, Paris, 1994 p. 64.

³ Car la différence vaut aussi entre "usage" et "pratique". Voir à ce sujet : Samuel Bianchini et Jean-Paul Fourmentraux, *Médias praticables : l'interactivité à l'œuvre*, in *Sociétés 2007 / 2*, n° 96, pp. 91 – 104, Ed. De Boeck Université. Et c'est sur cette dimension des œuvres devenues "praticables" qu'est actuellement développé le projet de recherche *Praticables. Dispositifs artistiques : les mises en œuvre du spectateur* soutenu par l'Agence nationale de la recherche et dont Samuel Bianchini est le responsable scientifique et coordinateur, et auquel Jean-Paul Fourmentraux participe.

souvent, relative à l'idée que l'on se fait de la fin ou d'une fin et des moyens pour y parvenir, des fonctions et de leurs résultantes qui nous sont offertes par le dispositif, l'interface. Le travail du designer d'interactivité, versant IHM, consiste à offrir une appréhension sensible et intellectuelle pré-opératoire "désignant", *a priori*, la fonction et son résultat, pour une préhension non déceptive établissant et (r)assurant la boucle d'interaction tendue vers ce résultat. Cette dimension - capacité des objets à la prédictibilité intrinsèque de leur usage et à provoquer une motricité adaptée - qualifie leur "affordance".

Le terme "affordance" qu'on peut traduire en français par "potentialité" ou "possibilité d'action" caractérise les informations perçues dans le but d'agir. Étudiées depuis le début du vingtième siècle par Jakob von Uexküll (tonalités fonctionnelles) puis par les psychologues du courant Gestalt (Wertheimer, Koffka), le terme fut introduit auprès du grand public par le psychologue James J. Gibson en 1977 dans son article intitulé *La Théorie des Affordances*, puis expliquée en détail dans son livre *L'approche écologique de la perception visuelle* publié en 1979.

Gibson définit les affordances comme des "actions possibles" latentes dans un environnement donné. Objectivement mesurables, indépendantes des capacités individuelles à les reconnaître, les affordances sont toujours en relation avec la personne agissante et dépendent donc de ses capacités. Un exemple classique consiste en un escalier comportant des marches dont un enfant verrait les contours. Pour Gibson, cet escalier n'afforde rien pour l'enfant qui n'a jamais vu d'escalier de sa vie. De même, dans les situations de jeu ou dans certains dispositifs artistiques, les affordances complexes nécessitent plusieurs niveaux d'appropriation, souvent par le biais d'un cartel, d'un livret ou d'explications en parallèle de l'œuvre, soit un niveau d'énonciation qui accompagne et réduit dans le même temps l'autonomie de l'affordance en question. Imaginer une situation dynamique où le "game" rencontrerait le "play" nécessite donc de repenser les conditions de l'exploration objectale, qu'elle soit conceptuelle, et, peut-être encore davantage, matérielle.

Prise dans son sens le plus radical, la notion d'affordance renverse la notion de performativité, ou comment une énonciation peut faire acte. On pourrait alors parler de "performabilité" : capacité qu'ont des objets à énoncer, par leurs seules forme et situation, l'action - ou, mieux, l'activité - ajustée à leur fonction, ou, plus largement à leur capacité opératoire, à leur "opérationnabilité".

Pour une œuvre interactive, s'il doit y avoir une forme d'intentionnalité motrice, celle-ci est d'abord motivée par la possibilité d'expérience esthétique, c'est-à-dire aussi par le risque inhérent à celle-ci, une forme de "mise en péril" (pour reprendre l'étymologie du terme "expérience"), promesse d'aventures sensibles, de déplacements, d'inattendus qui pousse l'attention à la réflexivité plus qu'à l'intentionnalité, ou, en tout cas, qui lui dispute sa vectorisation : hésitations. Une promesse d'expérience renforcée par la non-énonciation préliminaire d'objectif, donc de moyens, et sans résolution attendue. Reste que pour une œuvre, la provocation première pour un passage à l'action ("bootstrap") du spectateur est d'autant plus stratégique qu'elle ne repose pas sur une intentionnalité préliminaire de son public mais sur une forme latente, dont l'attente appelle l'attention, soit, en creux, ce que l'on pourrait appeler une "contre-activité" comme on parle de contre-forme. Et cette contre-activité est perceptible ; elle est déjà une amorce d'expérience esthétique qui fait la preuve de son potentiel de développement en trouvant un équilibre entre le plaisir esthétique possible et le risque auquel on "s'expose". C'est, par exemple, cette construction qui est à l'œuvre dans l'installation *Temps libre*, où la vacance ostentatoire de l'image et l'appareillage (mégaphone) du dispositif provoquent l'activité du public (cf. encadré 1) ou, d'une autre manière, dans *niform* (cf. encadré 2) dont le flou appelle la mise au point.

