

Cognac, le 26 juin 2015

Cher Olivier,

Je m'autorise cette familiarité dans la mesure où nous avons « fraternisé » dans l'édification du second clocher de l'Abbaye aux Dames de Saintes, il y a deux semaines. A cette occasion mémorable, nous avons eu l'occasion d'échanger au sujet de votre travail, vos projets artistiques, de mes impressions, de mon intention de coucher sur le papier (l'écran en l'occurrence) pour les approfondir les réflexions nourries par la journée.

C'est donc une forme de retour sur expérience « à tiroirs » que je vous propose ici. J'espère que cette modeste construction vous sera plaisante et qu'elle contribuera à acquitter d'une certaine façon la dette contractée avec l'artiste dans une manière de troc.

Je vous adresse en la circonstance mes remerciements et mes vœux de réussites pour vos projets à venir que je ne manquerai de suivre.

Sentiments enthousiastes,

Pascal Faure

*Edification à mains nues d'une reproduction en carton du clocher de l'Abbaye aux Dames de Saintes, à l'occasion de la fête annuelle de l'Abbaye. Objectif de hauteur : 21 m. Projet collectif devant rassembler une centaine de personnes. Conception et réalisation Olivier Grossetête et son équipe.*

*Retour sur expérience :*

Aire transitionnelle : recréer le lien primordial de l'échange et de la connaissance de l'autre, de l'emprise sur l'environnement à travers le jeu. Il s'agit de la création d'un espace ludique où un dialogue engageant l'imaginaire et le réel de chacun se conjugue dans une réalisation symbolique. La création n'est pas seulement l'objet réalisé mais le lien entre les individus, leur dialogue. C'est toute la théorie du psychanalyste anglais Winnicott qui définit la construction de l'identité, de la psyché et du rapport social individuel autour de cet enjeu précoce dans le développement du petit d'homme, dans un lieu intermédiaire aux limites indéfinies entre soi et l'autre. Celui qui sait dialoguer de la sorte avec le monde gagne sa liberté d'agir, le don des rencontres et son autonomie de penser. Celui qui invite à jouer se pose en démiurge.

Monter-démonter les jouets, intérieur-extérieur, force gravitationnelle avec les cubes, haut-bas, debout-couché, partage et propriété, mien-tien. Autant de schèmes qui associent et convertissent les pulsions destructives, agressives sexuelles et scopiques pour fabriquer du lien social. Autant d'impressions nostalgiques individuelles de la petite enfance qui trouvent un espace d'intégration et d'expression dans la collectivité.

Dans le jeu, je recrée le monde, je m'émancipe de ses limites, je change les règles

Agora : l'espace public dévolu dans la cité grecque au débat, à l'échange, lieu politique où chaque citoyen a droit à l'expression de sa conviction. Chaque culture et chaque époque délimite une scène sur laquelle pourra se représenter le paradigme de son essence. Le parvis des édifices religieux pour les saltimbanques du moyen-âge, le champ destiné à accueillir les dons mutuels du potlatch chez les amérindiens, l'esplanade qui entoure le Totem... Autant de lieux vides où vont pouvoir s'additionner les individus réunis en foule pour matérialiser le corps social. Du menhir à la flèche des cathédrales en passant par le Totem, l'obélisque et la colonne, ce vide est exorcisé par l'érection d'une verticalité phallique. A travers les couches du temps, elle symbolise la présence tutélaire de l'unification sociale, agissant comme un point de suture collective contre la dérégulation et la débandade. La pyramide humaine (Catalogne) témoigne d'un choix de figuration radicale de cet amalgame plutôt que d'une symbolisation architecturale emblématique. A partir de ce nœud peut se tisser une culture.

