

Plateaux

Farah Khelil

Résumé

Le texte développe une réflexion essayistique sur la relation entre la pensée, le corps, l'espace et le jeu, à partir de l'expérience de la bibliothèque comme lieu de création. L'auteure associe la posture physique du lecteur à la figure du *Penseur* de Rodin, en explorant l'idée d'un corps immobile traversé par une intense activité mentale. Des références artistiques et théoriques — telles que Béchir Majdoub, Paul Klee, Marcel Broodthaers, Albert Camus, Deleuze et Guattari — soutiennent une enquête sur la solitude de la pensée, comprise non comme un isolement, mais comme une « solitude peuplée » d'images, de concepts et d'interlocutions invisibles. Le jeu du Solitaire fonctionne comme une métaphore de l'autosuffisance et de l'autoélimination, tandis que le jeu de Go introduit une logique relationnelle, spatiale et stratégique fondée sur la composition, l'intuition et l'occupation du territoire. Ce passage du jeu solitaire au jeu à deux symbolise la transition du chaos vers l'ordonnement, de l'absolu vers le relationnel. Le texte s'achève sur une réflexion autour de l'affrontement entre l'intelligence humaine et l'intelligence artificielle, en problématisant la mémoire, l'apprentissage et l'esthétique, et en réaffirmant la création artistique comme un champ de pensée en mouvement, situé entre l'individuel et le collectif

Mots-clés : Bibliothèque (lieu de création); Solitude peuplée; Corps et pensée (posture du lecteur / Penseur de Rodin); Jeu du Go (logique spatiale et stratégique); Intelligence artificielle.

CONTACT: Farah Khelil, Panthéon-Sorbonne University, studio.farahkhelil@gmail.com



Aion Journal of Philosophy and Science

© 2026 the Authors

This work is licensed under a

[Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/) License.

Il faut lire, me répétait souvent mon père lorsque j'étais enfant.
Mon père est peintre.
Moi, je ne le suis plus. Je ne sais pas d'ailleurs si je l'étais vraiment un jour.
Moi, je veux comprendre d'abord.
Alors, je lis.

Ce n'est pas à l'atelier que je travaille. En revanche, j'aime être dans ce lieu, assise sur une chaise, accoudée à une table qui m'appartiennent toutes les deux pendant un moment. Dans ce lieu de la mémoire, de l'archive, là où on classe le savoir et la pensée par catégorie, sur des étagères, dans des couloirs nominatifs. La bibliothèque.

La bibliothèque insiste sur cette posture assise, sage, surveillée, cadrée. S'asseoir ici est un état actif, il s'agit de se laisser tomber sur place, le corps relâché, et le cerveau actif. Assise je pense, je jouis dans la paresse sans aucune tâche ni responsabilité, mais je me creuse les méninges. Assise je vois, je lis, les oreilles bouchées, les yeux aux aguets, au chevet des mots et des images. Ici ce n'est pas le corps qui est à l'épreuve de l'attention mais l'esprit synaptique. A la bibliothèque, je me mets à rêvasser, à penser, à somnambuler presque sur place.

Cela renvoie à la posture du *Penseur* de Rodin porté par le poids du *corpus* sur une main-socle. Le penseur, cet individu qui travaille ses méninges, est la figure de la pensée en mouvement et d'un corps inerte. Une activité invisible de l'intelligence, lieu de la mémoire et du stockage, lieu du traitement de l'information, qui ne tend qu'à être révélée par une image de pensée, un geste, une parole, un verbe. Ce penseur est marquant dans sa posture mais aussi dans sa nudité. Il se livre nu à penser, sans outil, sans artifice, sans symbole, seulement un homme et non une femme, silencieux et recroquevillé dans un éboulement pensif total.

Il a l'air inquiet, le poids de la pensée le ronge, le point serré sous tension. Il est le seul appareil pensif, le seul organe de pensée. Dans un corps nu, sans artifice, se meuvent la pensée, force et profondeur. Le corps du *Penseur* est d'ailleurs à l'image de ce que Rodin veut y élucider, une pensée forte, une musculature de pensée, un corpus au-delà du corps. Ce corps d'athlète olympique a l'air si fragile face à la lourdeur de la pensée qui pèse sur sa tête.