Usabilité : contexte et historique

Les premiers écrans d'ordinateurs interactifs furent développés au MIT (Whirlwind, SAGE) pendant la seconde guerre mondiale dans le but de représenter des informations Radar, la position d'objets physiques le plus souvent, amis et ennemis. Non seulement ces machines pouvaient fonctionner en "temps réel" mais également en "temps proche" et effectuer des calculs pour prédire les positions futures. Chaque poste était commandé par un opérateur manipulant un pistolet lumineux (*lightgun*) permettant d'agir directement sur l'écran. En 1947, Thomas T. Goldsmith Jr. et Estle Ray Mann déposent un brevet concernant la réalisation d'un dispositif de divertissement ludique utilisant un tube

cathodique⁴. Le premier jeu, un simulateur de missiles, est inspiré des écrans du projet *SAGE*. La simulation remplace ici le temps réel : la structure ludique se substitue à la réalité et à ses enjeux. Le scénario de départ est très classique : le joueur doit défendre son territoire à l'aide de missiles électroniques représentés par des points lumineux et atteindre des cibles au graphisme similaire.

Durant les vingt années qui suivront, tous les jeux vidéos expérimentaux (*NIM*, *OXO*, *Tennis for Two*, *SpaceWar*, *Odissey Tennis*, *GalaxyGame*, *ComputerSpace* et finalement *Pong!* en 1972) seront des jeux de duel à somme nulle (un vainqueur, un perdant, pas d'égalité). Les premiers systèmes vidéo-ludiques, n'incluant pas de générateur aléatoire, proposent donc des jeux à règles statiques, au dénouement attendu et prévisible : résolution certaine, enjeu manifeste. Volontaire, le joueur adhère au contrat ludique et suspend temporairement l'exercice des règles du réel pour accéder à celles de la fiction interactive. Ce "Quid Pro Quo"⁵, échange d'un système de règles pour un autre, est un principe ludique fondamental qui peut être appliqué aux dispositifs interactifs. La machine computationnelle fonctionne grâce à un programme, un ensemble d'instructions relatif à certaines règles, elles-mêmes issues de contraintes logiques et physiques. Interagir avec une machine, c'est aussi accepter certaines règles et contraintes pour pouvoir jouer avec.

Règles et contraintes

Prescription, prédiction, instruction préalable, le programme informatique règle ou plutôt conditionne le futur, son futur. Comme l'algorithme, le programme énonce dans un langage spécifique quelles sont les opérations nécessaires à la résolution d'un problème. En dehors de ces règles et contraintes, l'utilisateur devient hors-jeu. Le "game" dicte ses conditions au "play" : il définit les événements ludiques tout en façonnant les lignes de transgression possibles pour que le "play" instancie le domaine du "game". Entre "conditions" et "ouverture", le jeu s'installe et se déploie, s'inscrivant pleinement dans la pensée de *L'Œuvre ouverte* d'Umberto Eco⁶.

Pris entre ces deux dimensions, *Nomic* est un exemple classique de jeu dont la particularité est que ses règles peuvent être changées, celles-ci se construisant au gré des joueurs pendant la partie. Une partie de *Nomic* consiste donc à modifier les règles qui s'y appliquent. Les joueurs commencent la partie en appliquant un ensemble de règles de départ ("règles initiales") disposant notamment des conditions dans lesquelles les règles peuvent être modifiées. Ces conditions posées, des règles peuvent être créées, modifiées ou annulées. Ainsi chaque partie de *Nomic* obéit à la logique dont elle se dote, conduisant à des jeux toujours différents.

Peter Suber, créateur du jeu *Nomic*, illustre avec ce dernier sa théorie sur l'auto-amendement dans les systèmes législatifs⁷. Le législateur définit les rôles de chacun sans que personne ne puisse lui appliquer un rôle en retour. Sans "contre-rôle" possible, il échappe ainsi aux règles et contraintes qu'il met en place et devient de facto omnipotent. *Nomic* tente de dépasser ce paradoxe en proposant deux types de règles visant à briser la structure hiérarchique classique dans ce genre de systèmes : les règles muables et les règles immuables. Principale différence entre ces deux règles : les premières doivent être changées en règles immuables par le procédé de transmutation, avant de pouvoir être transformées ou détruites. Une transformation peut être :

