

À l'époque du flipper

par Paolo Virno

Qu'on me laisse donner une définition de type poético-littéraire de ce qui est arrivé en Italie au début des années 80. Dans ces années-là, parce que les formes de convivialité urbaine qui avaient existé jusque-là avaient fini par se polluer, les flippers commencèrent à disparaître. Le phénomène fut à la fois foudroyant et fulgurant. Les « petits billards électromécaniques à « jetons » – selon la définition d'un dictionnaire insensible aux valeurs mythologiques – ont brusquement déserté leur *habitat* naturel, les bars, et ont été déportés de force dans les salles de jeux vidéo. Un destin grotesque, plus mélancolique que l'extinction physique pure et simple. Pour s'entendre, c'est comme si les lucioles de la « meilleure jeunesse »¹ de nos pères et de nos grands-pères (jeunesse parfois affectée par la faim et la pellagre mais, grâce à Dieu, pas américanisée) avaient survécu dans les zoos, sous verre, elles qui étaient les minuscules champions de l'esprit agreste. Les flippers, autrefois disséminés un peu partout, interstitiels et proliférants, se trouvent désormais dans des lieux spécialisés, otages des nouveaux jeux électroniques. Comme Jugurtha traînant, enchaîné, derrière le char du fier vainqueur romain : humilié d'être malgré tout encore vivant, ils sont là les flippers, en captivité, perdus et impossibles à sauver, entourés d'engins plus sophistiqués, ostensiblement conservés et dépassés, exemples métalliques de dialectique hégélienne.

¹ Allusion aux paroles d'une vieille chanson populaire italienne.

En quelques années – disons de 1979 à 1981 – les flippers ont disparu. Pendant un certain temps, dans les bars, le coin qui leur était réservé est resté vide, triste chaussure sans pied, pareil aux silhouettes des cadavres tracées sur le sol à la craie. Et puis l'espace a été rempli autrement. Aujourd'hui les flippers sont un souvenir, assez poignant, du passé : un homme adulte qui a cette mémoire ne peut reconnaître sa propre jeunesse en ces nouveaux jeunes des jeux vidéo, il est donc privé des images qui donneraient consistance à ses regrets. La césure ne peut être plus nette et brutale. Et lourde d'implications. Le régime capitaliste, en Italie, a connu deux phases distinctes, voire incommensurables. La première va de la fin de la guerre à la disparition des flippers, la seconde commence justement du jour où l'on a exterminé ces machines du caprice humain.

Avant d'aborder la « grande transformation », qui nous frappa alors que nous étions peu préparés et trop désarmés, il faut se rappeler que le flipper a eu un compagnon, plus, un frère siamois mécanique, qui a partagé son sort d'abord honorable puis calamiteux. Le juke-box. Lui aussi se trouvait dans les bars, dans les motels, dans les petits restaurants, mobilier inoubliable du micro espace public, lui aussi s'est désormais réfugié dans les maisons privées ou autres mausolées frigides. La transformation brutale faucha d'un coup les trois quarante-cinq tours et les cinq balles qu'on devait faire rouler et courir entre les manettes à ressort : disparue la colonne sonore comme *l'intrigue* ludique. Avec le juke-box et le flipper ce sont des souvenirs, des usages, des coutumes qui furent mis en déroute. S'effritèrent de vigoureuses figures sociales. Projets et valeurs, auxquels plusieurs générations s'étaient nourries, s'asséchèrent.

Le flipper a fait partie intégrante de la ville usine : de Fiat-town, de Pirelli-town. Inconcevable en dehors d'elle, le flipper prolongeait avec désinvolture le rapport homme/machine de l'organisation fordiste et tayloriste du travail. Le joueur dépend de l'engin mécanique, mais il s'agit d'une soumission *active*, d'une interaction constante, d'un engagement complet. D'un corps à corps, en somme. Tant au flipper que sur la chaîne de montage, l'intervention humaine est indispensable : la machine met en jeu quelques mots, mais c'est au joueur-ouvrier de composer la phrase complète. Sans intervention de transformation, la coque d'automobile se perd, ne sert à rien, comme la balle infructueuse du flipper. Dans les deux cas, l'automate mécanique doit être tenu en éveil de l'extérieur par un « faire » qui lui donne vie, comme une levure. La balle d'acier est à chaque coup relancée, « travaillée » par des mains frénétiques, projetée avantageusement sur les bords du flipper, soumise à des trajectoires de « bonus » : succédané de la chaîne de montage, le flipper l'exorcise et, en même temps, la célèbre. Comme un jour de congé dans une semaine de travail.

Ce fut l'ancien testament, celui de la mécanique. Vint ensuite le temps de l'électronique : amen. L'automatisation du processus de production, comme celle des jeux qui prolifèrent à sa périphérie, est désormais un objectif réalisé. Si, au flipper, le joueur lançait cinq fois la balle-torpille, ou s'il disposait de plusieurs possibilités de recommencer, il n'y a plus maintenant dans les jeux vidéo comme dans l'usine informatisée qu'un seul « commencement », un *incipit* absolu suivi d'un parcours autosuffisant et *imperturbable* de travail ou de jeu. Presque imperturbable, plutôt : parce que, forcément, surviennent à un moment ou à

un autre des obstacles, ou des incidents, ou de petites catastrophes. C'est là qu'intervient le joueur-ouvrier : assumant un rôle de manutention, si ce n'est de surveillance visuelle, du processus mécanique. Sans plus y prendre part directement, mais en restant à côté. Retouchant et corrigeant. *Forcément marginal*, si l'on peut dire. Contraint à cet oxymore amer, le nouvel ouvrier-joueur vit une condition paradoxale. Pour se libérer de leur marginalité particulière, le travailleur post-fordiste et le joueur post-flipper, ne peuvent pas compter sur leur caractère indispensable : en fait, les deux choses sont dans un rapport étroit d'implication. Elles se tiennent ou ne se tiennent pas, mais ensemble. On se trouve en ce moment devant les résultats objectifs de la « grande transformation » : avance une nouvelle espèce, une tribu de *hopeful monsters*, de monstres pleins d'espoir, qui envoie des signaux indéchiffrables, qui se perd quand elle paraît sauve et qui se sauve quand on la donne pour perdue.

