

Proposition de lecture du tableau

« Plateau d'un jeu flipper ou Portrait de tous les « Je » flippés ? » (août 2023, 150 x 50 cm) :
pour en éclaircir le titre.

I. Genèse de la toile : dispersion et écarts de conduite

Du croquis primordial du 3 janvier à cette toile signée le 15 août, mon parcours créateur habituellement direct a été jalonné de déviations ; je justifiais ces itinéraires Bis chronophages par le besoin primaire d'aboutir à une toile qui éveille le plaisir d'elle chez l'Autre et la dignité de moi par l'Autre. Je m'attaquais alors au dernier segment de mon projet décennal (Thème : « Qu'est-ce qu'un adulte plein et entier, épanoui ? ») pour lequel je montais enfin à l'assaut d'un grand châssis (1,5m) entoilé et résistant.

J'ai donc pris le chemin des écoliers, et d'abord en m'autorisant deux déco-nnades anti-artistiques au pinceau : la décoration vasarelyenne d'un miroir (un pavage-mosaïque monochromatique et morpho-reptilien) et le « tatouage » de coquilles d'escargot glanées dans la nature ; j'ai pu alors intégrer le fait qu'il existe une permanence gestuelle au même titre qu'une permanence rétinienne. Je me suis également autorisée à réaliser des dizaines de Progénitures : des adaptations de mes croquis & dessins d'étude, sur format A4, à différentes échelles, en techniques sèches. Certes fins en soi, ces Progénitures parfois miniatures m'ont aussi permis de m'immerger dans l'ambiance que j'envisageais être celle de la toile en gestation. Enfin, j'ai dû céder à la réalisation d'un tableau intermédiaire (« Le Plein vainqueur de la Vacuité : victoire ou vanité ? » , mai 2023) pour débroussailler cette jungle d'éléments qui, accumulés en un seul tableau, en auraient obscurcis la composition et le sens.

II. Description des Trois mondes.

Les habitants du Monde-d'En-Bas opèrent leur métamorphose. D'abord larves, ils gesticulent à sortir de leur éprouvette incubatrice. Devenus nymphes, ils s'ingénient à quitter leur bulle de verre comme on s'extirpe d'un cocon protecteur. Finalement imagos, ils s'élèvent vers le confin supérieur de leur exoplanète : une plateforme voûtée semi-circulaire où s'alignent trois balustres semblables à des pions. Ces trois gardiens sont animés : amputés de leurs membres, ils penchent leur « bouille en boule ». Ils épanchent ainsi leur curiosité vers une trémie tri-ajourée, structurée par des arceaux en fourche.

Sur l'un d'eux est « califourchonné » un individu. Il s'octroie là une pause, éprouvé par ses trois choix successifs : s'affranchir de son éprouvette stérilisée dans une bulle sociée sur un piédestal, se hausser de sa Terre au damier impeccablement ordonné, s'engager sur une piste sinueuse où son couloir exclusif est parallèle à d'autres couloirs exclusifs.

À ne pas s'être contenté de ne rien envisager au-delà de son corps immobilisé par la sécurité de sa chrysalide de verre, à avoir osé rompre avec son labyrinthe tellurique, l'individu peut maintenant monter vers un deuxième monde.

C'est un amphithéâtre sans public ni adversaire. C'est une arène sans âme ni aide. C'est un

espace intermédiaire dont les escaliers droits ne mènent à rien, lors que seul un renversant colimaçon permet d'ascensionner vers quelque chose. La dynamique de cette escalade pourrait ressembler au mouvement de la chenille d'une fête foraine : entre accélérations et décélérations, c'est par à-coups que sont gravis les étages de cette hélice « pisane ». L'inclinaison de celle-ci force l'impulsion, et sert à satisfaire l'inclination à l'Ascension ; son analogie avec une célèbre tour inclinée pré-Renaissance préfigure une Renaissance.

Justement, une fois propulsé au dernier palier de cette spirale, on est expulsé par un trou vers un monde respirable : le Monde-d'En-Haut, le monde céleste. Il est structuré par une coupole hexagonale qui détermine en contrebas six couloirs et qui s'unifie, en contre-haut, en un trou, noir, sans fin, pas si lointain, ... et plutôt tentant.

Vers cet infini progressent, case après case, des individus identiques dans leur nudité noire et blanche. Entre eux, ils s'entraident, communiquent, s'encouragent : ils Ex-istent ; en eux, ils Sont : ils constatent le chemin parcouru et envisagent celui à parcourir encore. L'un a gagné en intelligence à force de chercher à comprendre pourquoi il ne comprend pas ; l'autre a saisi la profondeur de la vie à force de fréquenter le risque et l'idée de la mort qui donne de la profondeur aux choses ; le troisième, à baisser les yeux parfois mais jamais la tête, a conquis autonomie et estime de soi ; le dernier se réjouit d'être libre : faire ce qu'il veut et vouloir ce qu'il fait.

III. Analyse et décryptage du titre : une proposition.

Enfant stable qui marche « à quatre pattes », l'Humain adulte quitte naturellement son animalité une fois dressé sur ses deux jambes versatiles. Il peut certes symboliquement retourner à son animalité. Mais il peut aussi profiter de son Humanité pour avancer, en se réinventant à chaque pas un nouvel équilibre : porter loin et haut son regard, opérer des réajustements... bref, jouer au funambule qui, sur le fil de sa vie, la gagne et s'amuse à faire le spectacle : celui du cirque, de ses numéros, de ses jeux.

Or précisément, la description ci-dessus (cf : II) regorge de termes qui relèvent de la sphère du jeu : boule, bulle, damier, couloir, labyrinthe, amphithéâtre, arène, fête foraine, double-six, case, noir & blanc, pion. Pourtant, initialement, mon intention était de réaliser la première mouture d'un « Portrait générique de l'Adulte épanoui » : à la fois donc un autoportrait, un égoportrait, un alterportrait, un universaloportrait.

Quel est donc le lien entre cette intention initiale et le champ lexical du/des « jeu-x » ?

En fait, ce tableau recouvre trois réalités.

Il est d'abord comme le projet graphique d'un plateau de jeu : celui d'un flipper. Il est également une allégorie de l'Adulte qui progressivement émerge de son immersion, avec en point de mire le lieu de Sa Sortie. Pour atteindre cette hauteur, il doit se protéger de pièges qui entraînent stagnation ou bascule : les voies de garage et le déclenchement de Tilts. Aussi doit-il jouer avec ses billes, ses flips et ses couloirs : amortir, multiplier les combinaisons fastes, trouver les bonnes impulsions quand le terrain est pentu. Enfin, au-delà du jeu, ce tableau est un enjeu : être le portrait symbolique de tous les « je », forcément un peu bringuebalés mais aptes à sur-monter les obstacles.

Voilà pourquoi ce tableau s'intitule : « Plateau d'un jeu flipper ou Portrait de tous les « Je »

flippés ? ».