

## Vers une politique ludique de l'inclusion mutuelle Entretien avec Brian Massumi

Érik Bordeleau

Number 259, Winter 2017

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/84984ac>

[See table of contents](#)

### Publisher(s)

Spirale magazine culturel inc.

### ISSN

0225-9044 (print)

1923-3213 (digital)

[Explore this journal](#)

### Cite this article

Bordeleau, É. (2017). Vers une politique ludique de l'inclusion mutuelle :  
entretien avec Brian Massumi. *Spirale*, (259), 9–12.

# Vers une politique ludique de l'inclusion mutuelle

Entretien avec Brian Massumi \*

Par Érik Bordeleau

## 1. Animalité, jeu et esthétique

**Érik Bordeleau :** D'où t'est venue l'idée d'écrire un livre sur l'animalité, et comment s'inscrit-il dans ta démarche de pensée ?

**Brian Massumi :** C'est un livre qui émane de mon expérience personnelle. J'ai toujours entretenu une relation extrêmement intense avec les animaux, mais je ne l'avais encore jamais intégrée explicitement dans mes travaux. Sans doute parce que ces expériences relationnelles étaient trop personnelles : elles échappaient à ce que j'étais en mesure d'exprimer. J'ai passé une grande partie de mon enfance à faire l'animal, à *devenir* différents animaux, et ça m'a marqué pour la vie. Dans ma jeunesse, j'ai toujours cru que je serais un écologiste ou un éthologiste, mais finalement je me suis laissé détourner – dénaturer – par la philosophie (*sourire*).

Puis, j'ai été invité à écrire sur l'animalité chez Deleuze et Guattari par la revue française *Philosophie*, et, de là, je n'ai pas pu cesser d'écrire. Le livre s'est peu à peu formé de lui-même. C'est d'ailleurs de cet effet boule de neige, de ce mouvement porteur d'une intensité et d'un *momentum* propres dont j'ai voulu parler dans ce livre, et qui me semblent constitutifs

de l'animalité. Mon intérêt pour les animaux est étroitement lié à une série de questions concernant l'animation (*animatedness*). Comment pouvons-nous parler de ce qui anime l'animal sans que cela soit réduit à une série de fonctions préétablies ou d'adaptations au milieu ?

**EB :** Une des forces de ton livre, c'est en effet de développer un vocabulaire conceptuel d'une grande richesse et qui semble momentanément reléguer l'impératif d'adaptabilité au second plan. Peut-on lire ton livre comme une charge contre, non pas Darwin évidemment, mais un certain néodarwinisme social et la prédominance de l'idée de sélection ?

**BM :** Disons que j'ai essayé de penser les sources de la variation en tant que telles. La notion darwinienne de l'évolution comporte une valeur de vérité indiscutable, avec son idée d'une influence sélective de l'environnement s'appliquant à une variation aléatoire, à savoir la mutation génétique. Mais est-ce là l'unique source de variation ? Ne pourrions-nous pas concevoir des dynamiques de créativité qui « co-fonctionnent » avec l'adaptabilité darwinienne tout en excédant son cadre ? Le champ du jeu animal me semble jouer un tel rôle. En

termes de fonction, il est purement excessif : il se produit précisément en *suspendant* les fonctionnements nécessaires. Certes, il joue sur eux et remplit lui-même une fonction d'apprentissage et de pratique. Mais le jeu animal ne se réduit jamais à cette fonction. Si le jeu n'était en effet qu'un simple apprentissage de stratégies de survie jouant d'avance des situations types, il engendrerait des *patterns* de réponse qui seraient tout aussi typiques, c'est-à-dire trop prévisibles. Une stratégie d'évasion prévisible donne à manger au prédateur. Il faut plutôt concevoir le jeu comme un entraînement à l'imprévu, comme une source d'improvisation engageant un quantum de créativité qui excède les formes et les fonctions données.

