



HAL
open science

Le jeu de l'art et du hasard

Xavier Lambert

► **To cite this version:**

Xavier Lambert. Le jeu de l'art et du hasard. ART et JEU / JEU et ART, RIRRA 21 et LARA-SEPPIA, Nov 2016, Montpellier, France. 10.5281/zenodo.1247047 . hal-01654508

HAL Id: hal-01654508

<https://hal.science/hal-01654508>

Submitted on 4 Dec 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Actes du Colloque ART et JEU / JEU et ART
Colloque scientifique organisé
par le laboratoire RIRRA21
de l'Université Paul-Valéry Montpellier 3
Semaine du jeu vidéo Montpellier
Vendredi 18 novembre 2016

LE JEU DE L'ART ET DU HASARD

Xavier Lambert

*LARA-SEPPIA, Université de Toulouse Jean Jaurès
5 allée Antonio Machado
31058 Toulouse Cedex 09
xavier.lambert@univ-tlse2.fr*

RÉSUMÉ

Le jeu est constitutif de l'espèce humaine mais aussi de nombreuses espèces animales. Du fait qu'il est une forme atténuée des agressions du réel, il contribue à l'apprentissage des comportements nécessaires à la survie de l'individu. La question est posée par différents théoriciens d'une proximité épistémologique entre le jeu et l'œuvre d'art, dans leurs processus en particulier. Il est probable qu'une des entrées possibles à cette hypothèse puisse se vérifier en art par la mise en œuvre dans le processus poétique de dispositifs stochastiques.

ABSTRACT

Game is a constituent part of humankind but of a lot of animal species too. As less harmful effects of real, it has impact on learning behavioral skills necessary for survival for the individual. Different theorists are asking the question whether is there an epistemological proximity between game and artwork, in particular by their process. One from the possible entries of this hypothesis could probably be achieved in art by the implementation in poetic process of stochastic arrangements.

Le jeu est une donnée constitutive importante de l'espèce humaine et ce, probablement très tôt dans son évolution. Il est déjà présent chez les espèces animales pour lesquelles de nombreux comportements doivent être appris. Ce qui caractérise le jeu, c'est la mise en œuvre de comportements sans finalité utilitaire apparente. Il est assez répandu dans le monde animal, avec certaines espèces particulièrement joueuses, comme les castors et certains perroquets. On peut d'ailleurs s'interroger sur le fait que l'évolution des espèces à travers la sélection naturelle ait conservé ce comportement. Dalila Bovet souligne cet aspect lorsqu'elle nous dit : « Pourtant, un comportement coûteux en énergie et en temps, et potentiellement dangereux (des blessures sont possibles ; l'animal qui joue risque davantage d'être surpris par un prédateur...), ne peut être favorisé par la sélection naturelle que si celui-ci est utile dans la vie de l'animal.¹ » Si le jeu persiste donc malgré les nécessités de l'évolution, c'est qu'il joue un rôle dans les fonctions comportementales fondamentales des espèces concernées.

¹ Dalila Bovet, « Comportement animal - Développement du comportement », in *Encyclopédia Universalis*, <https://www-universalis--edu-com.nomade.univ-tlse2.fr/encyclopedie/comportement-animal-developpement-du-comportement/>, consulté le 6/11/12

Le jeu est une forme atténuée, et c'est ce qui la rend supportable, des agressions du réel. Par ce fait, elle contribue à l'apprentissage des comportements nécessaires à la survie de l'individu. La simulation qu'il constitue permet à l'animal d'aiguiser ses réflexes, exercer ses muscles, comme on le voit avec ces deux chatons¹... et apprendre à se situer dans le groupe. Mais, chez certaines espèces, le jeu peut renvoyer à quelque chose qui tient davantage au plaisir personnel sans que la notion d'apprentissage soit évidente au premier degré comme on peut le voir pour cette biche, par exemple, qui s'amuse véritablement avec les vagues². Mais chez certaines espèces au fonctionnement neuronal plus complexe, il peut y avoir utilisation d'outils. Chez les corvidés, par exemple, comme on peut le voir dans cette vidéo³. On y voit un corbeau (une corneille ?) surfant littéralement sur un toit enneigé sur une sorte de capsule circulaire. Le jeu chez l'animal lui permet de faire émerger des comportements nouveaux avec ce que cela implique dans l'élaboration d'une culture. Mais Lestel suggère que l'enjeu est plus vaste.

