

Le jeu et le devenir

Agnès Jacquesson

14/10/2022

{...} Ces voix

Ces mots

Cette histoire

Qu'en ferez-vous ?

Cette question posée aux fidèles d'A tout au bout des *jardins d'Electropolis* nous est aussi adressée, nous les fidèles des A.I.¹ Des textes nous arrivent, des textes photosensibles exposés au présent, visionnaires, germés d'impensé² (entre parenthèses : privé de son accent ô combien aigu le mot « impense » désigne les dépenses faites par un propriétaire pour la conservation ou l'amélioration d'un immeuble qu'il possède - l'homme n'est-il pas ce propriétaire indigne en voie d'expropriation, qui s'échine - ou pas - à restaurer sa maison au prix d'efforts dérisoires ?). Des textes forts et mystérieux - volontiers labyrinthiques - avec lesquels nous entrons dans un rapport amoureux, forcément (je parle pour moi, mais pas que). *Les jardins d'Électropolis*, sous-titré *Fragments de la fin du monde*, est présenté - deuxième sous-titre - comme *Jeu*.

Jeu. Sur l'aire de jeu j'exerce mon droit de glane, de glanage, de glaneuse (là une pensée pour Agnès Varda, cinécrivaine visionnaire). Car de clic en clic, derrière les pavés numériques de la Bibliothèque des Futurs, dans les textes déployés sur l'écran de l'ordinateur, le jeu irrigue les fictions, parfois les organise. Ainsi le narrateur de *Or comme ordure* qui anaphorise à plaisir « *je shoote* » - terme de jeu s'il en est -, reproduisant avec son appareil photo un.e geste inspiré.e des jeux de tir en vue subjective, qui fait du lecteur un gameur de FPS (First-Person Shooter). Ainsi son jeu sur les mots DECHETS/FICTIONS. Ici Saint-Brieuc et l'acte de naissance de la BDF, là la Silicon Valley, dans *L'Andréide*, comme terrain de jeu du messie du transhumanisme : « *L'Intelligence Artificielle, Roman, ne fera que participer à ce grand jeu* ».

Je zappe et clique sur *Mourir Bio* : « Notre toute petite fille Élise a mangé du Marcel Proust ». Le savoureux dialogue de Chloé et Damien introduit sur le mode ludique la question de nos existences recyclables pas moins frappées d'obsolescence - langage, corps, déchets - que les objets qui nous entourent.

Nouveau zapping, nouveau clic, sur *Infixés*. Le jeu des identités fait éclater le je dans un multiplexe à incarnations. Du jeu, de la joie, de la malice, pour mieux penser autrement l'atomisation en cours du concept d'identité.

1 - Assemblées interprétatives de la Bibliothèque des Futurs, cf <https://www.bibliothequedesfuturs.com>

2 - « *Nous sommes dans un monde impensé, impensable auparavant.* », Paul Éluard, *Donner à voir*, Poésie/ Gallimard, 1939.

Je rezappe, re clique et retombe sur les architectures ludiques de *F.A.M.* et ses jeux de guerre, d'*On pense à autre chose* et ses jeux de massacre, et des *jardins d'Électropolis* avec le jeu de la confrérie - *Le jeu dont nous étions les pions*, comme celui du *Monde des A* de Van Vogt en 1945 - , textes où, pour déployer sa « pensée du dehors »³, la littérature prend la forme d'un jeu : poétique, théâtral, vidéoludique.

Zap-clic encore⁴ sur *Vendredi soir* : tel Pac-Man⁵ quittant l'espace de l'écran, avant d'y entrer à nouveau par le bord du cadre diamétralement opposé au point de sa sortie, l'avatar Robinson, créé par une I.A. qui s'ennuie, traverse l'espace bouclé du texte sous différentes versions pour nous dire l'effacement du langage mais aussi envisager d'autres possibles passant par l'acceptation de notre échec, l'ouverture à l'autre... l'amour ? Jeu-vidéo encore avec *Bunkering* - et ses quinze occurrences du mot *bunker* - qui rappelle les jeux de survie prisés des gamers et notamment *The Bunker*, un jeu en FMV (Full Motion Video) avec Adam Brown (Ori dans *Le Hobbit*), dont les visuels aux couleurs sales font écho au texte. Vite, réapprenons à respirer avant que le cauchemar capitaliste ne nous étouffe pour de bon !

