

L’Inscription religieuse ou croyante

Les Dominos du Césor

1. **Cécile Guillaume-Pey, Un parcours thématique dans la partie de Dominos**
2. **Cécile Boëx, La dimension multimédia du Domino**
3. **Filippo Ronconi, Dialogue entre disciplines et méthodologies**

1. Un parcours thématique dans la partie de Dominos

Lorsque cette aventure autour des « Dominos » a débuté en 2017, j’étais rattachée au Césor en tant que post-doctorante du LabEx haStec. On m’a alors proposé de poser la première pièce de cette partie de « Dominos » consacrée à « l’inscription religieuse ou croyante ». J’ai intitulé cette pièce « Manipuler le corps alphabétique des dieux ». L’image que j’ai choisie est une photographie prise dans un village sora, groupe tribal du centre-est de l’Inde. On y voit une pierre sur laquelle sont gravés les signes d’une écriture qui a été inventée dans les années 1930 par un prophète sora. Les disciples de cet homme racontent aujourd’hui que c’est sur cette pierre que leur maître a “découvert” un alphabet pour transcrire la langue sora. À travers ce cas de prophétisme scripturaire, je me suis intéressée aux modalités de matérialisation du divin puisque chaque lettre de cet alphabet révélé présentifie une divinité. Les dieux prennent littéralement corps dans les lettres. On peut alors distinguer différents modes - ou niveaux - d’inscription : celle du divin dans la lettre, et de la lettre dans des supports matériels variés : des pierres, mais pas seulement, puisque les “dieux-lettres” circulent également sur des supports imprimés, digitaux et dans le corps même de ceux qui leur rendent un culte. Les dévots, en effet, incorporent les “dieux-lettres” en buvant une potion alphabétique concoctée par des spécialistes rituels. Portée par de nouveaux supports, l’écriture sora, dont la transmission a pendant longtemps été monopolisée par des spécialistes, traverse aujourd’hui des frontières rituelles et étatiques.

Autour de mon domino se sont greffés 12 pièces posées par des spécialistes d’aires culturelles et de périodes historiques variées. Chaque domino est composé d’une face textuelle et d’une face pouvant accueillir divers supports multimédias : enregistrements vidéo, audio et images, lesquelles ont été privilégiées par la plupart des joueurs. Je vous propose ici un parcours thématique de cette première partie de Dominos qui offre des possibilités de lecture ou de cheminement multiples. Les autres Maîtresse/Maître du jeu, **Cécile Boëx** et **Filippo Ronconi**, interrogeront à leur tour le rapport entre les textes et les supports multimédia et la mise en dialogue des disciplines et des méthodologies offerts par ce jeu.

Parmi les thématiques mises en avant par les joueurs de cette partie, la matérialisation de puissances divines ou d’autres agents invisibles tels que des défunts (qu’ils soient prophètes ou martyres) occupe une partie prépondérante. Quelles sont les techniques employées pour fabriquer des inscriptions religieuses qui les présentifient ? Quels sont les

registres sensoriels mobilisés dans la production, la réception ou l'interprétation de ces inscriptions ? Quel est le statut du signe écrit et du geste de celui qui le trace ? Sur quels supports, permanents ou provisoires, ces inscriptions sont-elles réalisées et dans quels lieux s'ancrent-elles ? Quels en sont les récipiendaires ? Autant de questions qui surgissent de l'examen de ces dominos, que je vais ici mettre en résonance en choisissant un parcours de lecture un peu différent de celui qui a été tracé par les joueurs eux-mêmes.

