

On disait que...

Nicolas Ancion en Sylvie Macias-Diaz

On disait que...

Nicolas Ancion et Sylvie Macias Diaz

par Nicolas Ancion

J'ai passé une bonne partie de mon enfance le nez plongé dans les catalogues de jouets. Dès l'arrivée de l'automne, alors que la Saint-Nicolas était encore cachée derrière de longues semaines de classes, les premiers imprimés débarquaient dans les boîtes aux lettres. Les jours se faisaient plus courts, les nuits plus fraîches, mais le samedi matin, au pied de la porte d'entrée, on trouvait le courrier publicitaire, glacé sur les dalles du couloir.

Pour les boîtes aux lettres, nous étions des enfants gâtés : il y en avait quatre dans la porte d'entrée de la maison familiale. Dernières traces de l'époque où le bâtiment avait abrité de nombreux locataires. Cela nous valait un petit miracle hebdomadaire : la multiplication des toutes-boîtes.

Quatre exemplaires du folder Cora, quatre publicités pour les matelas et les salons en cuir, quatre clefs à essayer sur la voiture offerte par tirage au sort, quatre magnifiques catalogues de Saint Nicolas. Broze, Christiansen ou Sarma Star, peu importe ; ceux-là, je ne les ratais pas.

C'est aux toilettes que je les parcourais pour la première fois. Les toilettes froides, sur le palier, avec la fenêtre ouverte même en novembre et un radiateur toujours fermé. Je m'asseyais, le pantalon sur les genoux pour conserver un peu de chaleur humaine, et je posais le papier glacé sur mes cuisses frissonnantes. Je tournais la première page, sautais celles consacrées aux accessoires pour bébé, aux poupées à longs cheveux, aux tables à repasser, aux Barbies affreusement roses et j'arrivais enfin là où je voulais en venir, aux pages emplies de trains, de meccanos, de briques et de bonshommes, de boîtes vives et de couleurs criardes. J'étais arrivé aux jouets, et c'est là que je voulais rester.

Je ne quittais les toilettes, dont la lunette était désormais bien chaude, qu'une fois le catalogue parcouru au complet. Et j'emportais le précieux document dans ma chambre sous les toits où, couché sur le lit, je repartais pour une nouvelle traversée des pages et des photos. Et cette seconde lecture était suivie de bien d'autres. Au fil des jours, à force de contempler les mêmes images et les mêmes textes, je connaissais par cœur chacune des boîtes, chacune des scènes photographiées, chacune des descriptions.

Je savais aussi qu'aucun de ces jouets-là n'arriverait le 6 décembre sur la table de la salle à manger. Ce n'était pas là l'important. L'essentiel était ailleurs.

Il s'agissait de regarder les jouets non pas pour en choisir un, mais pour imaginer les heures de jeux qui pourraient en sortir. Des heures de jeu qui n'existeraient sans doute jamais ailleurs que dans ma tête, mais qui valaient bien les autres, celles qu'on passe sur le tapis, à assembler ses Lego, à disposer son train électrique ou ses Playmobils. Ou dans le grenier, à choisir ses déguisements pendant des heures, pour préparer le jeu qui ne durera que quelques minutes. C'est vrai, à bien y compter, je crois qu'un enfant passe bien plus de temps à se réjouir de ce qu'il pourra faire avec son jouet, à imaginer tout ce qui est possible, qu'à le réaliser. Ce n'est pas l'envie de posséder qui le guide, c'est le besoin de se fabriquer du bonheur à venir. Je parcourais et reparcourais ce catalogue non pas pour évaluer quel jouet remplirait au mieux les besoins de ma petite vie à moi mais pour imaginer des tas de vies qui démarreraient avec chacun de ces jouets. Me raconter des histoires. M'inventer des mondes. Fabriquer du sens et du rêve avec de simples bouts de plastique photographiés sur du papier (mal imprimé souvent, en plus).

C'est comme ça que je rêvais, couché sur mon lit immense, le tronc posé sur les avant-bras, les catalogues sous les yeux. Les heures passaient et, dans ma tête, je jouais. Avec le vaisseau pirate, il y avait la mer, avec la mer les canons, avec les canons les yeux crevés, avec les yeux crevé

les bandeaux. Et qui dit bandeau dit pirate, donc perroquet, donc trésor, donc vaisseau, et ainsi de suite. La pensée tournait en rond comme les voitures électriques sur un circuit. Puis je recommençais avec le château et les chevaliers. Chevaliers donne tournoi, qui signifie princesse et trompettes, donc dragon, bouclier, épée et cheval, cotte de maille, blason, couronne, caverne, forêt sombre et rivière. Rivière. Pont de pierre et château. Château où la trompette annonçait un tournoi... C'était reparti pour un tour !