Geste : La geste comme représentation animée d'un récit fondateur où les acteurs incarnent les héros mythiques, qui racontent les origines du monde, dans lequel le discours unificateur prend physiquement corps, rendant réelles les figures imaginaires et symboliques organisant l'histoire du lien social (Mahabharata, Nô, mystères médiévaux liturgiques et eschatologiques, reconstitutions historiques, etc...). Par ce procédé, la temporalité est abolie au profit de la permanence d'une tension dramaturgique. Ici le corps est le médiateur principal dans ses dimensions d'effort physique, d'esthétique de la danse, de subjectivation rituelle... Mise en scène et chorégraphie organisent la relation harmonieuse des caractères et des groupes d'individus et initient une manière de transe cathartique dans la sollicitation individuelle des perceptions sensorielles, coenesthésiques, musculaires et émotionnelles par l'action ou l'identification du public aux acteurs. Les éléments ordinairement circonscrits par le contrôle surmoïque, la distanciation intellectuelle et sociale sont libérés au profit d'un retour de l'animalité bruyante : sauts, cabrioles, reptation, cris, plaintes, contacts physiques, destructivité... Ainsi, à travers un renoncement à soi et un éprouvé physique, se réalise une communion avec la vie pulsionnelle et l'identité de groupe. Car le récit en question est identitaire, communautaire et entend fédérer indéfectiblement les individus dans la collectivité. Dans le sentiment individuel d'identité se love aussi des expériences sensorielles précoces de

jouissance élatore comme le portage (holding) du bébé par son parent lui assurant sécurité et confort et la reconnaissance de son image distincte dans le jeu du miroir. Toutes sont déterminées par la qualité de la présence inéluctable de l'autre comme parent. Le sceau ostensible marquant ce lien dans le champ social sera fixé dans le totem, le clocher, l'effigie à l'ombre desquels aura été tissé la trame de cette union. De cette exaltation surgissent des effets épiques et poétiques.

Carton : matériau pauvre et déprécié, peu solide et trompeur, issu du bois sans sa noblesse ni la finesse du papier, il ne garde de valeur que par sa légèreté, sa plasticité et sa relative rigidité. Artefact idéal il nous permet de produire des décors en trompe-l'œil, des valises en carton et autres emballages, de construire les maquettes, des esquisses préparatoires... A ce titre il est un des instruments par lequel l'enfant va pouvoir exercer son pouvoir sur le monde, reproduire ses formes et compenser sa désolante impuissance. Le jeu était repris par l'architecte quand il voulait projeter un plan en trois dimensions jusqu'à l'invention récente du logiciel en 3D.

Voici donc un faux-semblant qui se révèle un bel outil de représentation et de perspective sur le monde. Il s'oppose d'ailleurs à un tout autre artefact sérieux et qui mobilise toutes les capacités d'abstraction de l'adulte : l'argent et tout ce qu'il achète de concret, massif et solide ! Les symboles du pouvoir, du patrimoine, de l'immuable et du féroce qui articulent notre société.

L'idée de juxtaposer la grimace, le clin d'œil du ready made, de la reproduction factice à l'édifice emblématique prend un caractère subversif en rétablissant les adultes dans leur créativité enfantine. Dans cette dynamique, le sérieux et la valeur se déplacent du monument multiséculaire vers le geste spontané et collectif de l'édification sans objet. Le plus à jouer du faussaire se réalisant dans la vraisemblance de l'œuvre accomplie. Le matériau dérisoire donne naissance à une forme burlesque dont la touchante fragilité réussit à émouvoir aussi bien que le personnage de Charlot, clochard stellaire.

