

JOUABLE *

Jean-Louis Boissier

Il est des œuvres qui se préoccupent plus que d'autres de la relation qu'elles instaurent. Il y a aujourd'hui un continuum beaucoup plus grand entre la production de l'œuvre et sa réception, du fait de l'interactivité et du numérique. On ne peut alors parler d'œuvre expérimentale que dans la mesure où le travail est véritablement à la disposition d'un public, considéré comme partie prenante de l'œuvre elle-même. Ce sont des formules, mais elles ont une réalité. Ces travaux n'existent que par la présence et l'intervention à un degré ou un autre du spectateur. Promouvoir la création et la recherche dans ce domaine, c'est aussi aller jusqu'à l'exposition et au-delà, jusqu'à l'observation du jeu des relations dont elle doit être le site.

Pour concevoir une exposition, la mise en œuvre effective du numérique est un critère objectif qui ne s'oppose en rien à des critères artistiques ou thématiques. Ce critère technique préalable peut fort bien préserver la possibilité d'évaluer, au-delà de la pertinence de l'usage du numérique, la validité du propos artistique. La légitimité d'une manifestation artistique centrée sur les techniques numériques ne peut que reposer sur la spécificité des pratiques qu'elles impliquent, ou, plus simplement encore, sur leur nouveauté. Souvent, le terme de « nouvelles technologies » est contesté en raison d'une histoire déjà longue, plus de vingt ans pour ce qui concerne l'usage artistique de l'informatique. Mais il suffit de lier ce terme aux expressions - discutables, c'est une perspective de *Jouable* que de les discuter - d'art numérique, ou d'art interactif, pour immédiatement mettre en évidence sa constante et rapide évolution, c'est-à-dire encore sa nouveauté. Évolution non seulement dans ses attendus thématiques et esthétiques, mais d'abord évolution par les instruments, les langages, les procédures, et donc en définitive évolution de la nature même de cet art ou de ces arts.

La puissance du numérique a permis d'envisager des constructions formelles et des comportements sans précédent. A la fois principe de classement, de mise en mémoire et de communication, le numérique rattache ses usages artistiques à tout un ensemble de pratiques culturelles et sociales, scientifiques et industrielles. Travaux

revendiqués comme œuvres, créations expérimentales, jeux, interfaces, objets de communication, l'appartenance à l'art de tant d'expériences et de prototypes est indécise. Mais il n'est pas urgent ni indispensable de répondre à cette question.

Que beaucoup de travaux, de démarches, de propositions, pour tout dire de recherches, ne trouvent pas le chemin des galeries ou des musées, ou au contraire soient cantonnés dans des manifestations ghettos pour amateurs de numérique, ou au contraire encore soient contraints de donner le change à l'art contemporain, ne change rien à notre approche. C'est une réalité mais c'est un faux débat. L'histoire des musées et des expositions artistiques est pleine d'exemples d'intégration de propositions (ou plus simplement d'objets) conçus en dehors du projet de s'ajouter à l'art existant, de remplir les cases en attente dans les collections. C'est par là que l'art se renouvelle, c'est-à-dire non seulement survit à toutes les annonces de sa fin, mais fonde son existence même.

Le titre du colloque de *Jouable*, « Art, jeu et interactivité », nous incite à révéler un paradoxe. Aucun de ces termes n'est finalement abordé de front par l'entreprise *Jouable*. Il y a pas mal d'années maintenant, j'avais vu dans le jeu du Fort Da de Freud le modèle des ficelles dont a besoin l'interactivité pour être, en art, autre chose qu'une technologie. Le mot jouable a eu, à mes yeux, le mérite au moins de nous dégager du mot interactivité, notion technique sans doute - et l'art a besoin de technique -, mais enseigne idéologique d'abord, pour la plupart des gens. Si l'art est bien le monde où se situent spontanément ou intentionnellement les auteurs des propositions exposées, on a dit que leurs recherches et leurs productions ne réclamaient pas nécessairement le statut d'œuvre, se complaisaient dans l'indétermination, dans cette liberté de n'être pas sous la surveillance de l'art que donnerait provisoirement le numérique, tout en visant le propre à l'art. Mais leur monde n'est pas non plus celui du jeu. Il y a donc une apparente bizarrerie propre à *Jouable*, c'est que, à l'époque ascendante de l'art des jeux («il serait temps de se consacrer sérieusement à leur observation esthétique » dit-on), à l'époque de la toute-puissance des technologies ludiques, aucune des pièces ne se réclame ici strictement de l'espèce du jeu - ce que font par ailleurs nombre d'artistes contemporains -, même si elles se réfèrent au jeu. Si la jouabilité est un horizon, c'est pour que cette qualité soit rapportée à tout ce qui appelle le terme de jeu, hormis les jeux vidéo et informatiques véritables.

