

LA CRÉATION RELATIONNELLE

Recherche sur le potentiel créatif des rapports humains dans un monde en réseau

YANG YI

Mastère Spécialisé En Création des Nouveaux Médias 2006 / 2007 ENSCI PARIS

CONTENU :

CONTEXT

INTRODUCTION

PROBLEMATIQUE

- 1. LA RECHERCHE DE L'ART SE DEROULE EN FONCTION DE NOTIONS INTERACTIVES, CONVIVIALES ET RELATIONELLE**
- 2. LA RECHERCHE DANS L'INSTALLATION ARTISTIQUE S'ASSOCIANT A LA FORME DU JEU**
 - a . la jouabilité de l'installation
 - b . « La règle », philosophie de l'installation artistique
- 3. « LE JEU », LE MICRO-TERRITOIRE SOCIAL ET LA METAPHORE DE LA RELATION INTERHUMAINE**
 - a . Définition et contexte culturel du jeu
 - b . Réapparition de la métaphore du monde
 - c . La typologie de la relation des joueurs dans le jeu
- 4. LA PRESENCE PHYSIQUE RECONNECTEE PAR L'AGGLUTINATION INFORMATIQUE**
 - a . La forme esthétique de l'immersion gestuelle et comportementale
 - b . L'interconnexion corporelle et spatiale en transmission informatique
- 5. LA RECHERCHE DES STRATEGIES INDIVIDUELLES DANS LES SYSTEMES DE SOCIÉTÉ**
 - a . l'équilibre dynamique et subtile du réseaux relationnel
 - b . « La théorie des jeux », les stratégies relationnelles de la société humaine
 - c . la perspective de la société du jeu « somme no-nulle » à l'époque informatique

NOTES

CONCLUSION

BIBLIOGRAPHIE

CONTEXT :

Avec le développement des technologies de l'information et de la communication, la société humaine, dans son processus de démocratisation sociale, a démontré sa capacité à atteindre des niveaux de communication jamais égalés jusqu'à présent ainsi que des niveaux de relation humaine des plus complexes. Jamais, dans l'histoire des sociétés humaines, les peuples n'ont été si proches les uns des autres, aussi bien spatialement que temporellement.

On peut arguer que l'engagement de cette mutation sociale a inévitablement eu pour conséquence l'évolution de la conscience et une méthode novatrice dans la réflexion humaine ainsi qu'une amplification des performances dans la relation humaine, aujourd'hui d'une grande variabilité.

INTRODUCTION :

« l'essence humaine est l'ensemble des rapports sociaux » ----- Karl Marx
« l'art est un jeu entre tous les hommes de toutes les époques » ----- Marcel Duchamp

L'art d'aujourd'hui propose désormais de nouveaux types de communication aux spectateurs, ainsi que des modalités de participation différentes. Il prend de ce fait le statut d'un ensemble d'unités ré-activables par la créativité au sein de la relation sociale. Face à cette relation variable et complexe, basée sur la fluidité et le foisonnement des échanges de biens, de savoir, de pratiques, et d'intelligence, l'art devient purement trans-individuel, étant fait de liens qui unissent les individus entre eux dans des formes sociales. Les formes artistiques sont de plus en plus considérées comme des formes qui sont à même de développer la convivialité, l'interactivité et la relation. Comme l'interaction se fait entre le joueur et la situation dirigée par le créateur de jeu, c'est elle qui va toujours déterminer la forme du jeu, l'échange entre l'artiste et le spectateur. De même, l'interaction dans le public comme moyen de production de l'œuvre elle-même, va jouer un rôle déterminant dans la création des formes d'art actuelles. La jouabilité de l'œuvre atteste de la figurabilité des relations, qui prennent une signification particulière dans le champ technique et esthétique de la création artistique.

PROBLEMATIQUE :

Avec l'exploration des transformations numériques et virtuelles des relations humaines, celles-ci, informatisées par Internet, l'intelligence artificielle et le multimédia, ont permis le statut de forme artistique évoluée, d'« information ». Le lien intangible qui existe traditionnellement entre l'œuvre et le spectateur se concrétise aujourd'hui dans les œuvres informatiques et les jeux vidéo, à travers ce que l'on appelle l'interface. Le spectateur ou joueur liés par des réseaux de signes et de codes devient lui aussi créateur en faisant des choix, en actionnant des systèmes programmés. Les codes informatiques comme une transparente agglutination plus dynamique proposent des expériences artistiques spontanées en engageant l'inventivité du spectateur (joueur), les œuvres artistiques agissant comme un médium cognitif et un catalyseur pluraliste de la relation humaine.

1. LA RECHERCHE DE L'ART SE DEROULE EN FONCTION DE NOTIONS INTERACTIVES, CONVIVIALES ET RELATIONELLES:

Les artistes poursuivent la piste entamée par Duchamp sur le temps et l'espace en tant que matières plastiques. Ils s'attachent davantage au processus, au dispositif de réalisation de l'œuvre, qu'à son résultat. L'intérêt est porté à la mise en scène fondamentale permettant de valider l'interactivité de représentation dans leurs œuvres.

Au travers des œuvres du happening ou des performers dans les années 70, comme « Comfort Zones », de Allan Kaprow, « like America and America likes me », de Joseph Beuys, on s'est aperçu que les artistes s'attachent à la forme de l'art dans le processus même de communication, d'échange d'information et d'interaction. L'œuvre d'art est pensée comme un lien social ou du moins comme une métaphore du lien social. Les artistes nous présentent un réseau organisé d'informations relationnelles. La forme de l'œuvre est donc ici pensée dans un processus, dans une dynamique de correspondance.



Comfort Zones 1975 Allan Kaprow



Like America and America Likes Me Joseph Beuys 1974

Théorisé par les happenings et les performances Fluxus, l'artiste devient un «opérateur» de l'interaction entre les œuvres et les spectateurs. La participation de ces derniers devient le riche matériau de la création artistique.

Félix González-Torres expose des objets de la vie quotidienne comme des bonbons qui attirent le spectateur vers ses œuvres (photo ci-dessus). C'est ainsi qu'en 1991, il exhibe une œuvre composée de quelque 315 kg de bonbons à la réglisse en forme de projectiles, remettant ainsi en question la validité de l'opinion publique. L'artiste fait appel à son intention de responsabiliser le visiteur qui doit comprendre que son geste contribue à la dissolution de l'œuvre. C'est dans cette optique que la forme de l'œuvre se nourrit de l'interaction de publique qui la produit.



