



Haiku gaming de Alex Draven

Editions Books on Demand, 2009
ISBN 978-2810616114

L'auteur explore une voie partiellement ouverte déjà par Pixels (voir Plocj la lettre du haïku n°16) : le haïku vidéoludique, comme il les surnomme. "Le format est repris – au plus près de ses fondamentaux – pour capturer les sensations du jeu vidéo et leur rapport à l'existence."

Ainsi les kigos sont-ils "remplacés par un 'mot de jeu' qui évoque un objet ou une notion du monde vidéoludique, voire un jeu précis."

Au croisement de la tradition et de la modernité.

Une trentaine d'expériences, de qualité inégale, qui parfois restent obscures pour les non-initiés :

Au bord du miroir
Un vent frais, vertigineux
Frôle ma main rouge

ou seraient incompréhensibles sorties de leur contexte :

New-York infecté
La foule et du sang partout
Douce solitude

Mais l'auteur parvient à saisir des instants quasiment universels :

Galaxians en vol
La patte du chat s'agite
En vain sur l'écran

Pour les accros des jeux vidéos...