Les règles du jeu

En reprenant diverses significations du mot jeu, certaines de ses implications, on devrait pouvoir dégager des traits communs au jeu et à l'art ou, tout au moins, à certaines formes d'art - les arts du numérique, les arts de l'interactivité - ou, de façon plus sûre et plus pertinente encore, à des propositions singulières. Ainsi les conventions établies, les règles du jeu, peuvent être mises en parallèle avec les conventions artistiques telles qu'elles sont respectées, ou transgressées par les artistes, et surtout parce qu'elles constituent l'ossature du dispositif de contraintes qui règle à la fois production et réception de l'œuvre. La règle du jeu en art cadre les modalités de la relation à l'œuvre en renvoyant à des conventions que les auteurs auront eux-mêmes respecté, y compris en les fixant eux-mêmes. Il apparaît dans ce cas que les auteurs, les artistes, sont tenus, pour le succès de leur proposition, de transmettre par leur travail même, de façon explicite ou non, cette règle du jeu qui en permet la réception et l'usage, il faudrait dire aussi la consommation et la jouissance. On peut évoquer ici des œuvres à notices, comportant de véritables modes d'emploi, des œuvres livrées sous forme de recettes qui restent à exécuter par le public. On trouve alors un point de jonction entre ce type d'œuvre relevant des arts plastiques et conceptuels avec les œuvres à partition ou livret que sont classiquement la musique, la danse, l'opéra. Mais ce rapprochement met en évidence une différence fondamentale entre les travaux qui sont livrés directement à la réception par le public et ceux qui passent nécessairement par ces autres artistes que sont les interprètes et exécutants, musiciens, chanteurs, acteurs, et autres catégories de « joueurs », qu'au demeurant le grand public nomme prioritairement « les artistes ».

Comme pour la plupart des modalités techniques, opératoires et instrumentales, les opérations de manipulation et surtout l'exercice automatique des contraintes que permet l'ordinateur sont particulièrement efficaces dans la version informatisée des jeux, y compris de ceux qui préexistaient à l'informatique. L'interactivité est historiquement liée à l'ordinateur dont elle désigne les capacités de dialogue avec ses utilisateurs. Le dialogue est ici beaucoup plus complexe que dans la plupart des instruments traditionnels car l'ordinateur est à même de solliciter des éléments en mémoire, de faire fonctionner des algorithmes puissants et adaptables, de travailler de façon autonome et à une très grande vitesse. Simultanément, ce dialogue productif s'approche toujours de ce qu'il est convenu d'appeler le temps réel, c'est-à-dire le

temps acceptable pour le traitement du flux des données, et donne une réalité à l'interactivité. Il est significatif que l'interactivité technique moderne trouve ses ancêtres les plus manifestes dans les instruments et les jouets, c'est-à-dire précisément ce avec quoi on joue. Dans ces conditions, on a pu voir l'informatique trouver son terrain d'excellence dans le domaine des jeux. Si cette constatation est vraie pour les jeux, au sens spécifique de l'activité ou de l'objet ludique, on vérifiera aussi l'assimilation interactivité jouabilité dans l'ensemble de ce qui, dans le champ du numérique, relève des diverses figures du jeu. Enfin, si le jeu est largement transformé par l'informatique - simulations, jeux massivement partagés, univers persistants, etc. -, on peut affirmer, dans un mouvement inverse, que l'ordinateur tel qu'il s'utilise aujourd'hui quotidiennement, s'assimile intuitivement à un jeu. La culture numérique est indissociable d'une modalité étendue de la culture ludique.