Untitled (USA Today) Felix Gonzalez-Torres 1990 (MoMA)

La préférence des années 90 de faire confiance à ce qui se passe entre les gens, à la convivialité, à la communication ont amené les artistes à imaginer des créations artistiques à partir de la forme de leurs structures, qui deviennent plus ouvertes, plus souples, plus spontanées, en un mot : nomades.

Ainsi, « les spectateurs deviennent le matériau et le moteur de l'activation de l'œuvre. Quant à l'art, il devient le lieu de la rencontre et de la discussion [...] Des taches qui constituaient autrefois autant de possibilités d'échanges, de plaisir ou de conflits . L'art contemporain développe bel et bien un projet politique quand il s'efforce d'investir la sphère relationnelle en la problématisant. »

« Esthétique relationnelle » -- Nicolas Bourriaud

Rirkrit Tiravanija a conçu un espace convivial pour se rencontrer, penser, échanger idées et points de vue autour d'un projet social et environnemental intitulé « The Land », et qui vise à acquérir et à cultiver, dans un esprit tout à fait communautaire, des champs de riz situés en Thaïlande.



Pad Thai Rirkrit Tiravanija 1991-'96

« Les Ateliers du Paradis » propose un univers de création cogéré par le « regardeur », les visiteurs accoutrés d'un T-SHIRT marqué de différents mots comme « la peur », « le gothique ». A travers le scénario écrit en temps réel par la cinéaste Marion Vernaux, sont personnalisés et précisés les différents rôles dans l'exposition de l'artiste où les visiteurs se voient confrontés à des dispositifs qui requièrent leurs décisions, et ont envie d'intervenir dans les créations des artistes pour modifier la production ou proposer des performances et des événements .

Selon les principes d'un jeu interactif, les artistes nous proposent des relations qui se tissent entre les spectateurs et les productions artistiques, entre les spectateurs et les artistes, ainsi qu'entre les spectateurs et les spectateurs. Le jeu des relations interhumaines se voit ainsi matérialisé comme étant la forme dynamique de la création artistique.

Ce type de création interactive modifie aussi le rôle d'exposition dans la création de l'art, l'exposition n'est plus qu'un endroit où l'artiste présente son travail simplement, on plutôt une matière artistique « informée » par l'artiste et à la réalisation de laquelle l'intervention de visiteurs a contribué. Le lieu d'exposition devient alors une partie importante de la structure de la production artistique.



Les Ateliers du Paradis 1990 Galerie Air de Paris, Nice
Pierre Joseph, Philippe Parreno et Philippe Perrin

2. A LA RECHERCHE DE L'INSTALLATION ARTISTIQUE S'ASSOCIANT A LA FORME DU JEU

a : la jouabilité de l'installation

Le principal du ludique est qu'il est un point de jonction entre les installations artistiques et le jeu. Les installations peuvent fonctionner comme un dispositif relationnel qui provoque certaines rencontres individuelles ou collectives et crée la forme artistique au moment où elle met en jeu l'interactivité, le plaisir et la distraction.

Dans « Le grand hall des turbines de la Tate Modern », Carsten Holler met en scène cinq toboggans. Les visiteurs se pressent, et munis d'équipements de protection, se lancent dans la chute.

A l'invention de situations ou d'objets qui mettent en jeu le comportement des participants, l'installation propose une expérience artistique qui mêle la jubilation et l'angoisse, cette ivresse bien connue du parachutiste, de l'alpiniste, du plongeur des fonds marins.



Test Site 2006 Tate Modern Carsten Holler

b : « La règle », philosophie de l'installation artistique .

« ...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 qui règle à la fois production et réception de l'œuvre...»

« De la jouabilité » Jean-Louis Boissier
http://www.jouable.net/philosophie_fr.html

Comme la règle du jeu représente une connexion entre le monde réel et le monde du jeu , et démontre une idéalisation subjective dans la structuration et organisation du monde objectif, la règle élaborée dans l'installation artistique se montre comme un lien entre l'univers personnalisé de l'artiste et le monde réel. Au travers des conventions artistiques réglées, l'artiste développe une philosophie artistique à propos de la création de l'art. Ce qu'il invente dans l'art, ce n'est pas un simple système jouable qui fonctionne selon un nouveau plan, mais plutôt de nouvelles manières singulières et fascinantes amenant la réflexion et la compréhension de la réalité.



Horses Running Endlessly. 1995 Gabriele Orozco

Gabriel Orzco se passionne pour le règle de mouvement de cavalier dans l'échecs, il s'aperçoit que le cavalier est réglé de marcher , deux sauts en avant et un saut de côté à droite ou à gauche , en fait , il simule le saut par le déplace entre les deux carrés qui ne sont pas cote a cote. l'artist s'inspire par cette notion intélégente spatial, et crée un nouvel echecs avec le nouvel règle singulier , il efface le ancien règle compétitif de l'échecs, et multiplie quatre fois de cavalier en quatre couleurs, sans mis en scene le roi , la dame , le fou , toute les autre pièces . l'échiquier devient un espace s'ouvert seulement aux cavaliers , où les spectateur percevoit le virtuel mouvement spectaculaire des nombreux cavaliers varière dans la imagination.

Au ravers du nouvel règle inventé de l'artist . l'echecs de Gabriel Orzco ne nous propose plus qu'un micro- espace de la compétition , mais aussi un spectacle passionée des intélégece spatialee et de l'énèrgie dynamique de la coexistence .



TABLE de PING-PONG Gabriele Orozco

Gabriel Orozco considère que la circulation autour d'une table de Ping Pong est encore limitée à un échange fermé entre les deux joueurs se situant de part et d'autre de la table. Mais en multipliant l'espace du jeu par la disposition de quatre tables de Ping Pong, on peut modifier tout à fait la règle de la communication du jeu. Un lien communicationnel se tisse, en effet, parmi les quatre joueurs en compétition, laissant voir une relation interhumaine multidimensionnelle.



Oval Billard Table, 1996 GABRIEL OROZCO

En remplaçant une balle de billard par un pendule suspendu et transformant la table rectangulaire en table de forme ellipsoïdale, l'artiste nous présente un jeu de billard modifié aux règles personnalisées.