Je vais d'abord rebondir sur le domino de **Clément Jacquemoud** qui s'est greffé au mien. Celui-ci porte sur le bourkhanisme, un mouvement millénariste né au début du XX^e siècle dans une ethnie de l'Altaï en Sibérie méridionale. Comme chez les Sora, il s'agit d'un cas de réappropriation de l'écrit, symbole de pouvoir et de savoir aux mains de groupes dominants, par un groupe minoritaire jusqu'alors peu alphabétisé. Au sein de ce mouvement, on observe également une prévalence des usages iconiques de l'écrit : plutôt que de lire les ouvrages qui circulent lors des rituels, les adeptes les mettent en contact avec diverses parties de leur corps. Si, à la différence du cas précédent, l'écriture ne matérialise pas des divinités, ce sont des puissances invisibles qui dictent les textes, à des adeptes féminines en particulier. De nos jours, ces textes dictés par des esprits constituent toujours un symbole de résistance à l'assimilation par la Russie pour la minorité ethnique qui les produit. Ils s'inscrivent sur des supports variés, allant de l'imprimé au numérique. L'image du domino présente ainsi une page Facebook.

Comment un support écrit permet de rendre présent une figure divine ou un être humain divinisé ? Dans le domino posé par **Hiba Abid**, le contenu sémantique des textes importe plus que dans les deux cas qui précèdent. C'est ici par le biais de textes dévotionnels, tels que les *hadith* ou les *hilya* qui circulent à partir du VIII^e siècle et retracent les actes et les paroles du Prophète Muhammad, que ce dernier est rendu présent. Comment le dévot doit-il manier l'écrit pour se rapprocher du Prophète ? Différents types de pratiques dévotionnelles entourent le texte coranique : lire, réciter, recopier des prières ou encore, tracer le nom du Prophète, objet de prédilection du calligraphe, constituent autant d'actions qui permettent au croyant de s'approprier le texte. Outre son contenu sémantique, le texte peut également être valorisé en tant qu'image, pour son aspect visuel et esthétique, lorsqu'il est calligraphié.

Anis Fariji insiste quant à lui sur l'importance du registre sonore dans l'Islam au Maroc. Si le calligraphe qui trace de son calame le nom de dieu expérimente individuellement le divin, ici, c'est collectivement que les croyants expriment leur foi : par la récitation synchrone du Coran. Le joueur distingue différents types de récitations collectives, en fonction de l'engagement corporel qu'elles exigent et du degré de reconnaissance qui leur est octroyé par les autorités religieuses. Certaines, pratiquées à la mosquée, sont statiques, d'autres, qui ont également lieu dans des espaces privés, sont plus animées, parfois même ponctuées de cris, ce qui rend le texte récité difficilement intelligible. L'expression, l'émotion, prend alors le pas sur le contenu du texte lui-même. Dans les confréries soufies, c'est également le cas lorsque la récitation s'accompagne de trances et de mouvements extatiques dansés. À l'instar du domino précédent, où l'acte d'écrire et la dimension visuelle du texte étaient mis en avant, l'importance de la dimension esthétique est soulignée, en particulier dans le cas des récitations solistes chantées du Coran. C'est alors la beauté de la voix du récitant et la virtuosité dont il fait preuve, qui sont valorisées, et qui distinguent la récitation coranique du parler ordinaire.

La dimension esthétique est également mise en avant dans le domino de **Nathalie Luca** qui confronte les regards que trois artistes portent sur le geste créateur. On peut penser l'inscription comme une simple trace matérielle mais on peut également l'envisager en tant que processus dynamique, comme un acte qui se déploie dans un temps plus ou moins long,

en accordant alors une importance particulière au geste lui-même. Dans ce domino, le terme « inscription » renvoie moins à une trace visible – ou sonore – qu’à l’engagement de l’artiste dans son œuvre. Les trois artistes interrogés pensent leur œuvre comme « vivante » mais proposent des réponses différentes aux questions suivantes : *Qui crée ? Qui anime la matière ? L’artiste lui-même ? Ou bien une puissance divine qui l’habite et devant laquelle l’artiste s’efface ?*

Ce type de questions pourraient également être adressées aux dominos précédents : *Qui récite ? Qui chante et pour qui ? Que dire de l’engagement du croyant dans la récitation du texte coranique et de la marge de liberté, de créativité qu’il s’octroie – ou qu’une autorité religieuse lui concède – pour interpréter le texte, pour animer l’écrit ?*