« Le jeu est loin de faire seulement émerger des comportements nouveaux, dit-il ; il est supposé jouer également un rôle actif dans la dissémination de la nouveauté (un mécanisme qui est unanimement considéré comme essentiel pour pouvoir parler de culture chez l'animal), et fournir les bases biologiques possibles chez l'animal, de la créativité intellectuelle et artistique de l'humain⁴. »

Peut-être convient-il de parler ici plutôt d'expérience esthétique dans la mesure où le concept d'art renvoie à une situation repérable dans le temps et dans l'espace qui est de la modernité occidentale de la Renaissance. Edmond Couchot précise pour sa part :

« Tous les mammifères ont des comportements qui engagent fortement l'attention cognitive, l'émotion et le plaisir, à savoir les conduites ludiques. Elles se rapprochent des conduites esthétiques réceptrices et opératoires par de nombreux côtés. Les conduites ludiques sont associées, en effet, à des fins utilitaires décisives pour la survie de l'organisme (l'exploration cognitive, cette sorte de pédagogie qui rend l'organisme apte à perdurer dans son être), mais elles sont aussi pour l'animal, le jeune aussi bien que l'adulte, l'occasion d'imaginer, de mettre à l'épreuve et de reconnaître une grande variété de comportements gestuels et vocaux – en l'occurrence coûteux – provoquant un plaisir évident et quasi autotéléologique, assez proche du plaisir esthétique et des conduites esthétiques réceptrices et opératoires. Ainsi l'oiseau qui se grise de ses propres chants ne chante plus pour séduire une partenaire sexuelle et assurer sa descendance, mais pour son propre plaisir, pour jouer avec lui-même. ⁵ »

Le constat que l'on peut faire à partir de ces différents éléments, c'est que la différence entre l'humain et l'animal ne se définit pas en termes de rupture mais en différence de degré de complexité. La biologie contemporaine associe au concept darwinien d'évolution des espèces celui de complexité émergente selon lequel tout organisme dans son interaction avec son milieu tend vers un maximum de complexité au cours de son évolution. L'émergence dans le vivant de comportements du type de ceux que l'on vient de voir serait une réponse, au cours de l'évolution des espèces concernées, aux besoins créés par leur co-évolution éactive avec leur milieu. Et il n'y a aucune raison que l'humain soit une exception.

¹ https://www.youtube.com/watch?v=7_QG8C1cL-I, consulté le 5/11/12

² <https://www.youtube.com/watch?v=5KJBXayEo5Q>, consulté le 6/11/12

³ <http://www.youtube.com/watch?v=2rJolhgWmw>, consulté le 25/08/2012

⁴ Dominique Lestel, *idem*, p. 202

⁵ Edmond Couchot, *La Nature de l'art. Ce que les sciences cognitives nous révèlent sur le plaisir esthétique*, Paris, Hermann, 2012, p. 242.

L'association que fait Lestel entre le jeu et la création artistique est intéressante. Tous deux peuvent être appréhendés comme des dispositifs de création de réel. Le réel, c'est ce qui surgit dans la césure de nos routines. « [...] ce qui nous incite à penser est toujours une rencontre traumatique, violente, avec un réel extérieur qui s'impose brutalement à nous, remettant en cause nos façons habituelles de penser. En tant que telle, une pensée véritable est toujours décentrée : on ne pense pas spontanément, on y est contraint¹ », nous dit Slavoj Žižek. Le jeu offre un espace privilégié à la rupture des routines puisque par définition, il repose sur l'inattendu. C'est sans doute pour cette même raison que le hasard ou les dispositifs stochastiques sont utilisés comme dispositifs expressifs dans un certain nombre de démarches artistiques. On pense bien sûr à Duchamp. On le voit déjà à partir d'une œuvre plastique, *Trois stoppages-étalon*. On sait le principe de l'œuvre qui a consisté à prendre une ficelle d'un mètre de long, de la laisser tomber au sol sans véritable guidage, et de reporter la ligne ainsi créée, en creux, sur une règle d'un mètre. Il obtient ainsi des modules qui font effectivement un mètre chacun mais dont la forme est très variable. On sait que Duchamp a été marqué, comme d'autres artistes (les cubistes, les futuristes) par les travaux d'Einstein, en particulier, sur la relativité et dont le fameux *Nu descendant un escalier* constitue un autre exemple.