Utopie : concept philosophique élaboré au XVI<sup>e</sup> siècle par l'anglais Thomas More, l'utopie trouve ses racines dans le monde des Idées de Platon. L'idée (associée au beau par essence) est toujours plus belle et plus forte que la chose, elle en est l'origine... Qu'elle parte d'une île irréelle, d'une esquisse technique, artistique ou d'un projet architectural, elle aboutit souvent à une théorie sociale et politique. Sur le plan architectural je citerai la Saline d'Arc-et-Senans de N. Ledoux, XVIII<sup>e</sup> et les Phalanstères selon Fournier et St Simon, XIX<sup>e</sup>. A chaque fois il s'agit d'un choix totalisant réunissant un projet industriel, urbanistique et social. Dans tous les cas, il s'agit d'un acte novateur dans une perspective humaniste de progrès. On pourrait aussi y associer les plans de machines et les essais d'innovation de Léonard de Vinci, jusqu'au Capital de Marx. Ainsi un projet artistique qui prétend concerner le public en tant qu'acteur et non plus en spectateur passif, un artiste qui se positionne en instigateur (agitateur ?) plutôt qu'en récipiendaire fédérera inmanquablement une foule autour de l'utopie progressiste de faire mieux ensemble. Il s'agira de sortir du conservatisme patrimonial et héréditaire pour renouer avec la marche en avant de l'histoire dans sa révolution continue. Si l'enjeu est la réformation complète de la société le résultat peut s'avérer tragique. S'il faut ériger un monument officiel en carton-pâte, c'est enthousiasmant. Car c'est dévoiler que l'objet de l'utopie n'est pas dans sa finalisation mais dans son processus : inventer ce qui n'existe pas, montrer ce qu'il reste à faire !

Art : l'objet d'art, avant d'être une valeur marchande, résulte d'un désir de matérialisation, de création dans la réalité qui rencontre un regard. Il arrive que, dans cette connexion, des émotions communiennent. L'artiste fait profession de produire des objets de représentation de ses « fulgurances ». Ces œuvres sont réputées uniques et leur duplication, en dehors du marché, ne témoigne que du désir de représenter la représentation. La création serait l'aboutissement d'un acte solitaire et radicalement original, au même titre que la naissance, l'enfement, la souffrance, la jouissance et la mort. L'œuvre et l'artiste sont indissociablement liés l'un à l'autre, identifiés en dehors de quelques expériences collectives associant plusieurs auteurs ou initiés....

Que penser d'une œuvre qui serait conçue et orchestrée par un artiste mais réalisée par des anonymes ? L'œuvre artistique aura-t-elle valeur par l'objet produit, par la mise en œuvre de l'opération, par le charisme de l'artiste et sa capacité de transmettre son idéal (messianisme), par le leadership politique qu'il exerce sur la foule (entrisme, activisme), par le désistement de l'acte créateur au profit des anonymes non-initiés ?

Je peux distinguer trois propositions correspondant à ce défi : l'une morale et politique, par le souci de désacraliser l'art dans sa fonction sociale et sa référence marchande, à quoi correspondrait le soin de détruire symboliquement l'objet final ; l'autre humaniste et altruiste, par une démarche de transmission et d'initiation dans l'illusion de la communion fraternelle ; la dernière inconsciente et inhibitrice, dans un processus d'auto-défense devant la menace psychique du danger mégalomane et paranoïde que génère tout mécanisme de la création artistique.

Finalement, c'est une tour qui danse, non pas virtuellement, mais bien dans le réel !

Ephémère : l'œuvre d'art, le monument sont généralement considérés comme atemporels voire éternels. Répertoire dans des musées ou à l'inventaire des monuments historiques, ils ont vocation à édifier et à survivre aux individus pour rayonner sur les générations à travers leur universalisme. A ce titre, ils deviennent précieux et sacrés et parfois objets de culte. Ils deviennent alors les symboles du génie humain voire de la supériorité d'une culture. Ils charpentent l'édifice conventionnel du Beau et sont parfois réduits à des emblèmes identitaires. La révolution créative est donc toujours en danger d'être intégrée dans une matrice conservatrice. En ce sens toute création surgit comme une rupture subversive. D'où la question de savoir si la beauté ne résiderait pas plutôt dans ce moment éphémère. Olivier Grossetête associe à cette tentation deux autres variables : l'action collective et la sauvagerie qui préside autant à la création qu'à la destruction. L'élément pulsionnel vital instantané est convoqué en même temps qu'est mis en scène la caducité de l'œuvre et la désacralisation l'institution culturelle. La facticité de l'ouvrage en carton vient le rappeler, fut-il colossal. Il reste le geste individuel et collectif, l'instant de la rencontre et de l'émerveillement. La conviction d'un possible !