La question de l’importance du geste créateur, de l’acte même d’inscrire – ou de s’inscrire, se pose avec d’autant plus d’acuité lorsqu’on a affaire à des inscriptions provisoires, telles la vidéo présentée par **Cécile Boëx**. Réalisée dans le cadre d’un pèlerinage à la Mecque à l’aide d’un téléphone portable, cette vidéo mise en ligne sur Youtube en 2012 est dédiée à un jeune soldat de l’Armée syrienne libre qui est élevé au rang de martyr. On y voit un homme brandir une feuille sur laquelle est écrit le nom du défunt auquel il rend hommage. Plusieurs modes d’inscription se télescopent donc ici. À l’instar des dominos posés par Clément Jacquemoud et par moi-même, l’importance des nouveaux médias et les innovations rituelles qui en résultent sont mises en avant. Internet devient un outil privilégié pour rendre hommage aux soldats défunts, un médium dont l’auteur souligne la précarité puisque ces supports mémoriels peuvent disparaître de la toile du jour au lendemain.

D’autres supports dédiés à des défunts élevés au rang de martyrs le sont moins. Dans le domino posé par **Sepideh Parsapajouh**, c’est non seulement par le biais d’internet, sur le réseau social Instagram, que s’opère la construction mémorielle de martyrs contemporains en Iran, mais également au sein d’espaces plus attendus comme les cimetières où des photos placées sur des panneaux et sur les frontons de tombes de soldats inconnus rendent présents ceux dont le corps a disparu sur le champ de bataille.

Les dominos révèlent ainsi des manières plus ou moins éphémères ou durables d’inscrire la présence de divinités ou de défunts dans des espaces matériels ou virtuels, de leur vouer un culte et/ou de leur rendre hommage. **Sébastien Tank-Storper** présente un cas intéressant d’inscriptions conçues comme des supports mémoriels provisoires mais qui se pérennisent. À Buenos Aires, les noms des victimes de l’attaque antisémite qui a eu lieu en 1994 sont inscrits sur le mur d’un bâtiment érigé à la place de celui détruit par l’attentat. Ce mémoriel, qui devait disparaître après que justice soit rendue, est resté en place à la demande des familles des victimes puisque les responsables n’ont toujours pas été jugés. On assiste en parallèle à une multiplication des actes d’inscription des noms des victimes en divers lieux de la ville, sur des arbres notamment. Comme le souligne le joueur, « plus que l’inscription, c’est l’acte d’inscrire qui fait sens » et qui entretient la quête de justice. Le lien entre inscription, quête de justice et jugement est mis en avant dans le domino posé par **Bérénice Gillemin** qui présente un extrait du Codex de Florence relatant l’invasion espagnole au Mexique. Ce document composé au XVI^e siècle permet d’éclairer, à la fois par le texte et par des images, la vision qu’ont eu de cet événement des lettrés indigènes et les stratégies, à la fois discursives et graphiques, utilisés par ces derniers, pour désigner un responsable.

Mais je voudrais ici revenir sur l’acte de tracer et sur la question de *qui* inscrit - ou s’inscrit - soulevée précédemment, en l’abordant cette fois-ci non pas à travers une pratique mais par le biais de textes qui eux-mêmes la posent. Des contestations, des interprétations conflictuelles peuvent émerger autour de supports ou de modes d’inscription considérés