Mais il est un autre domaine, moins connu, de Duchamp où le hasard fonctionne comme système expressif, celui de la musique. Deux œuvres sont tout à fait révélatrices, *Erratum Musical* et *La Mariée mise à nu par ses célibataires même/Erratum Musical* (1913). La première consiste à découper des cartes, y inscrire des notes de musique, les mélanger dans un chapeau, les tirer au sort, et inscrire les notes sur du papier musique au fur et à mesure, le tout, vingt-cinq fois. La deuxième est beaucoup plus complexe. La description qu'en fait Duchamp dans le texte qui accompagne la partition est la suivante :

*« Appareil enregistrant automatiquement les périodes musicales fragmentées.
Vase contenant les 85 notes (ou plus ¼ de ton). figures parmi les numéros sur chaque boule.
Ouverture A laissant tomber les boules dans une suite de wagonnets B, C, D, E, F, etc.
Wagonnets B, C, D, E, F, allant à une vitesse variable recevant chacun 1 ou plusieurs boules.
Quand le vase est vide : la période 85 notes en (tant de) wagonnets est inscrite et peut être exécutée par un instrument précis
Un autre vase = une autre période = il résulte de l'équivalence des périodes et de leur comparaison une sorte d'alphabet musical nouveau. permettant des descriptions modèles. (à développer.)
Chaque numéro indique une note ; un piano ordinaire contient environ 85 notes ; chaque numéro est le numéro d'ordre en partant de la gauche.
Inachevable ; pour instruments de musique précis (piano mécanique, orgues mécaniques, ou autres instruments nouveaux pour lesquels l'intermédiaire virtuose est supprimé) ; l'ordre de succession est [au gré] interchangeable ; le temps qui sépare chaque chiffre romain sera probablement constant (?) mais il pourra varier d'une exécution à l'autre ; exécution bien inutile d'ailleurs.² »*

Ce qui caractérise le rapport de Duchamp au hasard, c'est qu'il l'aborde d'un point de vue systémique. D'ailleurs, significativement dans son esprit, le processus compte plus que le résultat. Sophie Stévanca parle, elle, à propos de ces œuvres, de : « [...] une virtualité musicale mentale, inclusive et machinique qui accueille des éléments disparates par lesquels s'organisent d'autres

1. Slavoj Žižek, *La subjectivité à venir - Essais critiques*, Édition établie par Frédéric Joly et François Théron, Traduction de l'anglais de François Théron, Paris, Flammarion, 2006, p. 13.

2. Sophie Stévanca, « Les opérations musicales mentales de Duchamp. De la "musique en creux" », *Images re-vues*, <http://imagesrevues.revues.org/375#ftn4>, consulté le 8/11/2017. La casse est celle de Duchamp.

lignes de compréhension aux conséquences multiples pour l'art contemporain et la musique.¹» Les processus stochastiques ont effectivement quelque chose de machinique où l'artiste s'absente principalement de l'œuvre.

J'ai, pour ma part, une pratique du dessin automatique. Il s'agit de ce que j'appelle des *métadessins*. Ce sont des dessins au stylo-bille sur papier format A4, initialement. Il s'agit de dessins de type dessin automatique, dans la catégorie dessin téléphone. Ils renvoient à ces griffonnages que l'on effectue souvent lors d'une conversation téléphonique un peu longue. Ils sont d'ailleurs nés de griffonnages lors des diverses réunions qui émaillent ma vie professionnelle et militante. Ils sont devenus par la suite une image à part entière sur une feuille dédiée. Les dessins sont ensuite numérisés à haute résolution pour être tirés sur des formats variables (généralement de 90x70 cm à 250x150 cm) sur des supports divers aussi (papier ou bâche blanche) en fonction des circonstances de l'exposition.

Ces dessins constituent une réponse à une situation critique en termes de capacité de création en termes de gestion du temps. Mon activité professionnelle et militante étant particulièrement prenante, j'avais de plus en plus de difficulté à trouver du temps pour une pratique artistique personnelle. Du coup, les espaces temporels contraints par les réunions deviennent des espaces de création. Le principe du dessin automatique n'exige pas d'attention par rapport à ce qui est en train de se passer sur la feuille mais permet, en revanche, une attention plus soutenue par rapport à ce qui se dit.

Ces dessins sont à la fois des objets esthétiques et des objets scientifiques. D'où le nom de métadessins. Objets esthétiques, bien sûr, parce que malgré la dimension autogénérative du processus, il y a une visée esthétique. Mais scientifique aussi, parce que ces dessins sont en même temps une réflexion sur le dessin, sur l'acte de dessiner et tout ce qu'ils permettent, à travers leur processus de génération, comme analyse, notamment à partir de l'outil que représentent les sciences de la cognition, prises dans leur dimension phénoménologique en particulier.