Dans le billard classique, on peut calculer la trajectoire des mouvements de la balle par les expériences qui résultent de la géométrie. Le joueur peut en effet maîtriser la direction de la balle qui rebondit en une connexion triangulaire (le point de départ, le point d'impact sur la bande et le point d'arrivée). Mais dans le billard de Gabriel Orozco, c'est un espace ellipsoïdal où il n'est pas possible d'anticiper cette trajectoire. C'est qu'au moment où la balle touche la bande, elle commence à exécuter des rebonds presque sans qu'il soit possible de savoir quelle direction elle va prendre ; on ne maîtrise plus le rebondissement de la balle, on est tout à fait perdu dans la logique complexe du mouvement.

De plus, le pendule qui remplace la balle ne cessant de balancer, il est nécessaire de calculer le point de la connexion en ajoutant un temps supplémentaire pour frapper la balle exactement en avance afin de toucher le pendule.

En réalité, la bande ellipsoïdale nous propose la logique complexe qu'on ne peut jamais tout à fait se laisser aller à des conjectures comme il est possible de le faire à propos du monde. Le pendule suspendu se balance toujours en suivant les « règles » (lois) de la nature, correspondant à l'autorotation de la terre ainsi qu'au mouvement de l'univers.

Le billard de Gabriel Orozco prolonge l'univers du jeu sur la table de billard dans un univers de la conscience à propos du monde. Ce qu'on doit pratiquer ici, ce n'est plus la règle du jeu, mais plutôt la philosophie de la nature, les lois qui régissent l'univers.

3. « LE JEU », LE MICRO-TERRITOIRE SOCIAL ET LA METAPHORE DE LA RELATION INTERHUMAINE

a. la définition et le contexte culturel du JEU

Johan Huizinga établit le rapport entre jeu et culture en proclamant : « Tout est jeu », et le jeu donne forme à la culture :

« Il a été aisé de montrer, dans l'avènement de toutes les grandes formes de la vie collective, la présence extrêmement active et féconde d'un facteur ludique. L'émulation ludique est plus ancienne que la culture elle-même, en tant qu'impulsion de la vie sociale ; elle agit comme un ferment sur le développement des formes de la culture archaïque. Le culte s'épanouit dans le jeu sacré, la poésie est née dans le jeu et continue à vivre à travers des formes ludiques. Musique et danse ont été de purs jeux, sagesse et science se sont traduites en jeux sacrés de compétition. Le droit a dû se dégager du jeu social, les règles du combat armé, les conventions de la vie aristocratique ont été élaborées sur des formes ludiques. En conclusion, la culture, dans ses phases primitives, est jouée. Elle ne naît pas du jeu, comme un fruit vivant qui se sépare de la plante mère, elle se déploie dans le jeu et comme jeu. »

« Homo ludens » p.280-281 Johan Huizinga

« Selon Ji Huizinga, on peut définir le jeu comme étant une action culturelle, située hors du monde réel, délimitée librement et fictivement dans le temps et dans l'espace réel, sans bénéfice des intérêts d'utilité. Il propose un univers qui suscite des émulations ludiques et des créations culturelles. Selon les propos de Jean Cazeneuve, « le jeu, quant à ses fonctions, est une lutte pour quelque chose ou une représentation de quelque chose »

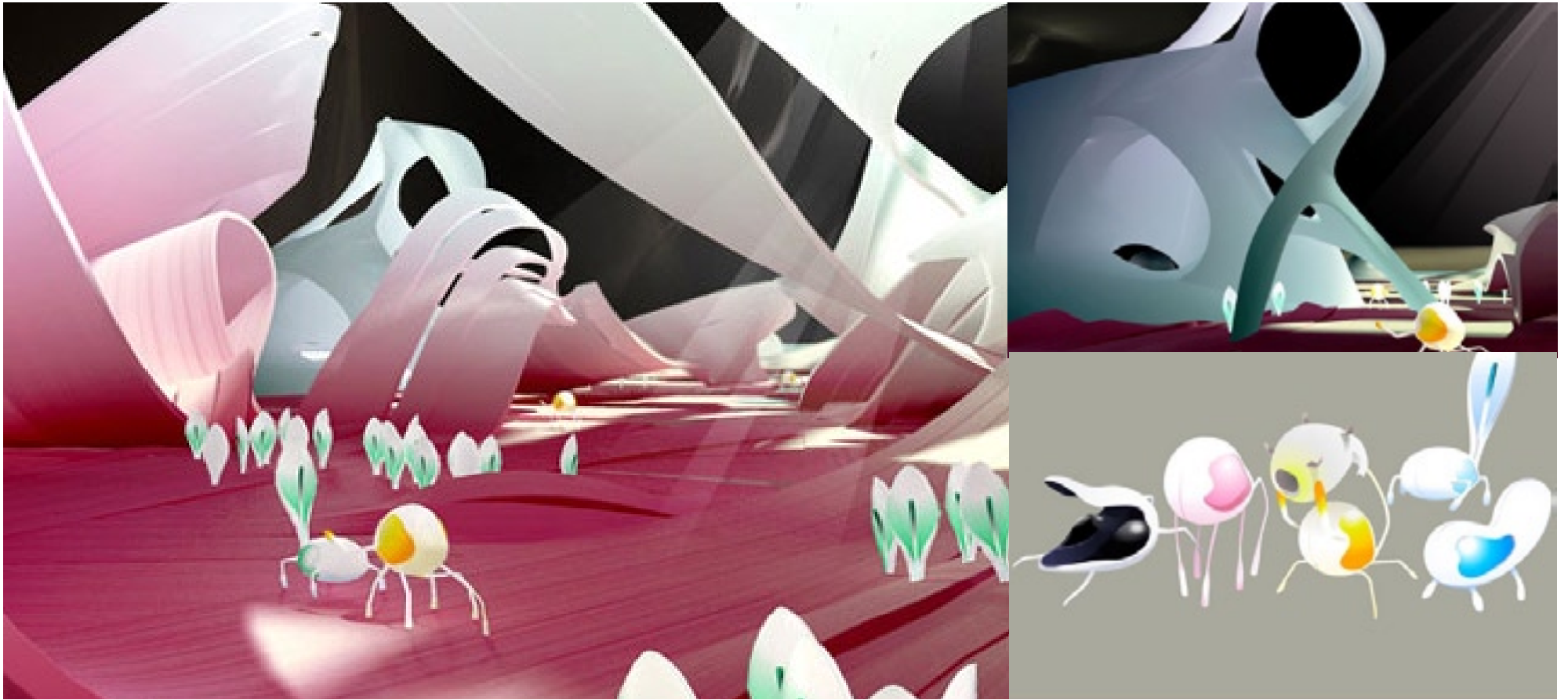
« in Encyclopædia Universalis » Jean CAZENEUVE

b. la réapparition métaphorique du monde

Le jeu se présente comme un spectacle de la société elle-même, comme une partie de la société et comme un instrument d'imitation du réel. Les relations interhumaines qui déterminent les échanges sociaux : lois, règles, morale, langage se représentent dans la scène du jeu, et enrichissent la création du jeu avec les complexités et les interactivités.