comme illégitimes, mais aussi autour de l'identité de celui qui inscrit. C'est ce que montre **Filippo Ronconi** dans son domino intitulé « Matérialisation et disparition de l'autographie divine dans l'exégèse biblique ». Le joueur s'intéresse aux lectures faites par des exégètes chrétiens du passage de l'Ancien Testament dans lequel Moïse voit Yahvé inscrire de son « propre doigt » le Pacte sur deux tables de pierres. Dans l'interprétation que fait Paul de Tarse de ce célèbre passage, par exemple, l'autographie, de même que le support inanimé qu'est la pierre, sont évacués de concert. Qui inscrit et pour qui ? L'image du domino montre le Moïse sculpté par Michel-Ange tenant les Tables de la Loi qui, comme le souligne **Eloi Ficquet**, sont à la fois visibles et illisibles. Les inscriptions, quelles qu'elles soient, ne sont, de fait, pas nécessairement faites pour être vues, et encore moins lues ou comprises par tous. C'est le cas dans le domino d'Eloi Ficquet qui présente le tabernacle d'une église orthodoxe éthiopienne bâtie à Washington. Ce meuble à tête de lion sculptée, renferme le *tabot*, une plaque de bois ou de pierre gravée à l'effigie et au nom d'une figure sainte d'après laquelle est nommée une église. Seuls les prêtres sont habilités à la voir et à la toucher. Cet objet, fabriqué en Éthiopie, est la copie du tabernacle d'une église éthiopienne du même nom. L'inscription, cachée et portative, et le meuble dans lequel elle est placée, qualifié de « relique au second degré », permettent en outre de tisser un lien entre un lieu saint du pays natal et un espace culturel créé par une communauté en diaspora.

La thématique de l'Alliance, illustrée par le domino de **Filippo Ronconi**, a été également reprise par **Pierre Antoine Fabre** qui s'intéresse à un ex voto datant de la première moitié du XIX^e siècle, déposé dans une église des Alpes Maritimes. Plutôt que de matérialiser un dieu ou un défunt particulier, l'inscription est ici un signe matériel concrétisant une relation entre un dévot et la puissance à laquelle il s'adresse, « Notre Dame ». L'inscription votive est ici la trace visible d'un contrat à durée indéterminée. La dimension contractuelle de l'inscription est également présente dans le domino de **Sébastien Tank-Storper** examiné précédemment et dans lequel l'inscription, parce qu'elle reste, témoigne, en quelque sorte, de son échec.

Pour terminer, je mentionnerai brièvement deux thématiques, une qui a été à peine effleurée dans cette partie, et une autre qui est présente dans la plupart des dominos sans apparaître pour autant dans les mots-clés qui les accompagnent. La première, peu exploitée concerne les jeux graphiques, et les multiples interprétations - et mésinterprétations -, qui peuvent en découler. Cette dimension est illustrée par le domino de **Caroline Callard** qui évoque un cas de paronymie à partir d'un extrait d'annales toulousaines du XVI^e siècle relatant des funérailles factices. La seconde thématique, qui traverse la plupart des dominos, est celle de la nomination. Inscrire revient, dans de nombreux cas, à tracer un nom, ou à le rendre audible, que ce soit celui d'un dieu, d'un prophète, d'un martyr ou d'un défunt plus ordinaire.

2. La dimension multimédia du domino

La dimension multimédia, qui fait toute l'originalité du format domino, doit être développée, tout comme la question de la mise en rapport des supports iconographiques, audiovisuels et audio. Sur les 14 dominos posés 6 ont choisi des accroches par la face média. Une première remarque : lorsqu'il y a un accrochage par la face média, celui-ci doit être justifié. En effet, pour la grande majorité des dominos, ce choix du média (et pas du texte) n'apparaît pas toujours. De manière générale, les accroches doivent être plus claires, en mentionnant explicitement en 4/5 lignes, ce qui fait sens par rapport au domino sur lequel un joueur se

rattache. Rares sont celles et ceux qui ont finalement joué ce jeu de la mise en résonance et du dialogue avec le domino qu'elles/ils ont choisi. Dans cette partie prototype, les rapprochements sont souvent trop artificiels et disparates. Ce n'est pas au lecteur de faire ces rapprochements. C'est d'abord aux joueurs de proposer des liens qui suggèrent aussi des chemins de navigation et de lecture.

- Afin de faciliter la lecture, il serait judicieux que chaque partie propose une synthèse ou du moins, des arborescences possibles, qui pourrait être conçues comme une carte de navigation à partir de grands axes thématiques. Pour l'instant, l'exploration de la partie de domino reste un peu fastidieuse : le visuel du domino doit être amélioré. La première clé de navigation du domino, c'est l'agencement des dominos dans la partie, qui définit un premier parcours. C'est important d'avoir cette vision d'ensemble.