- l'addition d'une nouvelle règle muable ;
- la modification ("amendment") d'une règle muable ;
- le rejet d'une règle muable ;
- la transmutation d'une muable vers une immuable ;
- la transmutation d'une immuable vers une muable ;

Comme le rappelle Suber, dans ce jeu où la règle consiste à jouer avec la règle, il convient donc de débattre de l'opportunité de ces changements, de voter en faveur de certains, et de fixer ce qui est possible et ce qui n'est pas. Même ce dernier principe est, bien entendu, modifiable⁸. Cette

⁴ Cf. : <http://www.pong-story.com>

⁵ Samuel Coleridge, *Biographia Literaria*, chap XIV, 1817.

⁶ Umberto Eco, *L'œuvre ouverte*, traduit de l'italien par Chantal Roux de Bézieux, Ed. du Seuil, Coll. "Points Essais", 1965.

⁷ Cf. : <http://www.earlham.edu/~peters/writing/psa>

⁸ « *Nomic* is a game in which changing the rules is a move. In that respect it differs from almost every other game. The primary activity of *Nomic* is proposing changes in the rules, debating the wisdom of changing them in that way, voting on the changes,

extrême perméabilité des frontières entre le “game” et le “play” ainsi que la simplicité des conditions renégociables se retrouvent également dans de nombreuses œuvres minimalistes, spécialement dans les années soixante-dix avec l’avènement des productions graphiques réduites à leur plus simple expression : le code de production graphique qui énonce le champ visuel de l’œuvre.

Énonciation

Douglas Repetto, artiste new-yorkais et théoricien de l’art algorithmique, montre combien les artistes des années soixante ont été inspirés par le potentiel d’énonciation que sous-tendent les machines computationnelles. Ainsi, la composition *1960 #10* de La Monte Young se résume-t-elle à une instruction unique : « Dessiner une ligne droite et la suivre ». Les *Wall Drawings* de Sol LeWitt sont un peu plus précis tout en restant succincts. Ainsi, #65 propose : « Des lignes qui ne sont pas longues, pas droites, qui s’entrecroisent et se touchent, dessinées au hasard, utilisant quatre couleurs, uniformément dispersées avec le maximum de relief, couvrant la surface entière du mur ». Chaque interprétation renégocie les règles mêmes, l’œuvre évoluant au gré d’épisodes toujours différents.

Au-delà des règles et de leur jeu, certains artistes comme Larry Polansky et son *Canon à quatre voix #13*⁹ proposent des instructions pour créer des instructions, une sorte de système musical de second degré. Polansky définit ainsi un ensemble d’œuvres débutées en 1976 afin de générer de nouveaux canons à quatre voix : une sorte de “meta-canon”. La partition décrit les idées compilées dans les précédents canons (listes de permutations, mensurations, hétérophonies) et suggère des idées pour les canons futurs. C’est à la fois un manuel, une description technique et un livre de recettes pour les interprètes et les compositeurs désireux de créer leurs propres itérations.

Énoncer non pas pour limiter mais au contraire pour définir les contours des artefacts futurs. Réduire le champ des possibles et créer le “game” pour le déconstruire de manière ludique grâce au “play”. L’appropriation ludique est comme la transgression, une réinterprétation exploratoire nécessaire des contours façonnés par l’énoncé. Le jeu à règles trace les contours du PlayGame, jeu avec les règles, qu’artistes et philosophes pratiquent avec élégance et humour. Engagés dans une action critique du système d’énonciation, ils peuvent revendiquer d’autres conditions préalables, d’autres opportunités et possibilités de résolutions.

Variabilité, (dés)adaptabilité

Le caractère “opérateur” des œuvres interactives est bien concret, mais il participe avant tout de l’expérience esthétique, d’un “théâtre d’opérations”¹⁰ hybridant dispositif, spectateur(s) et éléments de représentation (“médiats” : image, son, texte, lumière, etc.) au profit d’un processus de représentation dans lequel nous sommes partie prenante, contrant les principes d’une réception de représentations déjà données, réifiées. Trop souvent, pour ces “médiats”, beaucoup ont tendance à parler de “contenu”. Il n’en est rien. Au contraire, ce qui les définit et les définira de plus en plus, c’est leur capacité à coupler étroitement leur réalisation aux activités de leur(s) dispositif(s). “Réalisation” : ce terme est entendu ici au sens de ce qui rend perceptibles ces médias, leur “rendu”, conséquence de leurs actualisation, mouvement et variation, de leur jeu, comme on joue de la musique, “play”. Irrémédiablement “variables”, ces médias sont conditionnés par leurs dispositifs et les activités que ceux-ci produisent et / ou répercutent, effectuées, par exemple, par leurs spectateurs-usagers. Mais en envisageant ainsi ces médias variables, c’est assez vite le principe “variation d’activités / médias variables” qui l’emporte. Le dispositif, comme interface, devient simple “passeur” de variations et prolonge ainsi le paradigme instrumental musical “permanence de l’instrument / jeu de l’interprète”. Or, s’il y a bien variabilité des éléments de représentation en prise avec le dispositif gérant les opérations, celui-ci n’est pas nécessairement stable. La stabilité assure une constante opératoire : le