La jouabilité

Si l'on dit que l'interactivité fait partie de l'œuvre comme de l'image, il est difficile de décrire les qualités de cette dimension interactive avec les mots en usage pour l'art ou l'image dans leurs formes classiques. Nombre d'observateurs et théoriciens des implications artistiques du numérique ont longtemps résisté à un usage trop rapide du mot ludique, car souvent ce mot servait à éluder (éluder, c'est se jouer de...) la question. En disant trop rapidement « c'est ludique » on renvoie hors du champ artistique des objets qui ont éventuellement vocation à être des œuvres. Mais on peut aussi constater toute une tradition du ludique dans l'art et il suffit de regarder les divers usages du mot jeu pour voir que c'est bien autre chose que l'amusement. Bien sûr l'art n'est pas antinomique au plaisir et à la distraction. Il y a des jeux extrêmement sérieux, et puis il y a le jeu de l'acteur, il y a le jeu du musicien, jeu de l'exercice corporel et mental, jeu de langage. Il y a le jeu nécessaire du fonctionnement mécanique, ce petit flottement qui permet aux choses de s'exercer à l'intérieur des contraintes. Ce qui intéresse nécessairement dans le jeu c'est la notion d'exercice, la dimension performative, d'expérience. Une œuvre interactive est à performer par ses spectateurs, elle est jouable.

L'interactivité n'est pas simplement ce qui se situe entre le spectateur et l'œuvre. Si elle est entre le spectateur et l'œuvre c'est qu'elle est aussi à l'intérieur de l'œuvre. Il n'y a d'interactivité externe que s'il y a une interactivité interne. C'est le degré de

perfectionnement interactif d'un objet sur le plan interne qui permet de l'ouvrir ; c'est là que se situe la jouabilité. La notion de jouabilité est là pour désigner la qualité des œuvres qui se réfèrent à un jeu, bien au-delà du jeu informatique proprement dit. À côté de la visibilité et de la lisibilité, travaillées dans leur exaltation comme dans leurs limites ou leurs contestations, l'art se découvre la nécessaire dimension de la jouabilité, celle de l'expérience relationnelle toujours présente en art mais résolument confirmée par ses techniques de mémorisation, de dialogue et de variabilité comme par le goût du moment. Cette jouabilité est alors celle de toute une famille de pratiques, de situations, d'événements ou d'objets qui s'appelle jeu.

Redisons-le, ce terme de jouabilité, emprunté aux jeux informatiques, voit donc sa signification élargie à toutes les acceptions du mot jeu. Le jeu, comme l'art, est protocole et dispositif, exercice et interprétation, distraction et travail. En parlant de jouable, on désigne une qualité, pas un type d'objets. On regarde comment des objets, des genres, des situations, des attitudes, des événements, sont rendus jouables, par le numérique et l'interactivité. Une esthétique de la jouabilité s'intéressera à une qualité singulière qui est une potentialité et une virtualité.

Rejouable

Maintenant que *Jouable* a trois ans, que trois expositions se sont préparées, tentons une espèce de vérification, cherchons ce qui s'apparente à la fois au jeu et à l'art dans cette grande série de propositions. On verra des jeux d'enfants, des jouets (Inès Jerray et sa commode de poupée d'où émergent nos visions fantasmatiques ; Jean-Michel Géri dan et son circuit de petites voitures télécommandées devenu instrument d'un jeu musical dans *Loop(S)*), des jeux de construction automatique (Thierry Guibert, Alexis Pierre, la *Typographie interactive* de Benjamin Gomez, le *Nouvel Hiragana* de Masaki Yamabe), on se plaira à voir fonctionner et réagir ces automates à notre présence et à nos gestes (le workshop *Neurocube* des Beaux-Arts de Kyoto), on remarquera des jeux corporels et sociaux (la distance interpersonnelle d'Aurélie Gasche dans *Zéro cm*, le papier des portes percé d'un doigt mouillé pour surveiller les jeunes mariés de Mi-Hwan Choi, l'installation *Moony*, à base de souffle, de buée et de vapeur d'eau des chercheurs de IAMAS, Akio Kamisato, Takehisa Mashimo et Satoshi Shibata), des jeux amoureux autour de jolis objets quotidiens, transitionnels et fétichistes (Atsuko Uda, son manège en forme de sphère céleste et ses

