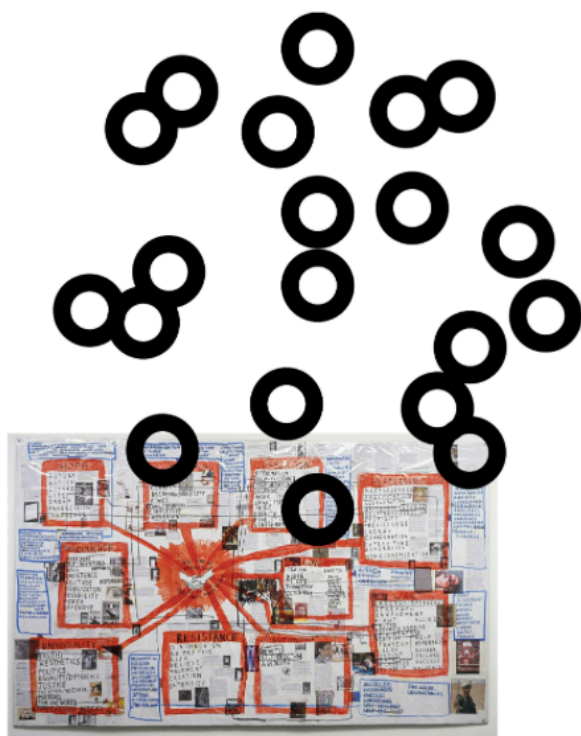




nathalie leleu voir et lire. mettre de l'ordre dans l'art (et ailleurs)



112

Tout a commencé en 1984, avec *Le Sorcier de la montagne de feu*¹, le premier tome des «Défis fantastiques» publié par Folio Junior et avantageusement surtitré «le livre dont vous êtes le héros» (illustration 1). La paire de dés et le crayon que réclame la lecture de cet ouvrage, confirment son principe subjectif, et avec lui la jouissance formelle d'une condition exceptionnelle. Ce jeu déguisé en livre à branches tire parti des ressources paradoxales de la linéarité d'un roman. Après chaque paragraphe, plusieurs actions sont proposées ; le choix déplace de facto le lecteur/héros dans la trame du récit et active les ressorts correspondants. Les dés sont les agents de l'action, à savoir diverses épreuves dont l'issue détermine le cours de l'histoire. La machinerie narrative combinatoire à laquelle emprunte ce classique de l'Heroic Fantasy, a été depuis vastement exploitée par l'industrie ludo-numérique, mais au milieu des années 1980, l'avenir de la console de jeu ne me préoccupait pas du tout, à l'inverse de ce qui se déroulait sur la table qui accueillait deux joueurs ; moi qui prenais des notes, et mon cousin qui progressait avec un dessin. Ce dernier ressemblait à une carte, mais au fil des épisodes, il se transformait en plan, puis en schéma, c'est-à-dire en une réponse visuelle à ses questions et à ses choix, bref en une image de la pensée du joueur à son affaire. Une Big Picture qui informa ma conscience de la consistance sémantique et graphique d'un réseau d'informations, et la mit sur la voie des modèles abstraits qui la véhiculent. Sans pousser jusqu'à la théorie

mathématique des graphes et aux algorithmes qu'elle mobilise (et d'ailleurs sans cesser de prendre des notes), je cultive en dilettante une fascination pour l'efficacité inouïe et quasi-révélee de l'appareil de points identifiés, de segments calibrés et de liens fonctionnalisés qui, à la faveur d'une pensée consentante, ont la capacité de court-circuiter le temps et l'espace conventionnels : un point de vue purement neuronal en surplomb des objets et des formes du réel, et qui permet, un peu comme la philosophie, de lire ce que les yeux ne voient pas. Ce type de représentation sert cependant diverses logiques, méthodes et objectifs qui ne sont pas tous associatifs ni heuristiques². Diagramme, organigramme, arbre, ligne de temps, tableau, etc., sont des schémas qui se prêtent avec talent au raisonnement et à sa démonstration, dans les abstractions techniques d'un amphi d'université, ou dans la résolution de problème et l'aide à la décision dans le monde de l'entreprise. Ou tout simplement, au quotidien, pour classer ses idées.

Pour ma part, ces outils me sont utiles pour éclairer l'anodin ou émanciper de leur condition des données ingrates et silencieuses ; par exemple un numéro d'inventaire d'œuvre patrimoniale (illustration 2), qui constitue pour l'animal de musée que je suis, un code dont la compréhension ouvre les portes du temps au sein de la collection, et m'instruit sur les contextes, règles, causes et conséquences. L'artiste Caroline Coppey utilise

113

1. Steve Jackson et Ian Livingstone, *Le sorcier de la montagne de feu*, coll. Folio junior n° 252, Paris, Gallimard, 1983.

2. Wikipédia : «l'heuristique (du grec ancien εὑρίσκω, eurisko, «je trouve»), parfois orthographiée euristique, est un terme de dialectique qui signifie «l'art d'inventer, de faire des découvertes. En psychologie, une heuristique de jugement désigne une opération mentale, rapide et intuitive. Je souscris en outre au rapport formulé avec la sérénité, terme aussi difficile à prononcer qu'à définir de façon stable.

pour lire la suite : <https://www.artbookmagazine.com>