- L'une des caractéristiques d'une partie de dominos et qui en fait tout l'intérêt, c'est qu'elle constitue un ensemble visuel, media et textuel. Il faut que cette densité multimédia se retrouve dans chaque domino. L'iconographie, la vidéo et l'audio doivent avoir une place plus importante. Dans de nombreux dominos, la face media est souvent réduite à une illustration. Or, elle doit être explicitement présente dans le texte du domino par une description et par une explicitation de son choix : ça rend l'analyse plus dynamique. Il faut accrocher d'emblée le lecteur, la description de la face média le permet. Il faut travailler davantage cette technique et cette notion de l'accroche, propre au domino : accroche d'intrigues et d'analyses entre elles mais aussi accroche du lecteur. C'est un exercice d'écriture en soi. Le domino doit être pensé et présenté comme un nouveau format qui vise la précision, l'efficacité et la curiosité sur une question ou un objet défini. Il doit inviter les participant.e.s à sortir des formats scientifiques habituels. Il serait peut-être opportun d'établir une charte d'écriture, non pas pour standardiser les formats de chacun qui doivent rester assez libres, mais pour préciser quelques « règles » et attendus. Un domino doit aussi être conçu comme une invitation à poursuivre l'investigation et les questions.

- Pour plus d'interactivité et pour rendre la partie plus vivante, on pourrait imaginer ouvrir, pour chaque domino et/ou pour chaque partie, un espace de commentaires et de questions dont seraient notifiés les joueurs et les maîtres du jeu.

- Une partie de dominos doit pouvoir ouvrir des espaces de dialogue ou du moins, des points de contact concrets au moment de la partie mais aussi au-delà. Comment poursuivre/approfondir la mise en relation des chercheurs qui ont participé à la partie ? Il faudrait que les joueurs sachent que quelqu'un a posé un domino sur le leur mais qu'ils puissent aussi échanger d'une manière ou d'une autre, peut-être au moment de la restitution sous forme de petits groupes. Je ne suis pas sûre que le colloque soit la formule adéquate pour la restitution. Il faudrait que celle-ci puisse elle aussi être « ludique », moins standardisée. Peut-être qu'il faudrait deux temps pour la restitution, l'une pour les joueurs ou le laboratoire impliqués, sous la forme d'une discussion et une autre plus élargie. De ce point de vue, il conviendrait de distinguer les « publics » des Dominos : des chercheurs (d'une même unité de recherche) et un public plus large : comment l'amener à s'intéresser à une partie de dominos ? Faut-il la concevoir autrement lorsqu'elle s'adresse à des non-chercheurs ?

- Pour une unité de recherche, une partie de domino peut constituer, par la suite, une archive très intéressante, une sorte d'instantané d'un état des travaux en cours des chercheurs. C'est une trace numérique et visuelle très riche qui rend bien compte de la diversité des approches et des objets au sein d'une même institution.

- Je voudrais insister sur la portée heuristique de la mise en résonance que permet cette partie de dominos, même avec des objets et des contextes très éloignés. J'ai relevé 4 zones de recoupement : l'invention de nouveaux rituels ou leur transformation, voire leur transgression partielle au contact des nouveaux media et des réseaux sociaux : Dominos de **Cécile Guillaume Pey, Clément Jacquemoud, Pauline Monteiro, Cécile Boëx** ; les relations entre inscriptions et corps absents où l'inscription intervient non seulement comme une mise en présence mais aussi, dans certains cas, comme une réparation en contexte de violence ou de sentiment d'injustice : thématiques qu'on retrouve dans les dominos de **Sébastien Tank-Storper, Sépideh Parsapajou, Caroline Callard et Cécile Boëx** ; l'importance des formes esthétiques des inscriptions religieuses qui rendent compte de pratiques très diversifiées, lesquelles renvoient à des interprétations des textes sacrés et des rapports au divin pluriels : on retrouve cette thématique dans les dominos de **Pierre Antoine Fabre, Nathalie Luca, Hiba Abid et Anis Fariji**. Un des constats qui ressort aussi de cette partie c'est que, plus que l'inscription, c'est l'acte d'inscrire qui fait sens.