Le jeu vidéo « society » est un écosystème microscopique. Les nano robots se génèrent par les nano robots, la nature dans le jeu est créée à partir d'un écosystème de synthèse et dans lequel interagissent différentes espèces de créatures artificielles.

« Society » propose aux joueurs un univers social d'imitation et régi par ses propres lois : logique, efficacité, rendement et adaptation telles sont les règles sans faille dans la société réelle ; c'est un espace parfaitement organisé et exploité par un réseau de relations entre des robots dépendants les uns des autres. La relation inter-nano robots détermine le principe même de la créativité du jeu.



« Société » 2005 Bruno Samper

« ...Le futur des nanotechnologies sera de développer et de mettre au point des colonies de robots microscopiques, suffisamment évoluées pour réaliser des prodiges d'ordre médical (soigner des maladies incurables), écologique (aider à la reconstitution de la couche d'ozone) ou industriel (micro-usine ultra-performante à moindre coût). Le grand consortium scientifique développe un écosystème de synthèse, pas plus gros qu'une bille, dont le but est de produire des robots en s'inspirant du principe de l'évolution. Avec la réplication en réplication, les robots sont incarnés aux différents petits groupes... jusqu'à ce que le réseau formé par ces milliards de robots communiquant entre eux donne naissance à une nouvelle forme de vie, une véritable intelligence artificielle. Lorsque cette IA prendra conscience de son existence, son but sera de vivre, de survivre, de s'échapper et de s'épanouir... en toute liberté...»

Bruno Samper

« Entrevue avec Bruno Samper » Pierrick Thiebault
<http://www.regarde.org/blog>

c. la typologie de la relation des joueurs dans le jeu .

En analysant la relation entre les joueurs, on peut schématiquement identifier différents processus d'interaction dans le jeu :

- L'affrontement :

L'affrontement comme un des modes de communication les plus universels met les joueurs dans une situation de concurrence. En cherchant à se défendre et à affaiblir l'adversaire, ils se disputent la supériorité dans la relation à l'autre. Par exemple, la relation entre la police et le terroriste dans «Counter Strike»



« Counter-Strike » 1999 Valve Software

- Collaboration :

Les jeux proposent le mode coopératif dans la relation entre les joueurs. On peut par exemple citer Bubble Bobble, où deux joueurs représentés par d'adorables dragons cracheurs de bulles, doivent s'entraider pour évoluer d'un niveau à l'autre.

En partageant les propriétés et en contribuant aux tâches proposées, les joueurs développent un système collaboratif qui leur permet d'arriver à réaliser certaines missions communes.



« Bubble Bobble » 1986 Taito

- Collaboration + affrontement :

Certains jeux associent les deux types de relations ensemble. Ainsi en est-il surtout des jeux collectifs comme le foot, le basket ball. Ce qui est donc proposé ici, c'est une double logique de collaboration et d'affrontement.



« PES 6 » 2006 KONAMI

Dans toutes les catégories, la notion de jeu crée des communautés d'intérêts par affinités de goûts ou par la concurrence de propriétés. Les joueurs s'affrontent, s'associent, nouent des amitiés, déclarent les hostilités, manifestent des ambitions ...etc. A un moment du jeu, les joueurs tombent dans les sentiments. En fait, ils ne font que retrouver les rapports naturels avec la vie sociale, c'est-à-dire toutes les relations de l'intégration de l'individu dans la société. On peut donc dire que les relations complexes de la société humaine sont bien issues du jeu et classées par le jeu.

4. LA PRESENCE PHYSIQUE RECONNECTEE PAR L'AGGLUTINATION INFORMATIQUE

a. la forme esthétique de l'immersion gestuelle et comportementale

Comme autant de matériaux de formation de la relation humaine, le langage, le geste, l'expression du visage, etc., restent toujours des moyens très pertinents pour assurer la communication de la société.

Aujourd'hui, avec l'utilisation de la technologie informatique, les matériaux de la relation humaine deviennent de plus en plus immatériels, informatisés, au travers de l'engagement de l'ordinateur, l'internet, le téléphone portable, etc. Le lien de la relation humaine se transforme en un état virtuel, par exemple, la parole à l'écran. Ici, les réseaux de l'internet ont remplacé les aspects du face à face traditionnel. Les deux parleurs sont reliés entre eux grâce à des flux numériques, l'absence physique du corps devient de plus en plus une norme dans la communication humaine. Pour Philippe Breton « ...le culte de l'Internet veut que l'on se trouve à distance de l'autre ... »

En lieu et place de l'affrontement physique réel, la présence du support numérique propose une colle transparente pour relier l'ensemble de la relation humaine. A travers ce lien intangible, on retrouve l'expérience relationnelle toute nouvelle, et toute différente de celle qu'on rencontre habituellement dans la vie réelle.

Comme dans le jeu – wii « Zelda », l'émotion est au cœur de la relation entre le joueur et le jeu, elle constitue l'immersion gestuelle et comportementale à travers laquelle s'inscrivent les réflexes du joueur. Celui-ci bouge fait mouvoir sa main pour modifier une représentation sur l'écran. En même temps, il est mobilisé par la conséquence provoquée par ce geste. A travers ce feedback, la représentation n'est pas simplement répétée, elle diffère les interfaces Wii et, tel le geste du sculpteur qui évide un bloc pour faire apparaître une forme, propose une forme esthétique déterminée par l'ensemble des conditions du comportement et de la gestualité..



Wii Nintendo 2006

Louis Bec définit ainsi les post-gestes: “Le geste d’interconnecter du vivant à des dispositifs interactifs a entraîné le corps à devenir l’une des composantes de la machine.”



installation « Painstation » 1999 Volker Morawe, Tilman Reiff

Avec l'installation «Painstation», Les deux joueurs se font face à la base du jeu « Pong ». Les instructions sont simples : la main droite du joueur utilise un pad qui contrôle sa raquette ; la main gauche doit être posée sur le P.E.U. (Pain Execution Unit, unité d'exécution de la douleur), et ainsi créer un circuit électrique avec la machine. Alors que la raquette ne se déplace que verticalement, la balle doit être renvoyée dans la direction de l'adversaire. Si un joueur manque la balle, il reçoit une décharge électrique. Les échecs provoquent ainsi une angoisse croissante. L'intensité de la décharge dépend du P.I.S. (Pain Inflictor Symbol – symbole infligeant la douleur) que la balle perdue heurte : chaleur, coup de fouet électrique ou véritable choc, tous d'une durée et d'une intensité différente. Si un des participants retire sa main du P.E.U., il perd.