Figure 1. Béchir Majdoub, Graines, Maison Tunisienne d'Édition, 1986, Tunis.

Cette sculpture ne laisse pas indifférent le penseur et écrivain tunisien Béchir Majdoub. Il décrit dans un texte poétique, le souvenir de sa rencontre dans les années 80 avec la sculpture au musée Rodin à Paris. Dans un premier temps il questionne la nudité du corps pensif. Ensuite il fait comme un éloge de la pensée (*el fikr*) : *Al fikrou kaanahou assahmou al ardou machdoudan ilé kawsil jasad* - « la pensée est comme la flèche tendue à l'arc du corps ». Cette métaphore de la pensée comme flèche attachée à son corps-arc, me rappelle la formule « père de la flèche est la pensée » énoncée par Paul Klee dans ses légendes d'esquisses pédagogiques.

L'auteur tunisien est frappé en état de choc esthétique, saisi devant cette sculpture de la pensée qui le renvoie à l'image miroitante de son propre corps pensif. La pensée est alors cette forme de l'extériorité, qui s'adresse au dehors comme voir ou parler qui sont également des actes de pensée. Elle loge dans cet interstice. Penser appartient à un dehors qui viendrait s'engouffrer entre le visible et l'écrit.

Travailler à la bibliothèque comme on travaillerait dans un atelier me renvoie, au-delà du statut de la bibliothèque-atelier, à me poser la question de la nature de ce travail. Quel type de travail engendre la réalisation d'une œuvre au sein d'une bibliothèque, au voisinage de la foule, plongée dans une masse de données et dépourvue d'intimité ? Le lieu de création influence mon état d'esprit, ma manière de voir les choses qui m'entourent. La création au sein même de la bibliothèque fait de la pensée l'organe créateur, où se manifeste une production massive d'images de pensée.

Par ailleurs, *penser* – ce verbe d'action – déclare aussi une opinion, un point de vue. Dans *Pense-Bête*, Marcel Broodthaers colle des morceaux de papier qui cachent le texte comme pour rappeler ce caractère paradigmatique d'un objet lisible et d'un texte visible en transformant un espace de lecture en une perte de mémoire. Il cache comme pour créer une amnésie du sens. Le contenant et le contenu se confondent en un seul objet-mémoire. Le livre de composition appelle au jeu de lecture et de contemplation. Le livre est en quelque sorte un retour à la source même de sa fonction : un corpus de mémoire, un pense-bête.



Figure 2.Exposition personnelle *Solitude peuplée*, 2017, commissaire Sonia Recasens, Appartement 27 bis, Paris.

Cette dialectique d'une pensée intime me rappelle celle de la solitude du lecteur. Une « solitude peuplée », dirait Albert Camus. Cette solitude peuplée caractérise de nos jours spécifiquement l'internaute. Une posture solitaire face à l'interface peuplée du réseau. Lorsqu'il communique avec un au-delà sans le voir, lorsque sur un forum de discussion se crée une proximité de référents absents et lointains.

L'internaute se connecte alors à un agencement machinique, comme s'il était ligaturé par un rhizome d'usages, de services et de fonctions.

Cet individu cyborg qui joue des images et des énoncés à travers une digitalité discursive, animée par une poétique paradoxale d'être à la fois ici et là, local et global. Cet individu seul, s'ouvre simultanément par les bouts des doigts à une espèce d'espace peuplé par des êtres fantômes. Cette sphère, à la fois intime et peuplée, est alors proche de celle de l'espace du lecteur dans la bibliothèque.

Et la boucle est bouclée.

Cette posture du penseur solitaire est également celle du joueur du Solitaire. Le plateau de jeu est circulaire, présentant des trous, souvent 35. Les billes prennent place sur les trous, mais seulement 34 pour laisser la place au premier coup. Ce jeu de plateau je l'avais imaginé posé devant le Penseur, sous ses yeux qui fixe le plateau et cogite son prochain coup.