Le flipper rappelle aussi l'intervention politique devant l'usine dans les années que les juges de nos cours d'assises ont souvent évoquées avec une expression d'une concision biblique : « à l'époque des faits ». Un soir d'automne précoce, à l'usine Fiat de Rivalta, se tenait un groupe de militants de la gauche extraparlamentaire à peine arrivés d'une ville moins essentielle pour la lutte que Turin. Grande était la timidité devant le gigantisme de Fiat. À peine sortis, les ouvriers courent vers les autobus. Certains cependant se faufilent dans le bar d'en face, où trône l'immanquable flipper. Un des militants, découragé par le poids de l'action politique, occupait résolument la machine ce soir-là, faisant partie sur partie. Deux ou trois ouvriers s'approchèrent. D'abord curieux, ils lui lancèrent ensuite un défi qui fut relevé et qui dura des

heures, avec des victoires dans tous les camps, comme la partie de billard de Paul Newman dans *Lo spaccone*. À vaincre on gagnait du brandy *vecchiaromagna*. Le lendemain, devant les portes de l'usine de Rivalta, le militant joueur de flipper était le seul à avoir des « contacts », et bons, par dessus le marché, vu que ses rivaux de la veille étaient des délégués du conseil d'usine. Ses compagnons, encore inertes devant le flot des visages pressés, regardaient le rassemblement inopiné, avec un peu d'étonnement et beaucoup d'envie.

Du reste, il y a un lien, vague mais pas arbitraire, entre flipper et guérilla d'officine. Pensez à l'expression idiomatique « faire tilt ». Qui désigne l'interruption du circuit suite aux secousses malintentionnées que le joueur, violant les règles, fait subir à la machine pour se faciliter la tâche et faire des points en trichant. L'annulation de ce qui reste de la partie sanctionne le « tilt » ou la violation indue des règles. C'est là qu'on entrevoit l'ombre d'autres conflits, expérimentés sur la chaîne de montage : le châtiment sanctionne les trucs de sabotage que l'ouvrier emploie pour atténuer la fatigue et rouler le contremaître. Mais quelle satisfaction quand on est suffisamment habile et délicat dans ses mouvements pour ensorceler la machine au point qu'elle renonce à la némésis, même si on lui donne des coups ou si on la soulève, en somme, au point qu'elle ne parvienne pas au « tilt ». Ne pas se faire prendre alors qu'on a pêché et triché, c'est le summum, le *happy end* vraiment heureux : le crime qui paye.

Tout cela est désormais révolu. La disparition des flippers exacerbe la nostalgie pour un pays que nous ne verrons plus parce qu'il est devenu mécon-

naissable. On se plaint : les bars n'en sont pas, les usines ne ressemblent plus à des usines, les adolescents sont prudents et sceptiques. Le flipper a disparu du paysage urbain et le Parti communiste aussi : que faire ? Pourtant il fut un temps où nous, flippomanes, fûmes injuriés par ceux qui ne réussissaient pas à oublier la « civilisation du café », avec ses conversations pleines d'esprit, ses écrivains qui composaient sur les tables de petits textes de morale, etc. À ceux-là – qui aimaient aussi les lucioles, la pellagre et les policiers fils du peuple² – nous opposons un seul argument : c'est au cœur du danger qu'il faut chercher le salut³. À cette époque-là, dans la civilisation du flipper et de l'usine fordiste, un slogan disait : « être à l'intérieur (de l'usine) et contre ». Il fallait partir de là : du jeu solitaire qui sert de dot à la consommation avide ; de l'attitude toujours un peu louche et fanfaronne du joueur, comme celle du cow-boy qui porte la main à l'étui ; des lumières et des rythmes de *cette* machine et de la *musique des sphères métalliques* qu'elle faisait entendre.

Calomniés un temps par les luciophiles, nous, les flippomanes, devons-nous calomnier le peuple de l'électronique au nom d'une nostalgie rancunière ? Ce serait indécent. Une malchance, une authentique félonie par rapport aux *hopeful monsters* qui fréquentent les jeux vidéo et les usines robotisées. Nous, nous ne re-

² Allusion à un texte de Pier Paolo Pasolini prenant parti pour les policiers fils du peuple et contre les gauchistes fils de bourgeois, texte qui suscita de longues polémiques en Italie au moment de sa parution en juin 1968 dans l'hebdomadaire *l'Espresso*. Pour une traduction française de quelques fragments de ce texte, voir TEMPS FOU numéro 3, Montréal, mai 1995.

³ Cette formule est tirée d'un vers de Hölderlin.

gretterons pas les flippers comme d'autres ont regretté les lucioles. Ce serait satisfaire trop facilement ceux qui, sans trop de risques, n'ont pas cessé de *commander* dans le monde des lucioles, dans celui des flippers et maintenant dans le luna-parc des jeux vidéo.

P.S. Le début de cet article est une adaptation honnête de la célèbre intervention de Pier Paolo Pasolini sur la disparition des lucioles (et du monde des paysans). Dans ce texte, le poète du Frioul s'exaspérait devant la « dévastation anthropologique », qui selon lui avait gagné l'Italie sous l'égide du capitalisme consumériste. Ce texte de Pasolini est un bon exemple de comment il ne faut *pas* réagir devant les défaites et les changements.