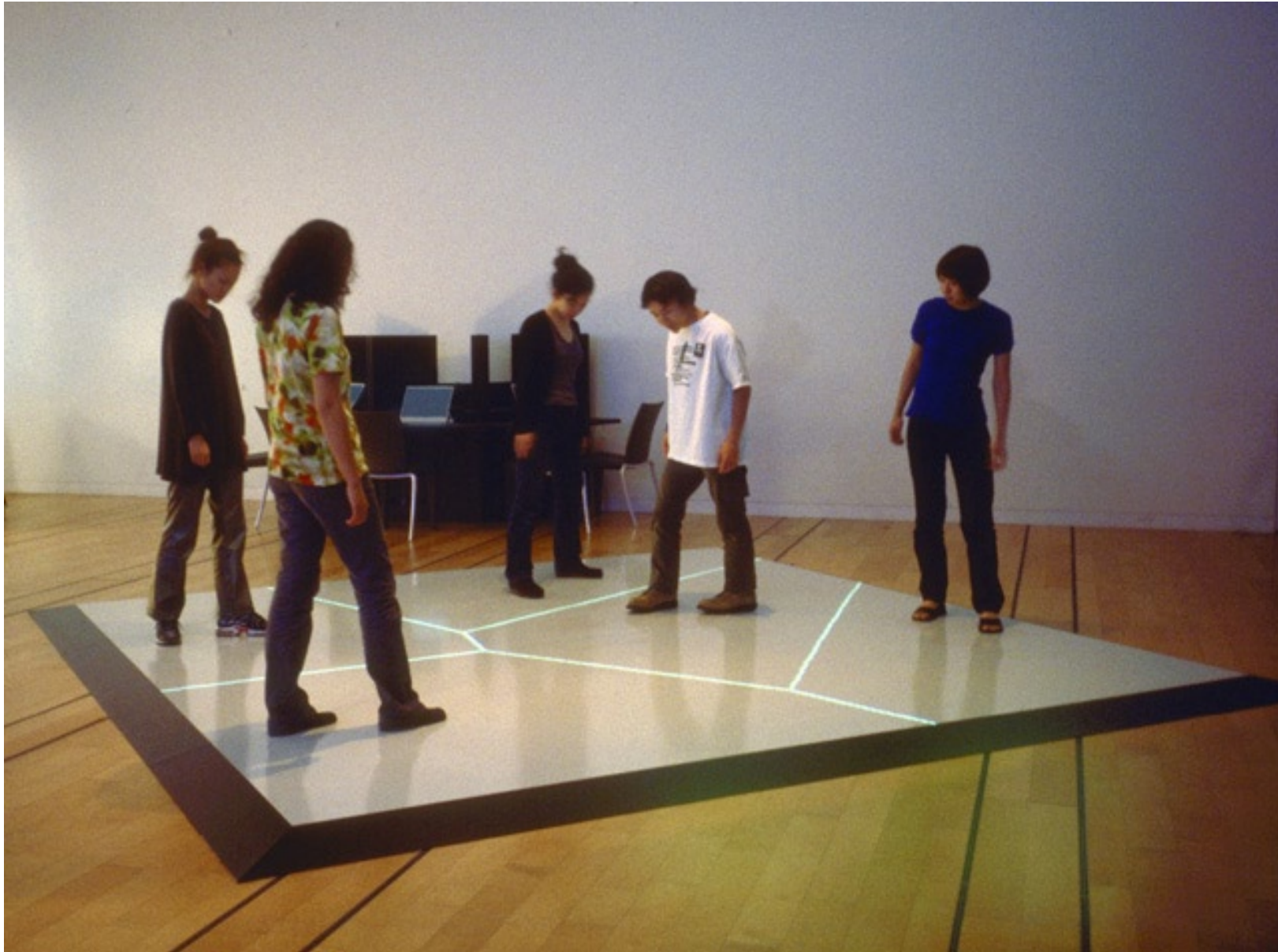
C'est une installation qui peut renvoyer à un sentiment réel à travers l'intervention virtuelle. Les deux personnes s'affrontent par le jeu électronique, mais on ne joue plus sans conséquence réelle dans cet univers du jeu. Toutes les représailles de l'ordinateur arrivent au corps sur le champ. Le corps devient ainsi le prolongement du monde virtuel .

b. l'interconnexion corporelle et spatiale en transmission informatique

Pierre Bourdieu considère le monde de l'art comme un « espace de relations objectives entre des positions ».

