

**EnsadLab/EMeRI, en coopération avec l'Université Paris 8 — Cycle « Le Japon des nouveaux médias » Conférence (en anglais)**

**Mercredi 29 mai 2013, 18h30, amphi Rodin, EnsAD, 31 rue d'Ulm, Paris 5e**

## Hiroshi Yoshioka

### **When Interaction Reaches the Critical Point**

The development of media technology normally parallels with the sophistication of the artificial world. In my thought, however, the most potentially significant impact of media technology on our worldview is that it radically refreshes our understanding of "nature," by blurring a conventional borderline which seems to have been sharply drawn between the natural and the artificial. The use of the computer in the science of complex systems, for example, does not aim at creating the exact simulation of a natural phenomenon, but it means to lead us to a deeper understanding of nature by revealing limitations of the numerical simulation. The important thing is not to overcome limitations but to focus on an interaction between nature and our intelligence. This is also the case with artistic attempts employing media technology. What we usually call "interactivity" actually means an accelerated (or "real-time") chain of actions and reactions, which specifically cannot be distinguished from traditional understanding of "(re)action." How, then, can we describe what we should call truly "interactive," a framework to understand a human activity merged with media technology? In my presentation, I will try to describe such a conceptual framework in the context of contemporary Japanese society and culture after the Great Tohoku Earthquake and the Fukushima Nuclear Disaster.

### **Quand l'interaction atteint un point critique**

Le développement de la technologie des médias est vu comme parallèle à la sophistication du monde artificiel. Selon moi, cependant, l'impact potentiellement le plus significatif de la technologie des médias sur notre vision du monde est qu'il renouvelle radicalement notre compréhension de la notion de « nature » en brouillant la limite conventionnelle qui semble nettement tracée entre naturel et artificiel. L'usage de l'ordinateur, notamment dans les sciences des systèmes complexes, ne vise pas à créer la simulation exacte des phénomènes naturels, mais nous conduit à une compréhension plus profonde de la nature en révélant des limites de la simulation numérique. La chose importante n'est pas de surmonter ces limitations mais de se concentrer sur une interaction entre la nature et notre intelligence. C'est aussi le cas des tentatives artistiques qui emploient les technologies des médias. Ce que l'on nomme ordinairement « interactivité » signifie une

chaîne accélérée (ou « en temps réel ») d'actions et de réactions, qui ne peut pas être spécifiquement distinguée de la compréhension traditionnelle d'une (ré)action. Comment, dans ces conditions, décrire ce que nous pourrions véritablement nommer « interactif » ? Un cadre pour comprendre les activités humaines confondues avec la technologie des médias ? Il s'agit alors de tenter de décrire un tel cadre conceptuel dans le contexte contemporain de la société et de la culture japonaises, après le grand séisme du Tôhoku et le désastre nucléaire de Fukushima.



### **Hiroshi Yoshioka**

Born in Kyoto in 1956. Professor of Aesthetics and Art Theory at the Graduate School of Letters, Kyoto University. He is the president of Japanese Association of Semiotic Studies. His books (Japanese) include *The Present Tense of Thought: Complex Systems, Cyberspace, and Affordance Theory*, Kodansha, 1997 and *Information and Life: The Brain, Computers, and the Universe*, with Hisashi Muroi, Shinyosha, 1993. As well as being involved in the planning of exhibitions, such as Kyoto Biennale 2003 and Ogaki Biennale 2006, he has served as ICOMAG (The International Convention on Manga, Animation, Game and Media Art) Chair for three consecutive years.

### **Hiroshi Yoshioka**

Né à Kyoto en 1956. Professeur d'esthétique et de théorie de l'art à l'École doctorale de la Faculté des lettres de l'Université de Kyoto. Il est président de l'Association japonaise d'Études sémiotiques. Ses ouvrages (en japonais) incluent : *Le Temps présent de la pensée : Système complexe, cyberspace, et affordance*, Kodansha, 1997 et *L'Information et la vie : Cerveau, computers et univers* avec Hisashi Muroi, Shinyosha, 1993. Il s'est occupé de divers projets d'expositions, comme la Biennale de Kyoto en 2003 et la Biennale d'Ogaki en 2006. Il a présidé trois années consécutives l'ICOMAG (Convention Internationale des mangas, animations, jeux et arts des médias) à Tokyo.