3. Dialogue entre disciplines et méthodologies

Le fonctionnement de l'infrastructure sous-jacente au jeu des *Dominos* se fonde sur les accroches, qui, dans plusieurs cas, plutôt que *permettre* l'association des différentes pièces, la *déterminent* : la lecture attentive des pièces qui constituent les différentes branches de la partie suggère que dans plusieurs cas, le joueur a été inspiré par les mots clé plutôt que par les contenus de la face média ou texte de la pièce à laquelle il a accroché la sienne. La fonction des accroches n'est donc pas purement connectique, mais aussi, d'une certaine manière, motrice et créatrice. D'autre part, le processus par lequel chaque joueur choisit d'associer sa propre pièce à l'une de celles déjà posées sur la 'table' ne va pas sans rappeler celui par lequel le cerveau associe les idées. Dans les deux cas, l'individu agit sur la base d'une interprétation subjective des stimuli provenant de l'extérieur : en effet, chaque joueur exerce son choix grâce à une interprétation des mots clé relatifs à la pièce-mère préférée. La liberté et l'imprévisibilité de ces actes (choix et interprétation) déterminent l'une des caractéristiques fondamentales du jeu : son dynamisme. Il s'agit d'une forme de volatilité, ou mieux de légèreté, dans l'acception de ce terme que propose Italo Calvino dans ses *Lezioni americane*. En se référant au chef d'œuvre de Milan Kundera, Calvino note que le seul remède contre la lourdeur de la condition humaine est la mobilité volatile de l'intelligence. Or, l'étymologie latine de ce terme renvoie, on le sait, à l'action de rassembler des éléments différents (*lego*), pour les faire interagir (*inter* : d'ailleurs, un autre passage de Calvino caractérise l'intelligence en tant que « communication entre ce qui est différent, puisque différent, en exaltant sa différence »). Or, lorsqu'un joueur s'approprie les mots clé d'une accroche et construit, à partir d'eux, sa propre pièce en sachant qu'elle fera partie d'un parcours collectif en train de se faire, il transcende les contraintes disciplinaires, thématiques et méthodologiques qui d'habitude règlent et délimitent ses recherches. En effet, l'enchaînement des pièces, et donc la structure de chaque partie, se fondent sur une pertinence dont les seuls arbitres sont la sensibilité et les intérêts des joueurs. Les *Dominos* déterminent ainsi la construction d'un réseau de pensée mobile, dont les réflexions singulières se conjuguent dans la constitution d'un cadre d'ensemble dont il est impossible de prévoir les développements, et dont la cohérence finale sera assurée par une seule règle : l'acceptation préalable du sujet général de la partie (dans le cas spécifique *l'inscription croyante ou religieuse*), dont le respect est

garanti par les maîtresses et les maîtres du jeu, qui évaluent en aval la pertinence de chaque pièce.