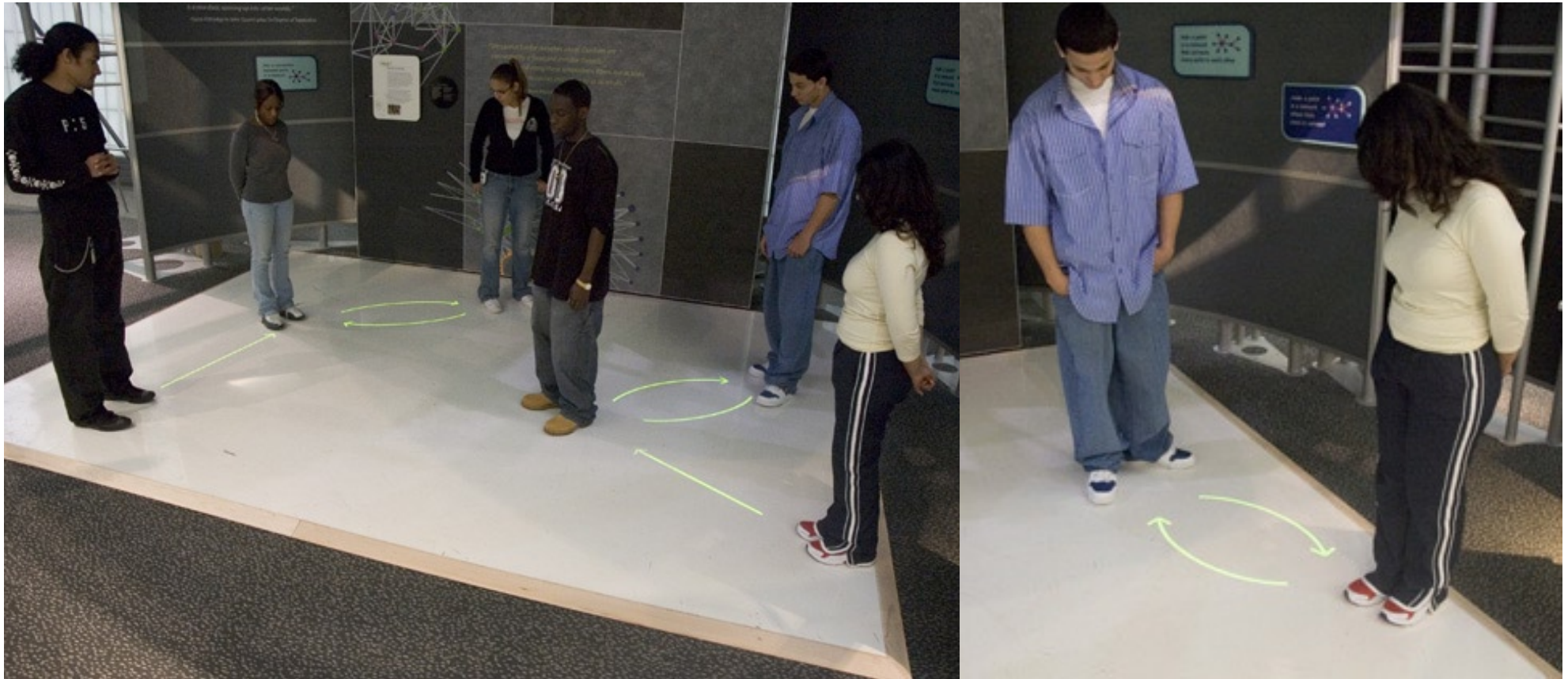
Avec l'engagement de la technologie informatique, l'interconnexion humaine est en transmission grâce à la techno science des informations. Les repositionnements et les re-calculs par rapport au corps de l'autre sont toujours en état virtuel et variables.

Les installations artistiques interrogent et insistent dans une grande spontanéité sur le rapport des corps entre eux et dans l'espace. On se rencontre dans les univers relationnels qui se construisent grâce à la technologie interactive et qui représentent la structure complexe de la relation humaine, très subtile.



Boundary Functions Scott Snibbe, 1998

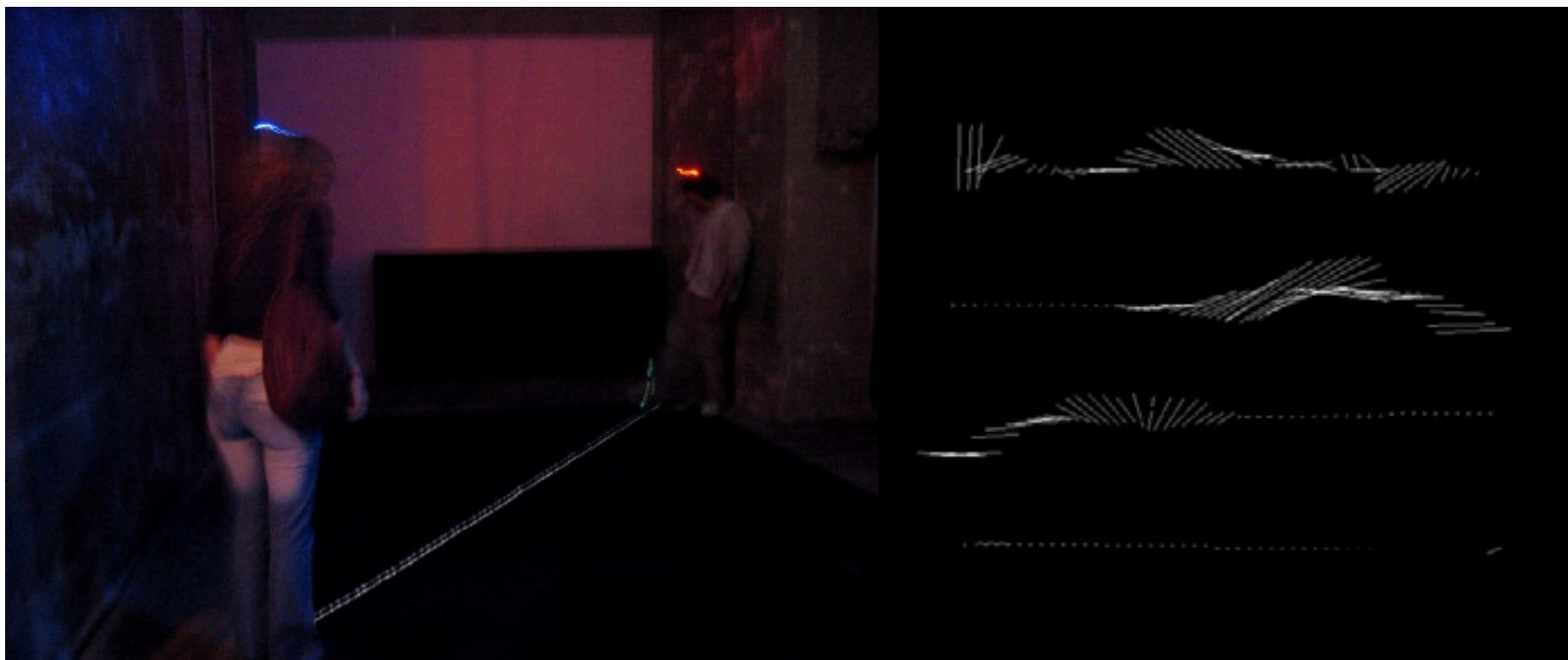
L'installation « Boundary Functions » interroge la définition de l'espace individuel. Pour Scott Snibbe, l'espace individuel n'existe pas pour une personne toute seule ; la notion de l'espace individuel est toujours définie par rapport à l'existence de l'espace public. L'espace personnel se crée dans l'espace publique et se modifié dynamiquement dans sa relation aux autres, comme on peut le voir dans le travail de Scott Snibbe.



Near, 2004 Scott Snibbe

« Near » est une installation qui visualise le net de la relation humaine, les positions des spectateurs sont signalé par des traits et des flèches. Les deux personnes qui se trouvent les plus proches que l'un de l'autre sont marquées par une paire de flèches aller et retour. Les deux personnes doivent rester dans une relation d'échange. Par contre, les autres sont marqués par des flèches singulières et restent dans une relation unidirectionnelle.