**EB :** En liant comme tu le fais animation, jeu et improvisation, l'image qu'on se fait habituellement du rapport entre l'homme et l'animal semble se renverser. À t'entendre, on dirait en effet que l'animal ne constitue plus tant une force matérielle ou une figure charnelle qu'une puissance d'abstraction. Quelle place occupe donc « l'humain » dans ta pensée ?

**BM :** Une des raisons pour lesquelles j'ai voulu écrire sur l'animal est que je voulais parler de l'animalité de

## Il ne s'agit évidemment pas de chercher dans la forme du jeu ou de la vie animale des modèles à appliquer. L'idée est plutôt d'intégrer à nos pratiques politiques cette différence que je retrouve à l'œuvre dans le jeu animal

l'humain. Je voulais le faire entrer en jeu avec l'animal. Si, dans le jeu, l'animal épouse un mouvement d'improvisation qui dépasse les formes et fonctions préétablies, l'animalité de l'humain ne représenterait-elle pas un même mouvement d'auto-dépassement ? Le geste premier de mon livre consiste à penser l'humain en le replaçant dans un continuum avec l'animal. Cela signifie reconnaître que l'humain vit dans un corps animal, et que ce corps animal jouit d'une capacité de s'abstraire de ses limites formelles et fonctionnelles. Les puissances d'abstraction humaines seraient dès lors une expression non pas de ce qui éloigne l'homme de l'animal, mais bien plutôt de ce qui lui fait y revenir, en vue de son propre autodépassement. Cela fait de l'animalité de l'humain une puissance *plus qu'humaine*.

Je m'inspire des réflexions de Gregory Bateson, qui décrit le jeu animal comme une entreprise complexe, voire paradoxale. Le jeu animal convoque un scénario de comportement (par exemple : le combat, la prédation ou l'agression), mais, simultanément, il le fait en signalant ou dénotant que le contexte fonctionnel est mis en suspens. Un animal qui joue à se battre ne mord pas : il mordille.

Et le mordillement dit : « Ceci n'est pas une morsure ; c'est pour jouer. » C'est une sorte de paradoxe vécu, nous dit Bateson. Le geste ludique dit : « Les actions auxquelles je me livre ne dénotent pas ce qu'elles dénoteraient. » C'est une sorte de commentaire métacommunicationnel qui transporte les animaux impliqués dans le conditionnel. C'est là un exemple de ce que j'appelle une *abstraction vécue*. Il y a toujours une différence stylistique entre le geste joué et son analogue fonctionnel. Cette tournure gratuite, cet excès stylistique, est une manière de dépasser la forme donnée vers le conditionnel, vers le temps du possible. On pourrait, à la suite de Hume et de Whitehead, définir ce dépassement du donné comme un pôle mental de l'expérience qui excède toujours la situation telle qu'elle est, vers ce qu'elle pourrait être. C'est une pensée de la possibilité en acte.

**EB :** En tant que se rapportant aux gestes et au style, le concept d'abstraction vécue serait donc un concept esthétique ?

**BM :** En mordillant, c'est-à-dire en mordant de manière qui ne dénote pas ce que la morsure dénote, l'animal

invite au jeu. L'invitation signale qu'on entre moins dans le combat que dans le « combatesque », dans une interaction où le combat est bien « de » jeu et sans « enjeu », c'est-à-dire qu'il est déchargé des impératifs qui normalement l'accompagnent. Le suffixe *-esque* exprime une différence minimale entre ce qu'on *fait* et ce qu'on *ferait* si la situation invoquée n'était pas en suspens : par un moyen directement esthétique – un geste stylisé – la situation est détournée. S'ouvre un petit écart entre l'impératif et le conditionnel, entre la forme du donné et le possible, et c'est dans cette brèche que les animaux se précipitent ensemble. Cette entrée en jeu est scellée par une sorte de jubilation participative, ce qu'Étienne Souriau appelle « *l'enthousiasme du corps* », ou que j'appelle, suivant Daniel Stern, un affect de vitalité. L'enthousiasme du corps marque le jeu comme activité qualitativement différente, intensivement vécue ; activité qui vaut pour elle-même, indépendamment de toute visée utilitaire, tout impératif étant provisoirement écarté. C'est là la définition même de l'esthétique : ce qui vaut pour soi-même, de par sa qualité et son intensité. Dans le jeu, on ne fait pas « comme si », on ne reproduit pas une forme donnée. On fait « -esque »,

on profite d'une différence pour faire varier une forme. On invente, on compose. Et on le fait ensemble, en relation, dans un mouvement de contagion affective qui passe entre les individus impliqués, un mouvement *transindividuel*.