deciding what can and cannot be done afterwards, and doing it. Even this core of the game, of course, can be changed. » Peter Suber, creator of *Nomic*, *The Paradox of Self-Amendment*, Appendix 3, p. 362.

⁹ <http://eamusic.dartmouth.edu/~larry/fvc>

¹⁰ Voir à ce titre : Samuel Bianchini, *The Theatre of Operations*, in catalogue *Iconoclasm - Beyond the image wars in science, religion, and art*, sous la direction de Bruno Latour et Peter Weibel, Éd. ZKM, Center for Art and Media, Karlsruhe, Germany, et The MIT Press, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, Massachusetts, 2002, pp. 483-485, traduction Jian-Xing Too.

lien de production “causes-opérations” est établi, il cherche le moins de surprises possibles, vise une bonne ergonomie tendant même à rendre “transparente” l'utilisation ; la variation des conséquences est du côté de la représentation plutôt que de l'opérateur, l'interface. Le “game” trouverait son appui sur une interface autorisant le “play” avec la représentation.

Si le développement des interfaces tangibles¹¹ est d'actualité, il ne convient pas pour autant de comprendre ce mouvement comme une simple matérialisation du rapport au dispositif visant à renouveler les modalités d'expérience physique avec les médias. Au-delà, ou plutôt, en deçà, il faut aussi entreprendre cette dynamique¹² comme une nouvelle relation aux objets, à l'architecture, aux matériaux, à l'environnement même. L'interface n'est pas nécessairement un moyen, un vecteur au service d'une représentation médiatique, elle est un “milieu” : un entre-deux relationnel en même temps qu'un environnement opérationnel en soi. Tendante à s'autonomiser en même temps qu'à se matérialiser et à se diffuser dans l'espace (pervasivité), l'interface, le milieu se dote de comportements qui le rendent instable, incertain, adaptable autant que désadaptable : son opérationnalité en soi et pour soi, pour nous, est sans cesse négociable, dans une logique d'affordance dynamique poussant à la réflexivité, au jeu (play) selon des conditions logicielles (game) de plus en plus intégrées aux contraintes matérielles. Des perspectives de recherches, de créations et de développements qui risqueraient bien de troubler et de redéfinir nos aires de jeu, nos aires intermédiaires d'expérience¹³.

Texte paru in *E-Formes 2 - Au risque du jeu*, sous la dir. de Monique Maza et Alexandra Saemmer, Publications de l'Université de Saint-Étienne, février 2011, pp. 167-175.

¹¹ Objet même du Tangible Media Group au MIT Media Lab

¹² C'est en particulier sur cette problématique qu'a été développé, en 2008, le projet de recherche “Simulation technologique et matérialisation artistique”, mis en place par Christian Jacquemin et Samuel Bianchini et porté par le Limsi-CNRS (Laboratoire d'informatique pour la mécanique et les sciences de l'ingénieur, Orsay) avec le soutien du CNRS dans le cadre des Programmes exploratoires pluridisciplinaires (PEPS) conjoints aux départements SHS (Sciences humaines et sociales) et ST2I (Sciences et technologies de l'information et de l'ingénierie) qui a donné lieu à deux journées d'études publiques, les 8 et 9 janvier 2009, à Bétonsalon, Centre d'art et de recherche pluridisciplinaire (Paris).

Cf. : http://vida.limsi.fr/index.php/Simulation_Technologique_Materialisation_Artistique

¹³ Donald Woods Winnicott, *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, traduit de l'anglais par Claude Monod et Jean-Baptiste Pontalis, Ed. Gallimard, Coll. “Folio Essais”, Paris, 1975, en particulier p. 30.

