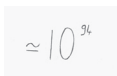


LABYRINT*E EN VALISE

Ce jeu, dont le titre semble faire écho à la *Boîte-en-valise* de Marcel Duchamp, reste pour nous une énigme, ainsi que le nom et les motivations de son auteur. Ce pourrait être l'histoire d'un homme qui a perdu une étoile... Ce qu'il reste d'une tentative de la retrouver, c'est une petite boîte noire contenant un ensemble d'esquisses de cartes sans ordre apparent, accompagnée d'une liasse de documents épars : matrices dessinées, écrits, formules mathématiques, images et autres figures talismaniques... le tout avec une odeur insistante de brûlé.

L'usage des cartes ainsi que le mode opératoire pour les agencer semblent avoir été irrémédiablement perdus. *La gagerie serait donc que chaque joueur tente de leur redonner vie et sens.*

Selon nos premières investigations, cela pourrait s'apparenter au grand Jeu qui régit le Mystère de l'Amour. Les cartes, présentes dans cette boîte sous une forme inachevée, semblent en effet marquées par différentes projections symboliques : celle des *Insignes de la Blessure de la Beauté*; celle de la *Lumière du Jour*, du lever à la nuit jusqu'à la Nuit; celle, enfin, de l'*Éclipse* qui va de la rencontre à la perte. Sont également dénommées, quelque part, six cartes nomades de respiration, dites du *Silence*.



Ce nombre serait-il celui des agencements possibles ?

Chaque cas de figure serait juste et devrait conduire à une lecture symbolique signifiante. On pourrait tracer des constellations ou suivre la course d'un astre, activer une sextine en dépliant la spirale, ou encore imaginer des familles en partant des points...

L'une des faces de ce jeu ressemble au visage de notre dédale intérieur, l'autre renvoie peut-être aux infinies histoires qui construisent tous les labyrinthes.

Laure de N.
Louis A.
Francesco P.
Pierre P.
Jacob B.
Jean-Marc F.
Marcel D.*
Arnaud D.
Giordano B.
Johannes K.
Giuseppe P.
Edward Y.
Fernando P.
Henri M.*
Vija C.*
Youri G.
Maya D.*
Gino de D.*
Düder B.*
Barry Le V.*
Zorgi da V.

n'auraient pas trouvé l'issue...

Entrée Ouverte au Palais Fermé du Jeu: la partie a déjà commencé. Sur le recto des cartes, des myriades de points viennent, comme des étoiles, ponctuer çà et là un fac-similé de ciel qu'il s'agit de consteller. Sur le verso, d'autres points semblent se déployer en fonction de champs de forces, comme pour y générer indéfiniment des images. Certaines paraissent abouties, d'autres restent encore ouvertes. Les joueurs doivent formuler des hypothèses d'agencement permettant de produire une règle possible.

Du puzzle à la lecture divinatoire en passant par le château de cartes, aucun moyen n'est exclu pour permettre l'invention d'une règle - chacun étant ici invité à tisser la voûte céleste de son propre dédale. Chaque partie est unique et n'est jamais close, le principe suprême étant de trouver - seul ou à plusieurs - une issue au jeu.

Pour conclure, les quelques mots écrits hâtivement sur la chemise contenant les documents retrouvés viendraient alors ici comme une routine:

«Errare *umanum est - l'errance, autant que l'erreur, est humaine.»
*(h)

Pour en savoir plus et obtenir d'autres indices :
www.centrepompidou-metz.fr/erre-variations-labyrinthiques
onglet «Le jeu»

Parmi les fragments figuraient ces phrases énigmatiques indiquant quelques issues possibles :

Comment traverser et sortir ?

Restaurer la danse perdue du labyrinthe.

*Quand il ne reste que les cendres
où est la mémoire du jeu ?*

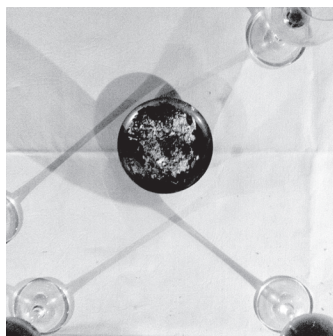
Retrouver la trace des larmes.

Approcher le point sublime de la rencontre.

Tu es mon étoile, je suis ton Cagarine.

Formule des astres :

$$\frac{\zeta\beta}{c\beta} = \varphi^2$$



Bureau d'Ariane, en présence d'Estelle Delesalle (artiste), Laurent Derobert (gémètre), Jean-Marc Ferran (ombrothérapeute), Jean-Baptiste de Beauvais (ambassadeur), Jean de Loisy (navigateur)

Elementa Studiorum Amoris Abyssis

Aux six chapitres des études des abîmes de l'amour référencés par l'auteur (mathématiques existentielles, danses perdues, palingénésie, larmes, circumnavigations et blessures de la beauté) pourraient correspondre les six figures talismaniques constitutives du jeu.



Orbis Existentialis Mathematicae



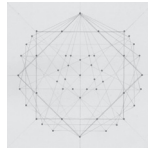
Ludus Choris Perditi



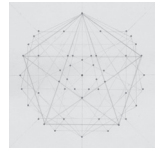
Officina Palingenesiae



Lacrimis Academia



Circumnavigationibus Schola



Umbracula Vulnerum Veneris

Il semblerait que des adages permettent d'associer certaines cartes entre elles :

Le feu rejoint la larme par le silence à l'heure de prime

La grande Nuit attend le silence au point arengle

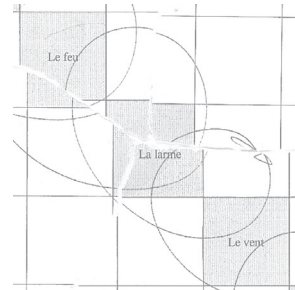
De la naissance de la blessure jusqu'à sa trace dans la neige

Les tombeaux se joignent en lune noire

Entrer par Zeta Leonis et tendre vers Polaris

La sortie est à l'intérieur

...



Î L'être rêvé... sans doute asymptotique, celui que l'on poursuit toujours sans jamais pouvoir l'atteindre.

Λ Le dédale : somme pondérée des distances entre les êtres et mondes réels, réels et rêvés.

V Le restale : combinaison des vitesses de transformations des êtres et mondes.

A La variable d'Ariane : sentiment d'être aimé de ceux qu'on aime.

Ω Le corto : indice ultime de l'angoisse. Se résout en divisant les tourments du dédale et/ou en multipliant l'amour partagé.