## 2. Gestes ludiques, gestes politiques

**EB :** Ce souci pour les enthousiasmes contagieux du corps et les puissances de propulsion affective nous mène directement à la dimension proprement politique de ton travail. En lisant et traduisant ton livre, je me suis souvent retrouvé dans une sorte d'état hallucinatoire, comme si j'éprouvais plus pleinement mon animalité et ses potentiels relationnels. Et j'ai, semble-t-il, inventé une phrase que je ne retrouve nulle part, mais qui me semble saisir l'essence politique de ton propos : « L'animal en nous se méfie des représentations. » Faut-il comprendre en ce sens ta réticence à envisager le jeu en tant que « comme si » ?

**BM :** Oui, j'ai voulu sérieusement considérer l'idée que le jeu (animal) peut transformer la manière dont on conçoit la politique dite « humaine ». Il ne s'agit évidemment pas de chercher dans la forme du jeu ou de la vie animale des modèles à appliquer. L'idée est plutôt d'intégrer à nos pratiques politiques cette différence que je retrouve à l'œuvre dans le jeu animal, de sorte qu'elles en viennent à activer une sorte d'« -esquité » jusque dans les situations les plus sérieuses et dramatiques. Le jeu animal correspondrait ici à l'écart créatif entre ce qu'il est possible de faire et les impératifs liés à la situation. Cela implique une méfiance à l'égard de notions telles que l'identité, la ressemblance et la représentation, en ce que chacune d'elles exprime la conformation du présent aux impératifs formels issus du passé. En assumant davantage notre animalité, on se détourne de la politique programmatique et on cherche à mieux tirer avantage des forces transmises par les abstractions vécues. Leur « -esquité » catapulte les corps impliqués dans une zone

de jeu où on expérimente des formes à venir plutôt que de simplement répondre aux problèmes suivant des formes préétablies. C'est une politique inventive qui invite à reproblématiser plutôt qu'à simplement trouver des solutions qui répondent aux problèmes dont nous avons hérité. Et cela requiert une participation affective aux situations, à un niveau transindividuel et transgroupal.

**EB :** Dans ton livre, ce rejet d'une politique des représentations s'accompagne d'une critique de la cosmopolitique de la nature telle que la définit un Bruno Latour...

**BM :** C'est que je préfère me tourner vers ce que j'appelle une politique naturelle plutôt qu'une politique de la nature. La nature est déjà tout entière traversée d'artifices. Le jeu animal nous apprend qu'il y a un mouvement naturel qui consiste à dépasser les formes données, et que cette opération ne se fait pas en dépit de l'instinct, mais en exprime une puissance ou une tendance. Il est faux de réduire l'instinct à la répétition stéréotypée. Assumer l'animalité de l'humain, c'est réassumer l'instinct. Mais ce que signifie réassumer l'instinct change foncièrement, une fois reconnues son adresse, sa tendance naturelle à dépasser le donné. Cette tendance entraîne la nature dans un mouvement de dépassement de ses formes connues. Le jeu de l'instinct amène la nature à se dépasser elle-même. Par exemple : plutôt que d'opposer le langage à la vie animale, il faut au contraire considérer qu'il la porte à son degré le plus élevé. À cet égard, un style littéraire n'est pas proprement « humain », il est plus qu'humain, le parangon de l'« -esquité » animale. Une politique naturelle consiste donc dans la tentative ludique de rejoindre ce mouvement de la nature se dépassant elle-même.