ENCADRÉS

Temps libre

Samuel Bianchini

Installation interactive, 2004

Développement informatique : Élian Chrébor (visuel) et Thierry Fournier (son)

Animations : Patrick Hepner et Pascal Loddo

Production : Dispothèque et Arcadi (Action régionale pour la création artistique et la diffusion en Ile-de-France)

Remerciements à la famille Lemarchand

+ sur le web : www.dispotheque.org/tempslibre



Temps libre, Installation interactive, 2004

Samuel Bianchini

Nuit Blanche 2005, Parcours "Nuit de fête", Belleville, Paris, nuit du 1er au 2 octobre 2005

Temps libre est une installation interactive. Un plan fixe sur un beau et vaste paysage -plateau et falaise se jetant dans la mer bleue sous le soleil- est présenté sur un grand écran. Un peu perdu dans le paysage, en bas de cette image, on découvre deux aires de jeu d'un magnifique golf, un "fairway" et, plus loin, un "green".

Lorsqu'on parle, crie ou produit des sons face à cette image, ceux-ci sont amplifiés et filtrés afin de créer un écho. En l'absence de son, seuls quelques rares golfeurs -de petite taille à cette échelle- s'animent dans l'image ; mais, en réponse aux sons, d'autres golfeurs apparaissent et s'activent. Les sons sont captés et en particulier la voix qui est amplifiée par un mégaphone permettant de facilement commander l'image. Plus l'intonation est forte, voire "oppressante", plus l'image est activée : les golfeurs arrivent de plus en plus nombreux, s'animent, et même se pressent au point de devenir burlesques. À mesure que la voix les commande, leurs gestes deviennent répétitifs, ils s'organisent et figurent progressivement une situation de travail "forcé". L'écho signe alors davantage un cadre clos qu'un grand espace ouvert. Ce qui était initialement un lieu de repos privilégié et de communion individuelle avec la nature prend l'apparence d'un théâtre archaïque d'intense activité telle une mine à ciel ouvert dont la liberté est plus que conditionnelle. D'abord cliché d'évasion sociale, l'image devient un piège à mesure qu'elle est manipulée. Un retournement de situation est opéré : les "décideurs" obéissent maintenant à des spectateurs devenus donneurs d'ordres. Mais dès lors que ces derniers se prennent au jeu, qu'ils s'installent dans une situation de "bourreau", le pouvoir qu'ils exercent à l'image révèle leur frustration sociale tout autant que l'occupation attendue de leur temps libre.

niform

Installation interactive, 2007

Samuel Bianchini

Ingénierie (captation) : ExperiensS (Thomas Bouaziz et Yoan Leyris)

Ingénierie (traitement d'image) : Adrien Mazaud

Photographie : Jérémie Giniaux-Kats

Assistant : Oussama Mubarak

Avec les conseils et soutiens de Sylvie Tissot, Paul Girard et Stéphane Maguet

Une coproduction CiTu, Dispothèque et numeriscausa avec la collaboration scientifique du Limsi-CNRS.

Ce projet a obtenu les soutiens du Ministère de la culture et de la communication (Programme Dicréam) et de la Mairie de Paris.

Remerciements à Antonio Gallego, Vincent Gautier, Cyrille Henry, Christian Jacquemin, Jason Karaïndros, Julie Miguirditchian, et, pour le montage lors de la première exposition de l'œuvre, au personnel administratif et technique de l'École régionale des Beaux-Arts de Rouen ainsi qu'à Anne Lemarchand et Sophie Mari, étudiantes à l'Erba.

Une œuvre dédiée à Alain Declercq

+ sur le web : www.dispotheque.org/niform



niform, installation interactive, 2007

Samuel Bianchini

Grandes Galeries de l'École régionale des Beaux-Arts de Rouen, mai 2007. Photographie : Samuel Bianchini

niform est une installation interactive. Dans une grande salle noire, occupant tout un mur, une image panoramique fait face aux spectateurs ; au premier abord, elle est fixe et totalement floue. Le groupe, uniformisé par le flou, l'est aussi par l'uniformité vestimentaire de la vingtaine d'hommes qui le compose : l'image est celle d'un cordon de policiers en tenue anti-émeute, représentés à l'échelle 1.

Selon leurs déplacements, les spectateurs agissent sur la mise au point de l'image ; à mesure qu'ils s'en approchent et suivant la forme de leurs corps, chaque partie de l'image qui leur fait face devient progressivement nette. À moins de cinquante centimètres de l'écran, un spectateur fait le point devant lui, sur l'un des représentants des forces de l'ordre.

L'image n'a plus une zone de netteté, une profondeur de champ, mais plusieurs ; elles sont localisées, individualisées et varient selon les différents spectateurs. D'une image uniforme, chaque spectateur passe à une focalisation dans l'image, vers un homme singulier, vers un individu auquel il fait face.