Le solitaire permet de jouer seul, face à son plateau casse-tête. Il s'agit d'un jeu de stratégie, le pion « saute » par-dessus un autre et rejoint une case vide. Celui-ci est alors retiré du plateau. Pour que à la fin il n'en reste qu'un. Ce jeu de guerre est un jeu d'auto-élimination. Une guerre contre soi. 34 pions, mais un seul joueur. Les pions sont identiques, il n'y a pas de forme ou de couleurs pour les diviser, les différencier contrairement au jeu d'échec, ou de Dame, sauf le désir d'en laisser qu'un seul sur le plateau. Un seul vivant, lorsque tous sont mort.

Un seul coup à la fois. D'un seul coup. Placer sans jamais déplacer. Ces gestes rendent compte de la « main pensante », d'une digitalité. On place le pion, pas droit à l'erreur. Cette manière statique de faire dans un geste immuable, reflète en même-temps une figure dynamique. Elle fixe une réalité donnée tout en étant capable de s'adapter à une réalité à venir. On peut voir dans ces coups de points, un geste de semence. Imaginer ces pions comme des graines de Pensée. Lorsque l'une est semée, l'autre est cueillie. Ces plateaux de jeu deviennent un champ d'herbe.

Comment dans ce cas, ne pas évoquer les diagrammes de Feynman – qui représentent la partition de la mise en musique de la théorie quantique des champs. Un champ de particules dans ce cas.

Surement là encore, ma pensée saute par-dessus elle-même.

Mais, qu'est-ce qui saute par-dessus lui-même ? Il faut aussi un saut dans la pensée, un geste de connexion, de fouille et d'intersection pour inviter brusquement Paul Klee à jouer au Solitaire. Dans *Notes sur le point gris*, l'artiste écrit :

Le chaos comme antithèse de l'ordre n'est pas proprement le chaos, le chaos véritable ; c'est une

notion « localisée », relative à la notion d'ordre cosmique et son pendant. Le chaos véritable ne saurait se mettre sur le plateau d'une balance, mais demeure à jamais impondérable et incommensurable. Il correspondrait plutôt au *centre* de la balance.

Le symbole de ce « non-concept » est le point, non pas un point réel, mais le point mathématique.

Cet être-néant ou ce néant-être est le concept non-conceptuel de la non-contradiction. Pour

l'amener au visible (prenant comme une décision à son sujet, en établissant comme le bilan interne), il faut faire appel au concept de gris, au point gris, point fatidique entre ce qui devient et ce qui meurt.

Ce point est gris, parce qu'il n'est ni blanc ni noir ou parce qu'il est blanc tout autant que noir. Il est gris parce qu'il n'est ni en haut ni en bas ou parce qu'il n'est ni chaud ni froid. Gris parce que point non-dimensionnel, point entre les dimensions et à leur intersection, au croisement des chemins.

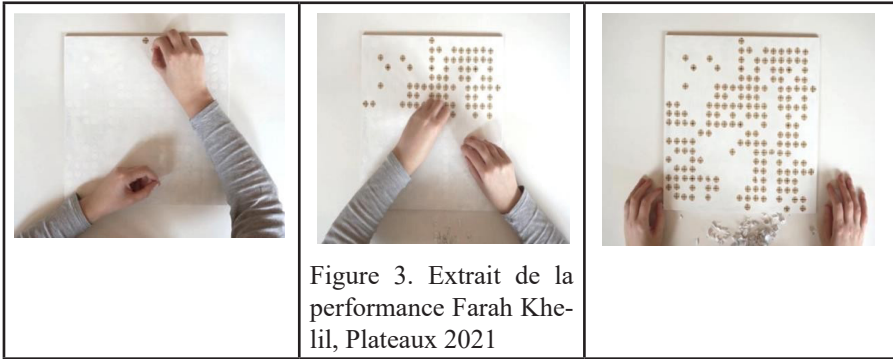
Établir un point dans le chaos, c'est le reconnaître nécessairement gris en raison de sa concentration principielle et lui conférer le caractère d'un centre originel d'où l'ordre de l'univers va jaillir et rayonner dans toutes les dimensions. Affecter un point d'une vertu centrale, c'est en faire le lieu de la cosmogénèse. A cet avènement correspond l'idée de tout commencement ou, mieux : le concept d'œuf.