Ces dessins n'ont été possibles que parce que depuis longtemps je mène une recherche sur les processus numériques dans la création artistique, en particulier les processus génératifs. Il y a une parenté très étroite sur le plan conceptuel entre cette pratique du dessin automatique et les démarches génératives. D'ailleurs, l'artiste australien Jon Mc Cormack a mis au point un dispositif de dessin génératif. Mes propres dessins, tant d'un point de vue formel que conceptuel, témoignent d'une proximité intéressante avec les dessins générés de McCormack. Il s'agit de dessins qui se construisent sur le principe de modélisation des Niches écologiques. Le principe en est le suivant : « La construction de niche est le processus par lequel les organismes modifient leur propre niche et celle des autres. Elles le font en modifiant ou en influençant leur environnement. [...] En modifiant leur niche, les organismes peuvent assurer un environnement transmissible à leur descendance. La construction de niche peut donc créer des formes de rétroaction qui modifient la dynamique du processus d'évolution.² » Les dessins réalisés ainsi sont le fruit d'une lutte de territoire entre les différents agents qui définissent les niches et leur écosystème. Le dessin se construit dans un espace territorial qu'il colonise jusqu'à saturation de cet espace. La saturation n'est pas nécessairement une surabondance de traits noirs mais elle peut résulter de l'impossibilité structurelle de faire émerger une nouvelle forme pour des raisons liées aux nécessités internes de la composition.

1. *Ibid.*

2. Jon McCormack et Oliver Brown, « Life's What You Make : Niche Construction and Evolutionary Art », in M. Giacobini, et. al. (eds): *EvoWorkshops 2009*, LNCS 5484, pp. 528-537, 2009, document pdf téléchargé à partir de <http://www.csse.monash.edu.au/~jonmc/research/publications.html> le 02/09/10, trad. pers.

J'é mets l'hypothèse que le dispositif que j'ai mis en œuvre est un dispositif qui fait système en tant que tel, même si, comme toute œuvre d'art, il n'est pas réductible à cet aspect. Et qui plus est, c'est un système non fermé puisqu'il se déroule sur un schéma évolutionniste du fait de l'interaction constante de ses éléments constituants, et du fait que cette interaction, par l'échange réciproque d'informations dont elle procède, entraîne une évolution réciproque de ses composants dans le temps de l'œuvre en train de se faire. J'évoquais plus haut l'hypothèse d'une nature auto-organisationnelle de ce système à partir de la définition qu'en donne Atlan. Il me semble que du point de vue du fonctionnement du système d'un point de vue cognitif, cette hypothèse est finalement tout à fait vérifiable.

Dans un registre différent mais aux enjeux conceptuels assez proches, on pourrait aussi parler de *No man's sky*. Il s'agit d'un jeu vidéo édité par *Hello Games* en 2013 qui consiste à explorer une infinité de planètes. *No Man's Sky* affirme ainsi pouvoir proposer un univers avec 18 quintillions (18 446 744 073 709 551 616) de corps célestes à explorer. Il s'agit d'un jeu qui utilise la technique de la génération procédurale. La génération procédurale est un dispositif algorithmique qui permet de générer des formes de façon automatique à partir d'un cadre initial. Elle permet notamment, dans le jeu vidéo, de générer une multitude d'environnements uniques non déterminés au préalable. C'est le cas pour *No man's sky*. Le joueur y a accès à une quantité d'univers quasi infinie qui se génère en temps réel au gré de ses déplacements. Au même titre que les dessins génératifs de McCormack partent d'un principe algorithmique unique mais permettent de générer une quasi-infinité de dessins, le jeu permet des combinaisons extrêmement variées en termes d'environnements et de faune. Des animaux et des plantes, tous plus inattendus les uns que les autres, peuplent ces univers très variés eux aussi.

En conclusion, les dispositifs stochastiques ouvrent de réelles possibilités en termes de création, et il est incontestable que le principe des algorithmes génératifs ouvre des multitudes de possibilités. Mais nous savons tous qu'en matière de création artistique, la technique ne fait sens que lorsqu'elle s'inscrit dans une perspective qui dépasse la dimension ludique pour bouleverser de façon plus ou moins radicale notre rapport au monde.