Latour imagine un parlement des choses, et il se voit confronté au problème du « comment intégrer des non-humains dans le domaine de la représentation politique ». Cette approche s'éloigne radicalement de la

mise en œuvre d'abstractions vécues : elle tire les non-humains du côté d'une négociation médiée encore une fois par l'humain. Les différences entre les espèces ou les modes d'existence sont obligées de se présenter à travers l'humain, qui garde sa centralité. À l'inverse de cette politique de la nature, une politique naturelle replace l'humain dans un continuum avec l'animal. Elle voit des degrés d'animalité dans l'humain, et des préfigurations de l'humain dans l'animal, incluant le langage humain et la réflexivité (qui s'esquissent déjà dans le « métacommentaire » du jeu animal et sa capacité d'instancier le possible dans l'abstraction vécue). La question devient dès lors : comment les différents modes d'être ou modes d'activité peuvent-ils se mêler et entrer en relation de façon à créer des composés qui laissent les variations enthousiasmées du corps s'exprimer de manière non exclusive, voire mutuellement intensifiantes ? Tel est l'enjeu de l'*inclusion mutuelle*. Une politique naturelle ou animale se consacre à l'invention des inclusions mutuelles. Elle se base non pas sur la représentation, mais sur les gestes affectifs qui sont directement énoncés d'un mouvement transindividuel. La politique animale cherche à prolonger la puissance du jeu. C'est une politique sérieusement ludique, de nature esthétique, à vocation écologique.

**EB :** Cette politique de l'inclusion mutuelle, on imagine aisément qu'elle convienne à la « jeunesse » (entendu que celle-ci n'a pas d'âge) ou, disons, à de jeunes animaux disposés au jeu. Mais qu'en est-il des animaux plus âgés, plus enclins à la guerre et davantage « orientés objet » ? Est-ce qu'une telle politique peut être considérée « réaliste », au sens qui occupe de larges pans de la pensée spéculative contemporaine ?

**BM :** À mon avis, c'est la politique des représentations qui est profondément irréaliste. Cette politique est en crise un peu partout dans le monde, et une des raisons qui explique cela est qu'elle s'est fondée sur une nette séparation entre la sphère

affective et la sphère du discours soi-disant rationnel. Sans compter sa propension à n'inclure les gens qu'en fonction de leur capacité à être rationnels, c'est-à-dire de leur goût à se conformer à certaines normes communicationnelles, dans un horizon de négociation en vue d'atteindre un consensus au moins provisoire. Le mot d'ordre de la représentation, c'est le langage commun. Ça ne peut simplement pas marcher, parce que cette manière de faire nous sépare d'emblée des mouvements de créativité animale-humaine qui nous traversent. Ceux-ci sont des mouvements de mise en variation. L'inclusion mutuelle ne présuppose pas le commun, mais la différence, ce qui va en se différenciant, comme le dit Gabriel Tarde. Le sens du transindividuel est qu'il y a un mouvement qui emporte les différences dans un mouvement partagé où elles se mettent à se dépasser dans la variation, sans se réduire à aucun dénominateur commun. La politique de la représentation dépend de dénominateurs communs. Par exemple, la tolérance des différences d'orientation sexuelle s'exprime dans l'accession des gais et des lesbiennes au dénominateur commun de la norme du mariage. Mais cela laisse de côté bien des modes d'existence sexuelle et affective qui ne se reconnaissent pas dans cette norme, et qui, en conséquence, sont encore une fois marginalisés et se retrouvent hors jeu. Le champ de variation de l'être *queer* excède largement cet endiguement normatif. À chaque pas en avant vers l'intégration, la politique de la représentation reconduit des exclusions. C'est inévitable, comme c'est une approche qui fait appel à un cadre commun au lieu d'affirmer la singularité des situations incarnées, et qui privilégie les normes communicationnelles et les formes communicables aux dépens de l'énaction transindividuelle et de son mouvement paradoxal au-delà du déjà connu.

Une politique de l'inclusion mutuelle requiert, à l'inverse, des gestes ludiques porteurs d'abstractions vécues à même

le tissu des relations quotidiennes, de manière à induire des devenirs-ensemble aptes à réintensifier le sentiment d'implication vitale dans un champ relationnel ouvert et partagé, qui se déploie sans commune mesure.