Entre les mots et les choses, le jeu, qu'Einstein tenait pour *la forme la plus élevée de la recherche*, agit comme un ferment puissant. En mai 2015, au Théâtre Nanterre-Amandiers, un jeu de rôle réunissant 200 étudiants de 143 universités les a fait se confronter aux questions environnementales lors du coup d'envoi de la simulation de la COP21, dans le cadre du projet Make it work conçu et tutoré par Bruno Latour, Laurence Tubiana et Frédérique Ait Touati. Intitulée par France Culture⁶ « Climat : la grande simulation », cette initiative de Sciences Po, qui a débouché sur un accord sur le climat, montre l'intérêt et la puissance du jeu quand il s'agit de produire vision efficiente et pensée créatrice. Si les personnages d'*Eden* échouent dans ce qui semble être un jeu de rôles - plus ou moins conscient - à l'échelle d'une communauté, n'est-ce pas parce que leur quête est celle du bonheur et non celle de la connaissance ? Apprendront-ils de leurs erreurs ? Le récit les abandonne au point de leur vanité...

Jouer pour comprendre, jouer pour vivre et pour avancer, les enfants font ça, jusqu'à ce qu'on les coince toute la journée entre une chaise et une table, dans un face à face mortifère avec un savoir censé leur apprendre à penser par eux-mêmes et à devenir autonomes. Fermons la parenthèse. « Joue le jeu, menace le travail encore plus », dit Peter Handke. Comme les enfants (avant qu'on ne les coince), les auteurs jouent avec sérieux, c'est le travail-jeu des écrivains, pour reprendre le concept de Freinet, qui les fait *bégayer dans la langue*⁷ et produire formes et sens pour ouvrir et ensemercer à grands coup de dés jetés - *toute pensée émet un coup de dés*⁸ - des champs de possibles. Nous en sommes les glaneurs.

3 - « *La pensée du dehors* », Michel Foucault, *Critique*, n° 229 (juin 1966), p. 523-546, repris dans *Dits et écrits I. 1954-1969*, Gallimard, Paris, 1994 (NRF), p. 521.

4 - Non pas comme le spectateur passif devant sa plateforme à séries préférée, mais gracieusement, « telle un écureuil un peu geek sautant d'une fiction lue et relue à une autre, d'une phrase de celle-ci à un paragraphe de celui-là, d'un mot à un autre mot. » (cf. Jean-Roland Fichet, *ibidem*).

5 - Célèbre jeu vidéo des années 80, emblématique de la pop culture

6 - La Suite dans les idées, *Climat : la grande Simulation*, émission du 30 mai 2015 : <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/la-suite-dans-les-idees/climat-la-grande-simulation-4533317>

7 - *Critique et clinique*, Gilles Deleuze, Paris, Minuit, 1993

8 - *Un coup de dé jamais n'abolira le hasard*, Stéphane Mallarmé, 1897, dernier vers.

POST-SCRIPTUM : voici une petite comptine ; vous pourrez, soit

- a) l'apprendre par cœur (et la mettre en musique, ou non, mais ce serait quand même joli à faire)
- b) la compléter
- c) en proposer une autre sur le même modèle`
- d) vous amuser à retrouver les titres des textes dont les citations ont été extraites (la solution ne sera pas donnée, il faut TOUT lire si besoin)
- e) ne rien en faire (et pardonner ma légèreté)

1 jour, dans la vie

2 célébrités sont en attente de résurrection

3 documents ou objets, c'est la contrainte.

4 chalets dans ce coin sauvage de forêt

5 heures du matin

6 heures de marche pour acheter des couches, ou alors ou alors autant les fabriquer soi-même, mais pour l'enveloppe étanche je fais comment ?

7 Robinson un vendredi soir

8 écrivaines et écrivains dont les planches occupent les sièges de la deuxième rangée.

9 séquences - Neuf secondes - Neuf

10 litres de formaldéhyde, du méthanol, du phénol, du glycol et de l'éosine pour ralentir la décomposition. fauteuils de première classe.

11 kilomètres de mer sombre au-dessus de toi

15 fois le mot bunker

22 règles du jeu

33 combats

40 fois le verbe shoote (39 photos et 1 tomate)

En bonus

1 cheval brun au galop