C'est une chaîne qui relie les personnes dans l'espace de l'installation; le schéma de cette chaîne ne cesse de se modifier par le mouvement de chaque personne, et l'absence ou la présence de l'une des personnes provoquerait la recomposition de toute la structure relationnelle. Scott Snibbe nous présente un ensemble relationnel qui dépend toujours de l'élément individuel.



ZÉRO CENTIMÈTRE Aurélie Gasche 2004

Dans l'installation « Zéro Centimètre », les deux utilisateurs portant un casque d'écoute évoluent librement dans un espace obscur. Ils sont cependant prisonniers du segment de ligne blanche projeté au sol qui les relie et de l'annonce vocale, constamment actualisée, de la distance relative des deux corps.

En traduisant la distance visible dans l'espace en une séquence sonore, le travail exécute une transformation sensorielle, et présente un univers où on perçoit une sensation auditive. La forme de la relation est représentée par le son, et fait éprouver une expérience plus sensible.

Dans les travaux de l'installation, la distance entre les personnes est considérée comme un message signalétique par rapport à la relation humaine. Les différents types de relation peuvent être décelés par les différentes distances, la distance n'étant plus une simple notion spatiale, mais plutôt une représentation sensorielle de la relation dans le contexte social et culturel.

Comme Edward l'écrit T. Hall:

« C'est ainsi que nous obtînmes huit distances [...] Quatre suffisaient que j'ai appelées intime, personnelle, sociale et publique (chacune comportant deux modes, proche et lointain). La dimension cachée, c'est celle du territoire de tout être vivant, animal ou humain, celle de l'espace nécessaire à son équilibre. Chaque civilisation a sa manière de concevoir les déplacements du corps, l'agencement des maisons, les conditions de la conversation, les frontières de l'intimité. Ces études comparatives jettent une lumière neuve sur la connaissance que nous pouvons avoir d'autrui et sur le danger que nous courons, dans nos cites modernes, à ignorer cette dimension cachée : peut-être est-ce moins le surpeuplement qui nous menace que la perte de notre identité. »

« La dimension cachée » 1966

Dans la théorie de « The Body Language of Proxemics », la distance est considérée comme un élément qui construit l'espace individuel. Le fait de garder une distance convenable avec les autres suppose une défense de l'espace individuel. :

« Behavioral study indicates that individuals perceive a distance that is appropriate for different types of messages; they also establish a comfortable distance for personal interaction and non-verbally define this as their personal space. Research supports the hypothesis that the violation of this personal space can have serious adverse effects on communication. Thus, if an individual is to be mutually satisfied in a communication encounter, his/her personal space must be respected. Should an intruder invade this personal space while also trespassing within territorial boundaries he placed himself in double jeopardy and must compensate for the other's increased anxiety »

« The Body Language of Proxemics »
<http://members.aol.com/katydidit/bodylang.htm>

5. LA RECHERCHE DES STRATEGIES INDIVIDUELLES DANS LES SYSTEMES DE SOCIÉTÉ

Comme on peut le remarquer, il existe dans le jeu des règles et des stratégies qu'il est nécessaire de développer et de mettre en pratique dans les activités sociales. Une approche mathématique des problèmes de stratégie en recherche opérationnelle et en économie se développe dans la relation humaine. Il s'agit de voir comment l'individu se présente dans le rapport de la collectivité et quelles situations celui-ci affronte-t-il dans la vie sociale.

a. l'équilibre dynamique et subtile des réseaux relationnels

Dans le domaine de la géographie sociale, des réflexions et des investigations en termes de stratégies peuvent parfois se déceler dans les travaux de l'artiste.



« BALANCE » Film animation 1990 Christian & Wolfgang Lauenstein

Le film d'animation « Balance » nous propose une scène qui se passe sur un plateau flottant, où un groupe de personnes coexistent dans une relation d'équilibre délicat. Chacun est conscient qu'il perdrait la vie s'il venait à tomber du plateau instable. Ils essaient donc de maintenir prudemment le plateau en équilibre, pour éviter que le plateau ne bascule trop d'un côté ou de l'autre et provoque leur chute mortelle.

Mais l'harmonie de la relation d'équilibre se perd au moment où une personne découvre une mystérieuse valise en métal. Très vite, les passagers commencent à se battre afin de s'approprier cette valise, ils essaient même de faire basculer le plateau pour entraîner la chute leurs adversaires. Le plateau est ballotté de tous les côtés et manque de chavirer à plusieurs reprises; chacun des passagers n'a de cesse de chercher une position avantageuse pour rester sur le plateau et provoquer la chute des autres. La rivalité est tellement forte qu'elle provoque la chute de tous les passagers, l'un après l'autre, à l'exception d'un seul. L'unique gagnant de cette compétition cruelle ne peut malheureusement pas jouir du fruit de sa victoire ; il n'a que le loisir de regarder de loin la valise qui se trouve de l'autre côté du radeau. Il ne pourra jamais s'approcher de son trophée ; un pas en avant vers le valise ferait chavirer le radeau qui entraînerait ainsi la chute de la valise. Personne n'est donc vraiment gagnant dans cette histoire.

b. « La théorie des jeux », les stratégies relationnelles dans la société humaine

En sciences sociales, « La théorie des jeux » étudie les situations où les choix de deux protagonistes - ou davantage - ont des conséquences pour l'un comme pour l'autre. Le jeu peut être à somme nulle (ce qui est gagné par l'un est perdu par l'autre, et réciproquement) ou, plus souvent, à somme non-nulle.

-- le jeu à somme -nulle :

« Les jeux à somme nulle sont tous les jeux où la somme «algébrique» des gains des joueurs est constante. Ce que gagne l'un est nécessairement perdu par un autre, l'enjeu est la répartition du total fixé, qu'on peut supposer réparti à l'avance, ce qui ramène au cas où les gains sont vraiment nuls (d'où la dénomination). Les échecs ou le poker sont des jeux à somme nulle car les gains de l'un sont très exactement les pertes de l'autre. »

« la théorie des jeux » www.sciences.ch

-- le jeu somme non-nulle :

« Les situations d'affaires, la vie politique ou « le dilemme du prisonnier » sont des jeux à somme non-nulle car certaines issues sont globalement plus profitables pour tous, ou plus dommageables pour tous. Le jeu à somme non-nulle est concevable, dans lequel le gain de l'un peut profiter à l'autre. »

« la théorie des jeux » www.sciences.ch

L'univers relationnel de la société humaine révèle souvent un cadre formel où plusieurs agents décident d'une stratégie, sachant que leur utilité dépend des choix de tous.