autres planètes-jouets dans *A Planet*), des jeux de performance sportive et d'exhibition (le boxeur de la vidéo de Donald Abad), des jeux d'interprétations musicales et langagières (Mariina Bakic, son *Clavierstücke* et ses *Karaoke Variations*, Michaël Sellam et le cinéma déconstruit et reconstruit musicalement de ScenARIo), des jeux de piste, de bifurcations et d'investigations (*LandMap* de Gwenola Wagon et Alexis Chazard, *Passing* d'Akira Nihei, *HomePlay* d'Annelore Schneider avec le collectif_fact), des jeux chorégraphiques et voyeuristes (*Gesture* de Nathalie Fougeras, *We drag the street* de Yumiko Endo et Ryota Harada), jeux performatifs avec notre image, notre déguisement, notre projection dans l'image (le photomaton en pseudo-3D de Vadim Bernard, la caméra détecteuse de masques du collectif de recherche genevois de *Playboy*, *La Boxeuse* et *La Tronçonneuse* d'Angela Marzullo, les « histoires à pression » de Gwenola Wagon et Alexis Chazard). Le jeu de l'entre-images est à l'œuvre dans les workshops impliquant la tradition cinématographique (*North by Northwest*, *Jouabilité du geste*, *Pickpocket*) comme dans les fictions en réseau qui interrogent le statut de l'image et ouvrent sur des investigations d'ordre sociologique et documentaire (les workshops Transferts, Paris - Genève et Bords-limites proposés par Alexis Chazard et Gwenola Wagon, les *GPS movies* de Daniel Sciboz). Souvent, le dispositif s'offre directement à sa mise en jeu active ou contemplative, dans des registres de significations sensitifs et interrogatifs (*Tongs* de Jean-Luc Marchina, *Le Lien* de Vénus Nader, *Cité Probable* de Hikaru Fujii, *Tension superficielle* d'Élise Mougin, la lumière activée par la voix de Stéphane Elbaz).

Une machine de vision, une machine relationnelle, ludique et sociale comme la *Grande Roue* de Caroline Bernard fait la preuve de la pertinence logique et formelle à la fois de son fonctionnement comme innovation langagière et de son attachement référentiel, descriptif et narratif. Dans cette proposition comme dans beaucoup des travaux de *Jouable*, le projet interactif tend à s'inscrire dans un système de relations au monde réel. Il en tire à la fois sa puissance poétique et sa dimension ironique et distanciée. Car tout en cultivant le goût du littéral, ces références ne sont jamais réinvesties sans mise à distance critique et esthétique. Au-delà du jeu avec le code, c'est bien le jeu avec les codes de l'informatique elle-même, comme industrie et idéologie de l'époque, qui s'infiltré dans *Jouable*. La proposition de Catherine Cochard, *Family Pack*, logiciel à prendre au deuxième degré, mais aussi au premier degré si l'on veut bien conduire sa vie familiale, comme, très différemment, *Ficta loca*, un théâtre dont les marionnettes sont les dossiers d'un bureau d'ordinateur, dialogué

et mis en scène par Julien Roby, ou encore *Lipstick Traces*, le diptyque d'objets graphiques comportementaux et de fragments d'un film policier de Jean-Michel Géri-dan, actualisent et commentent ce vertige.

La place prépondérante de la vidéo, et qui plus est, du cinéma ou plus généralement des pratiques de la saisie, de l'enregistrement, attestent une recherche de l'alliance du temps réel de l'interactivité et de la tradition de l'indexation, des arts de la collection et de la mémorisation. Une telle propension à travailler les registres du réel et du passé peut être perçue comme disjointe des tendances dominantes jusqu'alors dans les arts relevant du numérique. Si le travail sur le code et sur les processus génératifs n'est en aucune façon négligé, il est conçu comme innovation instrumentale, dans la perspective de son inclusion dans le dispositif de l'œuvre et du comportement performatif du public (si l'on veut bien continuer à parler d'œuvres et de public).

