

Captain Frog

Étrange Maquereau

Saison 3 — *L'algorithme dans la peau*
Épisode 24 — *Marche ou crève !*

Chapitre 62

Punishment Park n'est pas vraiment une personne au sens où nous l'entendons habituellement. C'est un concept venu des États-Unis. Il est particulièrement difficile à traduire. « Parc (de) punition » devra être sérieusement travaillé pour réussir à s'imposer dans le langage courant. Au début des années 70, en Amérique, c'est la guerre du Vietnam. Le président Nixon proclame l'état d'urgence. Des masses d'opposants à la guerre sont arrêtés et condamnés à de lourdes peines de prison. Il leur est proposé de transformer leurs condamnations en un passage bref et intense dans Punishment Park, un parc d'entraînement pour policiers et militaires qui les traqueront trois jours durant dans un désert de l'Ouest américain. La version de la Poissonnerie Suprême diffère sensiblement. Il faut reconnaître que Punishment Park a raison. Le premier Punishment Park est venu trop tôt. La révolution digitale n'était alors qu'un mythe à

base de faux documentaires plutôt bien ficelés. Peter Watkins en est le porte-flamme avec son *Punishment Park* (1971). Tout a changé, l'Algorithme permet aujourd'hui d'explorer un grand nombre de situations. Il est un but en soi, s'inscrire dans l'Algorithme, mais il est aussi le contexte et la méthode. Il est la fin et les moyens Il est tout à la fois. Les possibilités d'articuler situations réelles et simulations expérientielles deviennent infinies et l'enjeu se trouve là. Des hotspots coloniaux dans les zones de combat des armées de la Poissonnerie à des parcours virtuels dans les grandes batailles d'autrefois, Punishment Park proposera un dispositif hybride à haute intensité de mise en jeu.

Chapitre 63

Elle me dit.

Si on rit, c'est bien, c'est qu'on est pas mort.