



## loisirs...

avec Yannick Urrien



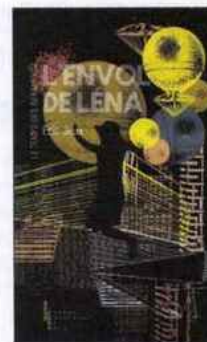
### Littérature

#### Le temps des Infralents.

C'est une démarche originale qui a été entreprise par Éric Jeux, un écrivain spécialisé dans la science-fiction à destination des jeunes, puisqu'il réalise ses ouvrages en collaboration avec son public, en allant à la rencontre de ses lecteurs dans les collèges et les lycées. Pour encourager les jeunes à faire preuve d'imagination, il rémunère 100 euros chaque proposition retenue dans son nouveau livre. Éric Jeux nous emmène dans une sorte de monde à la Matrix qu'il appelle les Infralents : « J'ai baigné dans cet univers qui m'a beaucoup plu et c'est aussi pour cette raison que j'ai eu envie de raconter des choses. J'ai commencé à écrire pour et avec mes enfants. J'avais envie de parler à ces jeunes d'une quinzaine d'années de sujets sérieux, comme de démocratie ou d'écologie, et moins sérieux aussi, en les intéressant à ces sujets à travers un univers virtuel qui permet de faire ce que l'on veut ». La science-fiction a le vent en poupe car toutes ces idées sur l'effondrement du monde, ou l'immortalisation de notre âme, ne semblent plus si loin des réalités : « Nous sommes tous baignés dans cette crainte du transhumanisme, dans ces sujets angoissants d'une apocalypse qui viendrait et mes livres sont un remède à tout cela. D'abord, on n'a jamais connu le futur, on ne le connaît pas plus aujourd'hui qu'hier, donc on peut très bien imaginer un avenir joyeux ! Mes héros ont parfois des mésaventures, mais le monde dans lequel ils vivent n'est pas pire que le nôtre, loin de là ». Auparavant, on recherchait l'immortalité par la voie des plantes ou de la sorcellerie ; aujourd'hui, c'est via l'univers parallèle du cloud : « C'est une immortalité par défaut, c'est une immortalité de jeux vidéo, mais la question de la mort n'est pas forcément essentielle quand on est jeune. La question de la virtualité et d'un univers étrange est finalement beaucoup plus importante que celle de la mort, qui devient subsidiaire ». Alors, « on coupe le

fil sur Terre, mais ce n'est pas la fin puisque l'univers virtuel est aussi passionnant que l'univers réel. On est dans un monde très angoissant, mais dans mon message, je rappelle qu'il y a un futur et que ce futur sera aussi passionnant que notre présent. Donc, il ne faut pas avoir peur du futur, cela n'a pas de sens ». Éric Jeux aborde aussi la question des inégalités, qui subsistent toujours, même dans son monde imaginaire des Infralents : « C'était l'un des intérêts du livre, qui a l'objectif de rendre tangibles ces inégalités qui sont réelles. Sur Terre, il y a des gens qui vivent pratiquement comme à l'âge de la pierre. Aujourd'hui, notre vie est déjà bien accélérée, mais il y a encore au-dessus de nous des gens qui vivent à longueur d'année dans des avions privés... Dans mon livre, il y a trois mondes, et ces mondes vont dix fois plus vite les uns que les autres. Là où un jour s'écoule, il s'en écoule dix dans le monde suivant et cent dans le monde d'après... Si l'on a un temps immense où l'on peut faire ce que l'on veut, on peut créer, on peut vivre des expériences... Donc, ceux qui ont plus de temps ont évidemment plus de chance ».

Après avoir publié son premier livre, Éric Jeux a souhaité faire un tour des collèges et des lycées pour dialoguer avec les jeunes et leur demander des suggestions pour ses prochains ouvrages. L'idée, à travers cette interactivité, consiste aussi à les aider à développer leur imagination : « Les adolescents ont peu la capacité de faire, ils sont très limités, donc je leur propose d'imaginer un monde virtuel avec la capacité de tout faire. Mais on se rend compte que ce n'est pas forcément plus facile. Il est difficile de décider, il est difficile de s'accorder, il est difficile de s'entendre... Il est difficile de créer un monde dans lequel on puisse recréer une forme de vie qui va tenir le choc et, même si l'on a la possibilité de tout



faire, les choses restent difficiles. On a besoin de faire, mais c'est aussi un engagement qui demande beaucoup d'expérience ». Ce tour de France des collèges et les lycées remporte un vif succès et tous les enseignants peuvent prendre contact avec Éric Jeux pour l'inviter : « Quand j'ai commencé à écrire mes livres, c'était avec mes enfants. Puis j'ai voulu étendre cette expérience en allant à la rencontre des lecteurs dans les collèges et les lycées. Je suis allé dans des classes un peu partout en France, dans les villes, dans les banlieues et dans les campagnes, et j'ai découvert des choses très différentes. Déjà, la dynamique des classes était très forte partout, avec des élèves très passionnés et très enthousiastes, et je leur ai demandé de faire fonctionner leur imagination en me proposant des éléments pour la suite de l'histoire. Ils doivent donc imaginer un monde virtuel. Or, j'ai pu constater que beaucoup reprennent des mondes qui leur ont plu dans des jeux vidéo, comme dans Matrix : c'est une aspiration qui vient de l'imaginaire des autres. Mais ce qui m'intéresse le plus, ce sont des choses plus simples et plus poétiques qui émanent de l'imagination pure de l'adolescent. C'est ce que j'ai déjà fait dans le tome 2, « Les Chimères de Karl », dont le thème était de créer la vie, et j'ai entendu des idées délirantes parfois ». Éric Jeux observe que les réactions ne sont pas les mêmes selon les quartiers et les milieux sociaux : « C'était la question qui m'intéressait, puisque je suis plutôt du côté de la ville, et j'avais envie d'aller à la rencontre des zones plus difficiles ou plus défavorisées. Ce qui m'a séduit, c'est que cette dynamique des classes était bien là partout. Une personne comme moi qui débarque dans leur collège, cela intrigue les jeunes, ils ont tous plein de questions, l'envie est là. En revanche, les moyens intellectuels dont disposent les enfants, au même âge, sont très différents et le vocabulaire n'est pas le même. Dans les endroits favorisés, les jeunes ont une capacité d'abstraction qui est beaucoup plus importante, avec des questions extrêmement pointues au bout d'une demi-heure de discussion, alors que dans les quartiers plus difficiles, ils restent sur l'histoire et sur des choses plus simples ». Cette démarche participative d'Éric Jeux vise aussi à récompenser les jeunes qui trouvent des idées originales, puisque chaque idée retenue est rémunérée 100 euros.

« L'envol de Léna », d'Éric Jeux,  
est publié chez Pierre Guillaume de Roux.

« Les Chimères de Karl », d'Éric Jeux,  
est publié chez Pierre Guillaume de Roux.