Cette première partie s'est déroulée dans un cadre purement académique : les joueurs et les garant.e.s sont tou.te.s membres d'un même laboratoire de recherche (le Césor), et les commentateurs de la partie sont issu.e.s des instances (l'EHESS et le CNRS) d'où dépend le Centre. Celui-ci est consacré à l'étude du fait religieux (ce qui explique le choix du thème), et ses membres inscrivent généralement leurs activités dans deux disciplines, l'anthropologie et l'histoire. Cette première partie montre à quel point l'infrastructure des *Dominos* a été capable de mettre en communication ces deux mondes, donnant l'occasion de dialoguer en dépassant les frontières traditionnelles. Ce dialogue s'est mis en place depuis le début, lorsqu'ont été posées les deux premières pièces, respectivement par **Cécile Guillaume Pey**, une anthropologue, et **Filippo Ronconi**, un historien. En effet, leurs pièces traitent d'objets analogues, c'est-à-dire des inscriptions, même si dans le cas de Cécile Guillaume-Pey il s'agit d'un objet réel, fabriquée dans les années 1930 dans un village du centre-est de l'Inde, dans celui de Filippo Ronconi d'un objet littéraire (les Tables bibliques de la Loi). Associées par deux accrochages qui renvoient, l'un (*Pierre*), à la matière dans sa manifestation la plus concrète, l'autre (*prophétisme scripturaire*), à une catégorie conceptuelle abstraite, ces deux pièces condensent et mettent en scène donc deux façons de faire la recherche : le terrain de l'une est constitué par le contact direct avec une population contemporaine, celui de l'autre se situe dans une tradition d'analyse de sources écrites anciennes et médiévales. Ces deux regards coexistent et interagissent, d'une certaine manière, dans la pièce d'**Eloi Ficquet**, qui, en tant qu'historien-anthropologue, propose un double accrochage à la pièce de Filippo Ronconi, s'inspirant aussi bien de sa face textuelle que de celle media, au moyen de deux accroches ('Alliance' et 'message subliminal'). Cela lui permet d'introduire le tabernacle d'une église éthiopienne de Washington, un meuble à tête de lion sculptée qui contient le *tabot*, une plaque gravée que, suivant une tradition ancienne, seuls peuvent voir les prêtres du temple. Mobilité et variété d'approches et disciplines, donc, mais aussi d'objets, comme en témoignent les autres trois ramifications qui partent de la pièce 'fondatrice' de **Cécile Guillaume Pey**. La pièce de **Cécile Boëx** concerne des images en mouvement : une vidéo réalisée avec un téléphone portable et diffusée sur Youtube, qui porte sur la célébration du martyr d'un soldat de l'Armée syrienne libre. Le rapport avec la pièce précédente est constitué par le mot clé *Pierre*, car, tournée à la Mecque, la vidéo renvoie par son arrière-plan à la pierre par excellence, la Pierre noire. **Hiba Abid**, utilisant les accroches 'prophétisme scripturaire', 'matérialisation du divin' et 'modes d'inscription', met en valeur la réception du nom du Prophète (donc d'une partie du texte coranique) calligraphié dans un livre manuscrit. En utilisant ces mêmes mots clé qu'il interprète de façon évidemment différente, **Clément Jacquemoud** a pu connecter à la pièce de Cécile Guillaume-Pey sa réflexion sur un mouvement millénariste messianique né au début du XX^e siècle en Sibérie méridionale, dont il illustre la vitalité au moyen d'une page Facebook. Variété de méthodes donc et d'objets, mais aussi mobilité dans le temps : en ne considérant que les quatre accrochages qui partent de la première pièce, on va des temps bibliques au XXI^e siècle, des Tables de la Loi aux social media, en passant par la calligraphie arabe médiévale. Ce dépassement multiple de frontières (disciplinaires, chronologiques, méthodologiques) se fonde sur un nombre très réduit de mots clé, déclinés différemment par chaque joueur. L'observateur de la partie pourra découvrir plusieurs autres exemples de cette 'volatilité' : je me limiterai à en mentionner un autre. **Bérénice Gaillemain** a accroché sa pièce à celle de **Sébastien Tank-Storper**, qui concerne l'inscription mémorielle, à Buenos Aires, des noms des victimes d'une attaque antisémite remontant à 1994. Au moyen des accroches 'protestation' et 'mémoire vernaculaire' (les mêmes qui ont permis à Sébastien Tank-Storper de lier sa propre pièce à celle de **Cécile Boëx**), Bérénice Gaillemain profite d'un contraste diplomatique ayant eu lieu en 2019, pour

introduire un codex du XVI^e siècle qui illustre, au moyen de textes et images, le point de vue d'un groupe de lettrés indigènes à propos des responsabilités de l'invasion espagnole du Mexique : au bout de trois pièces, on passe de l'Arabie à l'Amérique méridionale et centrale, de l'époque contemporaine aux *conquistadores*, de l'anthropologie à la sociologie et à l'histoire.

