

# Stuart Inman [Royaume Uni]

[→ En](#)

Je suis allé à Prague pour la première fois en 1991 et j'y ai rencontré Ludvik Svab. Il a dit qu'il pensait que l'avenir de l'activité surréaliste collaborative était dans les jeux. Cela pouvait sembler étrangement trivial vu de l'extérieur... Jusqu'à ce que nous prenions en considération la passion que les surréalistes ont toujours eu pour les jeux et pour le principe ludique lui-même.

Des années plus tard, j'ai tenté de répondre à une question que je m'étais posée: "Qu'est-ce que l'or du temps?" et la réponse était que c'est ce temps qui a rompu avec la durée sans fin du processus de production et la consommation, un temps et un espace que nous récupérons et détournons de l'utilitariste, du contrôlé, de l'entreprise, et que nous voyons apparaître, dans ces moments de jeu libres au sein d'une communauté élective, le reflet et la réalisation momentanée de la révolution surréaliste.

Bien que nos jeux puissent devenir un outil de recherche et puissent nous aider à façonner nos "armes miraculeuses", la chose la plus miraculeuse quant au principe ludique est la liberté qu'il nous offre pour ce moment fugace. Ce n'est pas suffisant, bien sûr, mais en enflammant notre espoir, il nous inspire non seulement à trouver le moment révolutionnaire libre, mais à briser la roue du temps.