**EB :** Cette critique de la séparation entre la sphère affective et le discours rationnel, elle traverse l'ensemble de ton travail, et on en trouve un très beau développement dans un autre livre que tu as publié récemment : *The Power at the End of the Economy* (2015). Dans ce livre, tu parles entre autres de « *contre-pouvoirs ontogénéétiques* » susceptibles de mettre en œuvre une politique de l'inclusion mutuelle. Pourrais-tu nous en donner quelques exemples ?

**BM :** Dans *The Power at the End of the Economy*, je me tourne à un certain moment vers le Printemps arabe et les mouvements d'occupation de 2011-2012. Dans ces mouvements, les gens qui participent aux occupations d'espaces publics s'écartent de leur vie quotidienne et professionnelle, des normes et formes données. Leur être-ensemble fait brèche. Dans ce genre de situation d'ouverture soudaine, les gestes de tout un chacun sont investis d'une puissance relationnelle inédite. Ils font l'objet d'une attention accrue, chaque mouvement venant infléchir l'autre, modulant la manière dont la situation globale est vécue. On est dans une coprésence transpersonnelle, ensemble dans une mer de différences qui font vagues. Dans ce genre de situation, on assiste à des formes de contagion affective, des manières de penser et d'agir dites émergentes. Ce n'est pas qu'on perd son individualité pour se fondre dans l'indifférencié. Bien au contraire : le moindre geste individuel est apte à s'amplifier pour devenir *singulièrement* collectif. C'est un événement qui se caractérise par une hypersensibilité à la manière dont les gens se font signe, comment leurs gestes maintiennent activement la suspension de l'ordre normal, quitte à improviser de nouvelles formes. Le microphone humain qu'on a vu émerger lors des assemblées d'Occupy en est un exemple.

**EB :** En terminant : tu insistes sur l'état d'exception que ces événements ont créé. Mais comment vivre avec les formes institutionnelles et les « *normopathes* » qui peuplent notre quotidien ? Peut-on eux aussi les inviter au jeu ?

**BM :** Dans *Ce que les bêtes nous apprennent de la politique*, le *normopathe* désigne celui qui refuse la logique paradoxale du jeu et réimpose la logique de l'exclusion mutuelle. C'est une logique de l'identité, du « ou bien ceci, ou cela », étroitement liée à la représentation. Du point de vue de la politique animale, toutes les tendances peuvent potentiellement se chevaucher et entrer en composition, si on apprend à bien jouer la donne. Dans une perspective normopathique, à l'inverse, ces zones d'indistinction créative sont perçues en termes de manque, comme un dangereux manque de définition communicable. L'identité s'affirme en s'opposant à ce spectre de l'indifférencié, mais aussi à toute autre identité. Entre l'identité et l'indifférencié, c'est la panique morale. Entre identités, c'est la rivalité mimétique. Quand les deux se combinent ensemble, cela mène au fascisme. La normopathie, par sa manière trop humaine, se prolonge naturellement vers le fascisme. À cet égard, nous nous trouvons aujourd'hui à un carrefour.

Mais on peut vivre et envisager autrement ces zones d'indiscernabilité. Ludiquement, ce sont des zones d'inclusion mutuelle de tendances différentes qui, dans leur manière d'aller ensemble en différenciant l'une de l'autre, couvent des variations à venir. Si on s'adresse à une personne ou qu'on aborde une situation du point de vue de l'identité, la réponse qu'on recevra sera nécessairement tributaire de ce qu'elle est. L'identité fait « comme si » tout était joué d'avance. Mais si, par contre, on fait « -esque », alors on fait signe à ce qui, possiblement, sera. Il y a des chances, dès lors, que quelque chose de nouveau vienne à éclore. ■

\* Entretien avec Brian Massumi autour de son ouvrage *Ce que les bêtes nous apprennent de la politique*, paru aux éditions Dehors en 2016.