Deux moments s'offrent ainsi au point gris, devenir ordre ou mourir. Le point gris de se positionne ainsi entre le chaos et le germe. Entre l'absolu et le possible.

Le premier point gris est chaos, non-dimensionnel. Le second c'est le même, sous une autre forme. Si le point gris se dilate et occupe la totalité du visible alors le chaos change de sens et l'œuf se fait mort.

Catastrophe ! Comment établir l'ordre dans tout ça ?

La solitude est autodestructrice. La solitude est chaos, catastrophe, absolu. La solitude appelle l'autre, la dynamique, le mouvement, le dialogue, l'adversaire. Elle appelle un peuple qui manque. Elle appelle l'harmonie d'une deuxième main qui compose sur le plateau. Elle appelle l'intersection, une grille, un territoire. Elle ne veut plus éliminer, elle veut s'approprier, construire. Multiplier les points, s'enrichir et s'étendre. Soudain la solitude devient peuplée.



Du local au global. Du seul au double. Du silence à la traduction, à la transmission. De l'espace lisse à l'espace striillé. Du jeu de Solitaire au jeu de Go. C'est toujours affaire de guerre, de guerre de territoire. Mais à ce moment-là, il s'agit plus précisément d'une machine de guerre. Il s'agit d'un jeu de composition, de combinaisons avec compréhension des rapports.

Selon la Théorie des jeux, les Échec sont un jeu d'État. Ses pièces sont codées, elles ont des propriétés intrinsèques, d'où découlent leurs mouvements, leurs situations, leurs affrontements, leurs identités. Elles sont qualifiées, le cavalier, la tour, le roi, la reine.

Voici ce qu'écrivent les auteurs du Mille plateaux :

Les pierres de go sont des grains, des pastilles, de simples unités arithmétiques, et n'ont d'autre fonction qu'anonyme, collective ou de troisième personne. Les pierres de go sont les éléments d'un agencement machinique non subjectivé, sans propriétés intrinsèques, mais seulement de situation.

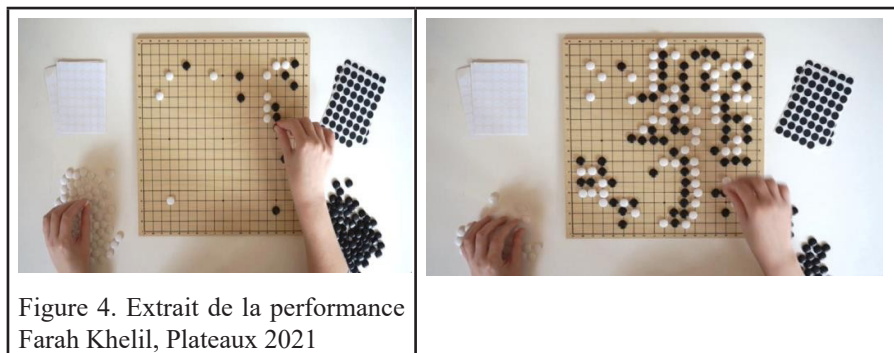
Dans le go, il s'agit de se distribuer dans un espace ouvert, de tenir l'espace, de garder la possibilité de surgir en n'importe quel point : le mouvement ne va plus d'un point à un autre, mais devient perpétuel, sans but ni destination, sans départ ni arrivée. Espace « lisse » du go, contre espace « strié » des échecs. Nomos du go contre État des échecs, nomos contre polis.

Ainsi j'ai commencé ma quête du jeu de Go.

Le plateau de Go est constitué de 19 par 19 cases, soit 361 coups possibles devant 35 seulement du plateau du Solitaire.