Les heures passaient.

Les années ont passé, elles aussi.

Je n'habite plus ni la même maison ni la même ville, je n'ai plus qu'une seule boîte aux lettres et, phénomène étrange, je ne reçois plus les imprimés publicitaires depuis trois déménagements. Peut-être que les toutes boîtes ne portent pas bien leur nom et qu'ils sont réservés à certaines portes en particulier. Je ne sais pas. En tout cas, je ne les reçois plus. Mais quand on m'a présenté les installations de Sylvie Macias-Diaz, je me suis d'un coup retrouvé dans une position terriblement familière. Pas celle du consommateur qui cherche à acheter, mais celle du joueur qui rêve d'inventer. Les installations ont déclenché la même réaction dans mon cerveau de gosse mal grandi que les catalogues de jouets dans ma grosse tête de gamin.

Pour moi, il n'est pas plus question de porter les lunettes spatiales que d'allumer les fusées. Ce qui est impératif, ce n'est pas de trouver une place pour ces objets dans ce monde, mais de leur inventer un univers complet qui leur soit propre.

Il faut de toute urgence, réinventer tout le reste.

Car, si ces fusées sont réelles, si ce téléphone (1960) est là, c'est bien pour permettre, à son tour, à quelqu'un d'exister. Quelqu'un qui, l'espace d'un jeu, l'espace d'un rêve, utilisera ce téléphone pour appeler ses amis imaginaires, pour commander des pizzas ou des glaces aux

doigts de pieds, pour alerter à la bombe, pour ragoter et médire, pour se taire, murmurer dans le combiné, faire des appels anonymes, des déclarations d'amour. Quelqu'un qui explosera les fusées en un feu d'artifice de jardin, qui les attachera au tank, pour lui faire traverser la cour de récréation en un éclair, qui les allumera sous l'eau pour voir comment ça fait vraiment. Ou peut-être que non, au contraire, que la simple existence de ces objets se suffit à elle-même et évite de faire exister quelqu'un qui les utilise. Economie d'efforts. Comme mon catalogue de jouets suffisait à ce que je joue pendant des heures dans ma tête sans avoir les objets dont il faisait la retape. C'est possible. Je n'en sais rien. Mais je me pose la question.

Tout ça est bien compliqué ! Quand j'étais petit, on s'amusait avec un rien. On jouait avec deux bouts de bois ou une caisse en carton et on était heureux. Combien de fois aurons-nous entendu ce poncif ? Impossible de compter. Impossible de répondre sans sombrer soi-même dans la créinerie nostalgique. Parce que nous aussi, nous avons joué avec la boîte en carton de nos jouets à douze piles, avec le plastique à bulles qui emballait le premier ordinateur, avec les copeaux de polystyrène au fond de l'emballage. Avec la ficelle autour de l'enveloppe, même. Et les rouleaux vides de papier essuie-tout. Heureusement, le travail de Sylvie Macias-Diaz réconcilie tout le monde, en rappelant que les armes, les radars, les saute-balles et les cordes à sauter, ce sont aussi des boîtes en carton et des morceaux de notre bois à nous, le plastique. Le plastique ! Quelle jolie invention ! Moulé au bout du monde dans toutes les formes et dans toutes les positions, voilà qu'il devient matière première et unique (avec l'autocollant qui le recouvre et les microcircuits qu'il abrite) de presque tous les jeux d'enfants. Une mitrailleuse ? C'est du plastique. Un stéthoscope, c'est du plastique. Un four à micro-onde, un percolateur, un GSM, encore et toujours du plastique. L'enfant vit dans un monde de plastique. Comme c'est triste, pense l'adulte qui rêve aux bouts de bois de son enfance. Et il s'en retourne au bureau, tapoter sur son clavier en plastique, téléphoner avec son portable en plastique, photocopier dans une machine en plastique boire son café dans un gobelet en plastique.

On a le monde que l'on mérite.

Le monde des grands est-il aussi factice que celui des enfants ? Ou tout aussi réel, tout aussi malléable ? Transformable à volonté ? Car si tous ces accessoires quotidiens, depuis le gobelet de café jusqu'aux montures de lunettes, ne sont que des jouets, puisqu'ils sont en plastique aussi, qui invente alors les règles du grand jeu dans lequel ils interviennent ? Y a-t-il quelque part un enfant, coincé dans des toilettes froides, qui regarde les pages de l'immense catalogue dans lequel nous nous débattons et qui s'invente des histoires, rien que pour lui ? Ou sommes-nous simplement des jouets sans histoire ?