Le processus d'association libre des pièces à partir de l'interprétation subjective des mots clé donne parfois lieu à des noyaux thématiques spontanés, qui ne sont pas le fruit d'une réflexion de la part des joueurs, mais qui apparaissent évidents à l'observateur qui analyse la partie *a posteriori* dans son ensemble. L'un des cas les plus spectaculaires concerne la mise en scène involontaire des cinq sens dans la branche de la partie qui, à partir de la pièce fondatrice de **Cécile Guillaume Pey**, se développe vers le bas (sur l'orientation spatiale du jeu et sur l'opportunité de développer l'infrastructure sur trois dimensions, je renvoie à la note de **Christian Jacob**). La pièce de **Cécile Guillaume Pey** évoque entre autres la pratique de l'absorption d'une mixture alphabétique (« de poussière, esprit et lettres » suivant l'interprétation qui en est donnée par les Sora) : l'ingestion de la poussière issue de l'inscription dont traite la pièce – qui rappelle des pratiques graphophagiques attestées dans le bassin de la Méditerranée entre l'Antiquité et l'époque moderne, dans des populations de langue latine, grecque et juive – concerne implicitement le goût. Or, à cette pièce se lie celle de **Hiba Abid**, qui renvoie, je l'ai dit, à la fruition esthétique du Coran par le biais de sa mise en forme calligraphique (vue). La pièce qu'**Anis Fariji** a liée à celle de Hiba Abid évoque des récitations collectives sonores du Coran (ouïe). La dernière pièce de cette branche, par laquelle **Nathalie Luca** se concentre sur le geste créateur de la sculpture, concerne le cinquième sens, le toucher. La nature spontanée de ce processus d'association d'idées suivant une lignée sensorielle est d'autant plus frappante qu'aucun des cinq sens n'est évoqué, ni dans les textes, ni dans les accroches, qui mentionnent toutefois, parmi les mots clé, l'« esthétique », que l'on peut d'ailleurs interpréter dans la double fonction du mot, adjectivale et nominale. Ce type de phénomène (en vertu duquel une série de pièces, considérées dans leur ensemble, évoquent des concepts qui ne sont exprimés de manière explicite dans aucune d'elles prises singulièrement) se vérifie à plusieurs reprises et constitue la véritable valeur ajoutée du jeu. Circulant implicitement tels des électrons libres, ces concepts agissent dans l'arrière-plan et injectent, pour ainsi dire, de l'énergie dans la partie, lui conférant un niveau ultérieur de cohérence sans pourtant parvenir à se matérialiser dans les accroches. Dans son commentaire, **Cécile Guillaume Pey** en mentionne un, la « nomination ». Il est également possible d'évoquer le concept de « diaspora », qui résonne dans les pièces concernant la communauté éthiopienne de Washington (**Eloi Ficquet**), l'attentat contre la communauté juive de Buenos Aires (**Sébastien Tank-Storper**) ou les pérégrinations du Peuple élu dans le désert (**Filippo Ronconi**).

J'ai mobilisé à plusieurs reprises le concept d'intelligence (et je souligne que chaque partie hypostasie un acte d'intelligence collective) et la métaphore de l'association des idées. Je voudrais terminer par une autre suggestion, qui a trait aux neurosciences. L'observateur notera la ressemblance entre la représentation sur l'écran de la partie qui vient de se terminer et l'image d'un neurone prise par un microscope électronique à balayage. Or, cette ressemblance transcende, d'un certain point de vue, la simple suggestion esthétique. En effet, il est possible d'établir une analogie symbolique entre les mécanismes de neurotransmission rendus possible par les synapses, et les processus par lesquels les joueurs connectent leurs pièces : celui-ci n'est possible, je l'ai dit, que grâce à la fonction synaptique des accroches : synapse, du reste, vient du grec *synaptō*, qui signifie littéralement « lier ensemble », « accrocher ».