Dans *Petit traité invitant à la découverte de l'art subtil du go*, Georges Perec écrit : « Du Duel. Comme les échecs, comme les dames, le Go se joue à deux, avec des pièces noires et blanches et se termine après un nombre fini de coups. Rien n'y est caché, et le hasard y est exclu, sauf dans les mécanismes psychologiques des

joueurs. Comme pour les échecs, comme pour les dames, il existe une stratégie gagnante que, bien entendu, nul mortel (et nul ordinateur) ne possède, ce qui permettra de jouer encore un certain temps.



Ce jour est arrivé. Là encore, ma pensée saute par-dessus elle-même, comme le point gris de Paul Klee. Car là encore, bien que la solitude du joueur soit brisée par une solitude peuplée par un adversaire au-delà de lui-même, elle reste néanmoins fatalement seule. Le duel est historique car une Intelligence Artificielle l'emporte sur l'intelligence humaine. La pensée humaine.

Deux intelligences s'affrontent sur un plateau. Deux, mais seulement un corps. Un corps, face à un corpus, un corps sans organe. Une posture face à une imposture. Une pensée face à une image de pensée. Il a perdu ! déstabilisé ! déçu mais sportif. Seul contre tous. S'agit-il encore d'un nomos dans ce cas ? un apprentissage profond. Une mémoire absolue.

Le jeu de Go se base sur une évaluation esthétique de forme, qui désigne la relation entre les pierres. Certaines firmes locales sont considérées comme bonnes lorsque toutes les pierres qui la composent « travaillent » efficacement. Cette part importante de l'esthétisme dans le Go explique en partie pourquoi en Asie, il n'est absolument pas considéré comme un jeu réservé aux esprits cartésiens, comme peuvent l'être les échecs en occident : il est très prisé par les esprits artistiques. Ainsi, pour évaluer une position, les joueurs de go basent leur jugement en grande partie sur leur intuition.

Jusqu'à présent, l'humanité ne basait son jugement que sur son expérience patiemment accumulée au fil des siècles pour évaluer une position. Mais aujourd'hui, ce savoir n'est plus une certitude.



Figure 5.Extrait de la performance Farah Khelil, partition pour piano d'une partie de jeu de Go (AlphaGo/Lee Sedol).

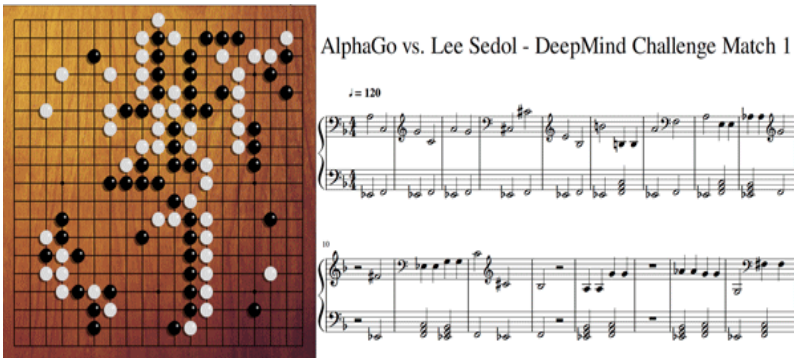


Figure 6. Partition réalisée avec : Michaël Bertin (mathématicien), NuDenseSmoke (musicien) et Johannes Colin (pianiste). Jeudi 15 juin à partir de 19h à Appartement, 27bis rue Jacques-Louvel-Tessier 19e Paris. <https://soundcloud.com/nudensesmoke/partition-go>

Duel, étymologie du mot Cartel.

Il faut lire, me répétait souvent mon père lorsque j'étais enfant.

Mon père est peintre.

Moi, je ne le suis plus. Je ne sais pas d'ailleurs si je l'étais vraiment un jour.

Moi, je veux comprendre d'abord.

Alors, je dépeins.

Je compose une partition.

Bibliography

Majdoub, B., 1986, *Graines*, Tunis, Maison Tunisienne d'Édition.