Le Jouable

Transformant des verbes (enviable, maniable, aimable, durable, variable, etc.), mais aussi des noms (confortable, effroyable, véritable) grâce au suffixe -able, les adjectifs comme jouable tendent à se substantiver. Opérer ce mouvement peut avoir la plus grande efficacité poétique et philosophique. Ce que fait Barthes avec *Le Neutre*, cette opération d'énallage, notion, empruntée aux grammairiens anciens pour dire échange, transposition, il faut le faire avec jouable, penser *Le Jouable* pour immédiatement saisir sa différence avec jeu.

A titre d'exemple, on peut considérer le verbe pratiquer, son substantif (et adjectif) le plus proche, pratique, mais aussi cet autre adjectif-substantif qu'est praticable. Ce chemin dans la forêt est praticable, le chemin que l'on construit sur une scène de théâtre, où l'on peut marcher, est un praticable, par opposition à un décor qui serait figuré, en trompe-l'œil. A la veille d'une grande rencontre de foot, la radio nous dit que le terrain est « jouable ». Le lieu, pas la partie, pas le match lui-même. Le match joue avec le terrain, les joueurs jouent avec le terrain. L'aire de jeu n'est pas indépendante du jeu. C'est le terrain qui fonde le jeu, il est le jeu même. Le jouable est affaire de lieux et de circonstances, non pas de facteurs extérieurs. Il est l'expérience même.

Au fond, ce qui nous attire dans le mot de jouable, c'est précisément le -able. Ce suffixe des possibles, ou, plus intéressant encore, des virtualités, devient alors pour nous un radical. Compris comme en chimie, c'est un « radical libre », une entité dont la propension absolue est de se rattacher à quelque chose. L'action linguistique du suffixe -able (ou -ible) celle d'exprimer une possibilité (essentiellement passive), se poursuit généralement dans les expressions de qualités, autres substantifs dérivés, formés grâce au suffixe d'abstraction -ité. Ainsi le nom dérivé de jouable, jouabilité, est bien de l'ordre de la dérivée, au sens mathématique du terme : dérivée de la fonction jeu, la limite vers laquelle tend le rapport entre l'accroissement de cette fonction et l'accroissement de sa variation lorsque celui-ci tend vers zéro, quelque chose comme la pente ou la tendance de ce jeu. L'action de jeu s'identifie à une situation et à l'ensemble des règles qui l'inscrivent. L'énergie particulière que l'on rencontre dans *jouable* et jouabilité tient probablement à la singularité du mot jeu : n'est-il pas à la fois une activité et un objet, l'instrument de l'action, le jouir mais aussi le sujet et l'objet de la jouissance ? Jouable : parce que « ça joue ». C'est possible et d'ailleurs c'est déjà en train de se faire.

Notes

1. « Barthes use de l'énallage des catégories et particulièrement de cette énallage qui fait passer l'adjectif au rang du nom ; [...] 'le lisse', 'le sec', 'l'obvie', l'obtus' »
« L'énallage est la condition initiale d'un témoignage rendu aux qualités sensibles »
Jean-Claude Milner, *Le Pas philosophique* de Roland Barthes, Verdier, Paris, 2003, pp. 25-26.

* Ce texte ne fait pas partie du colloque de Genève; il reprend des éléments rédigés pour accompagner l'opération *Jouable* depuis 2002. Il est publié dans l'ouvrage : *Jouable. Art, jeu et interactivité. Genève, Kyoto, Paris. 2004*. Co-direction Jean-Louis Boissier, Daniel Pinkas. Édition : Haute école d'arts appliqués HES, Genève. École nationale supérieure des arts décoratifs, Paris. Ciren, Université Paris 8. Centre pour l'image contemporaine, Saint-Gervais Genève. Distribution : Presses du réel