

*Quand l'absurde est outré, on lui fait trop d'honneur
De vouloir par raison combattre son erreur
Enchérir est plus court, sans s'échauffer la bile.*
Jean de La Fontaine

Si comme le dit Camus, l'absurde n'est ni dans l'homme, ni dans le monde, mais dans leur présence commune, Antoine Doyen tente de le prouver, en employant les grands moyens.

De nos jours, la catégorie dite des « temps morts » est condamnée à disparaître au profit d'une hyperactivité numérique. Nul répit n'est permis au corps, à son cœur et à son cerveau.

Les jeux vidéo de toute nature ont envahi les esprits humains dès le plus jeune âge. Les passe-temps d'hier construits de manière artisanale, avaient pour fonction de divertir en rassemblant pour se sentir proches.

Les jeux de dames, d'échecs, de cartes, puzzles, mikados et autres étaient prétextes à échanges humains et chaleureux. La conversation entre joueurs participait grandement à l'activité et réactivait la bonne humeur.

Le numérique a raréfié ce mode de communication ludique en l'enfermant dans l'individualisme narcissique de l'écran total.

Le processus poétique d'Antoine Doyen déconstruit ce mode hystérique dominant en l'inversant dans ses moindres détails.

Chaque dispositif présenté apparaît comme *normalement* commercial.

Il n'en n'est rien.

Après quelques regards sur l'objet et son cartel d'accompagnement, non seulement il perd son sens commun d'interprétation, mais il ouvre notre observation amusée sur un *emploi du temps des loisirs* à l'envers.

Les cibles de foire, Les éponges-briques, Les puzzles, Les vidéos, sont le fruit de réflexions méthodiques extrêmes et d'un artisanat d'une précision hallucinante.

Derrière cette apparence faussement polie, commerciale et industrielle, ce fameux *emploi du temps* que nous croyons libre, s'y déploie dans toute son aberration poétique.