La théorie du « dilemme du prisonnier » fournit un cadre général pour penser les situations où deux ou plusieurs acteurs ont un intérêt à coopérer, mais un intérêt encore plus fort à ne pas le faire si l'autre le fait, et aucun moyen de contraindre l'autre.

-- « Dilemme du prisonnier »

Le dilemme du prisonnier est un exemple célèbre de la théorie des jeux. Dans ce jeu, comme dans bien d'autres, il est fait l'hypothèse que chaque joueur, ici appelé « prisonnier », essaye de maximiser ses bénéfices sans tenter d'en faire autant avec ceux de l'autre joueur.

Exemple d'un dilemme du prisonnier :

Sachant que A a déjà choisi une action inconnue de B, celui-ci obtient toujours une peine moins lourde en dénonçant son complice.

Individu A

Individu B

Durée d'emprisonnement

| | | | | |
|---|---|----|----|---|
| | C | D | C | D |
| A | 3 | 10 | 0 | 7 |
| B | 3 | 0 | 10 | 7 |

«Un vol vient d'être commis. On a attrapé deux individus A et B dont on sait qu'au moins l'un d'eux est coupable. A et B sont séparés sans aucun moyen de communiquer entre eux et mis devant le dilemme suivant : ils peuvent choisir de dénoncer l'autre ou non. Si chacun choisit de dénoncer l'autre (D), ils prennent 7 mois de prison chacun. S'ils choisissent de coopérer entre eux (C) en restant muet, chacun écope 3 mois. Si par contre l'un parle, et l'autre reste muet, ce dernier est considéré coupable et prend 10 mois d'emprisonnement, alors que l'autre est relâché. Que font A et B en général ?»

« la théorie des jeux » www2.lifl.fr/IPD/ipd.html

c. La perspective du société de jeu somme no-nulle au context de l'époque in formatique

L'avènement de l'époque informatique nous proposerait une refondation sociale fondée sur la différence et la réappropriation de l'information et son traitement par chaque personne, puisqu'avec le processus de la banalisation et de la mondialisation de l'économie, de la démocratisation de la culture, de l'idéologie ... on envisage de nouvelles perspectives de stratégies relationnelles dans la société humaine.

« L'évolution biologique et l'évolution culturelle sont formées et dirigées en premier lieu par « non-zero-sumness, », la perspective de créer les nouvelles situations qui ne sont pas zéro-somme... L'argument principal du « non zéro » est de démontrer que le choix normal a comme conséquence la complexité croissante dans le monde et des récompenses plus grandes pour la coopération...

La réalisation de telles perspectives dépend des plus grands niveaux de la communication, de la coopération, et de la confiance, ce qui est considérable car l'intelligence humaine est seulement une longue étape dans un processus révolutionnaire d'organisations (et de leurs réseaux et différents liens) qui se promet de mieux à traiter l'information. »

« De non zéro : La logique du destin humain »
Robert Wright

LES NOTES :

- . l'art en notions interactives, conviviales et relationnelles.
- . « La règle », la philosophie de l'installation interactive.
- . « le jeu », le micro-territoire social et la métaphore de la relation interhumaine.
- . l'interconnexion corporelle et spatiale en transmission informatique.
- . les stratégies individuelles dans les systèmes de société.

CONCLUSION :

« L'art comme programme angélique, est un ensemble de tâches effectuées à côté ou en dessous du système économique réel afin de recoudre patiemment le tissu relationnel »

« Esthétique Relationnelle », Nicolas Bourriaud

La mondialisation et la banalisation de la technologie informatique implique une société établie sur l'interconnexion physique et spatiale en transmission informatique. Tous les individus sont étroitement liés l'un à l'autre et s'entrelacent dans un réseau dynamique relationnel.

Ce qu'on affronte aujourd'hui, ce n'est plus une société de jeu somme-zéro simple, comme le « pierre-feuille-ciseaux » ; le jeu de société d'aujourd'hui propose des complexes multiaxiaux avec des niveaux de communication, d'échanges et de coopération ... La relation humaine représente profondément une structure complexe plus interactive et conviviale.

Pour l'art, la relation humaine informatisée par Internet, l'intelligence artificielle, le multimédia ... est revendiquée comme étant un ensemble de composantes fondamentales et une énergie dynamique. Ce qui est proposé alors dans la création artistique, ce sont les intelligences collectives et le mode en réseau. En utilisant les mêmes éléments tels que « la représentation interactive » et « la jouabilité de l'interaction » dans le jeu, surtout le jeu vidéo, l'art interactif d'aujourd'hui transforme, par l'engagement dans les réseaux informatiques, le spectateur passif en un créateur. Il en résulte une évolution dans la création artistique, de plus en plus individualisée et interactive. En effet, le nouveau spectateur crée une forme esthétique axée sur plus d'échanges d'informations en termes d'intersubjectivité, de convivialité et d'interrelation dans la société humaine.

BIBLIOGRAPHIE:

« Homo ludens » p.280-281 Johan Huizinga 1938

« La dimension cachée » Edward T. Hall 1966

« BALANCE » Film animation 1990

Christian & Wolfgang Lauenstein

« Esthétique Relationnelle » Nicolas Bourriaud 1998

« De non zéro : La logique du destin humain »

Robert Wright 2001

« De la jouabilité »

Jean-Louis Boissier

http://www.jouable.net/philosophie_fr.html

« Games: Ping Pong, Billiards, and Chess » GabrielOrozco

[www.pbs.org / art21 / artists /orozco / clip 1 .html](http://www.pbs.org/art21/artists/orozco/clip1.html)

« Les artistes et le jeu vidéo »

Bruno Samper

www.olats.org/projetpart/artmedia/2002/t_bSamper.html

« Boundary Functions »

Scott Snibbe

www.nibbe.com/scott/bf/index.htm 1998

« The Body Language of Proxemics »

www.members.aol.com/katydidit/bodylang.htm

« Zéro Centimètre »

Aurélie Gasche 2004

www.aureliegasche.net

« Dilemme du prisonnier »

www2.lifl.fr/IPD/ipd.html »

« La théorie des jeux »

- « le jeu somme nulle » - « le jeu somme non-nulle »

www.sciences.ch