Mais les jouets de Sylvie Macias-Diaz ne sont pas moulés en Chine. Ils ne sont pas recouverts d'autocollants ni bourrés de piles qui s'usent trop vite. Ils sont composés à partir des pièces détachées des objets les plus usuels en plastique et en carton : bouchons, couvercles, fourchettes à frites, tubes. Est-ce que cela ne signifie pas tout simplement que notre monde à nous, ce grand catalogue que nous feuilletons sans cesse, n'est qu'une matière première à recycler ? Le matériau de base pour un usage différent des choses et de leur sens ?

Comme le rebord de l'évier dans ma chambre devenait une falaise ou une base spatiale et la couverture brune de mon lit un désert où se perdaient mes jouets avant de ramper de soif, puis, posée sur les épaules, devenait cape d'empereur sitôt glissée sur les épaules. Elle n'était couverture brune qu'aux yeux de ceux qui n'avaient rien compris au jeu. Qui restaient en dehors, attaché au sens premier des choses, à leur usage convenu.

N'est-ce pas d'ailleurs le propre de l'adulte, de se borner à l'usage convenu des choses et des objets. D'intégrer une fois pour toute le fonctionnement du monde et de le respecter sans

l'interroger ni le bousculer. L'adulte, fort de ses années d'apprentissage, connaît le sens des choses. Il les comprend. Ne faudrait-il pas, au contraire, qu'il profite de sa connaissance pour inventer des usages différents ?

Des usages différents ? se récriera-t-on, mais ce ne sont que des jouets, cela ne sert de toute façon à rien.

Précisément.

Précisément, qu'y a-t-il de plus utile pour l'esprit qu'un objet qui ne sert a priori à rien ? Quoi de plus utile qu'un objet dont le sens doit encore se construire ?

Prenons le téléphone (1930), par exemple, voilà bien un objet dont on comprend dès l'abord qu'il ne servira pas à téléphoner. Ceci n'est pas un téléphone, aurait peint Magritte. En effet, il ne pourra pas téléphoner sur le réseau que nous connaissons, où les unités se paient à prix d'or, où les répondeurs se déclenchent à l'autre bout des lignes. Celui-ci, de téléphone, est un jouet. Il sera juste bon à faire semblant. A faire comme si. A dire que. A jouer. Il ne sera pas limité à son rôle de téléphone, il pourra les jouer tous.

On disait que ceci était un téléphone, on disait que mon téléphone explosait, on disait que dans le téléphone il y avait des microfilms, on disait que j'étais conducteur de char, on disait que mon char te fonçait sur les pieds, on disait que je téléphonais au conducteur de ton char, on disait que ton char était un téléphone, on disait que le monde était plein de chars, on disait que nous ne vivions pas dans un monde en plastique, on disait que les objets avaient des noms et des formes, on disait qu'on comprenait à quoi serve les choses, on disait que ce que nous appelons pendu n'était qu'un jeu d'enfant, un jeu de mots, on disait qu'on ne pendait pas les enfants, on disait qu'on ne pendait pas les pansements, on disait que l'on ne plantait pas de cure-dents dans les têtes, on disait que tout cela c'était pour rire, les armes, les flèches, les avions de chasse et les tanks, la religion et le sexe, que tout cela se réduisait sans peine à des jouets en plastique dans des boîtes en carton, que tout cela et le reste, le monde qui nous entoure, n'était qu'un jeu d'enfant, pas même un jeu télévisé ou un jeu vidéo, non, un truc à roulettes et à baballe, un machin pour gosse, juste bon à montrer dans les catalogues de jouets, dans les boîtes aux lettres.

On disait tout ça. D'un coup et sans respirer, en courant sur les pavés.

Le premier qui touche le poteau a gagné. Le premier qui ferme les yeux et qui fonce dans le mur aura mal au crâne.

On disait tout ça, mais personne n'y croyait plus.

Trop tard. Car, après avoir joué, on sait que tout cela n'est que du plastique et du carton, sans danger. Qu'on peut en faire exactement ce qu'on veut. En toute liberté.

Le seul danger, c'est de ne pas prendre le jeu au sérieux.

Parce que le jeu est le lieu précisément où l'on se remet en question. Où l'on teste. Où l'on évalue. En proposant de tester le monde, d'interroger sa matière (n'est-il pas fait, lui aussi, de plastique et de carton ?), sa représentation (quelles sont les images de notre civilisation que nous transmettons à nos enfants en leur donnant des armes et des chars miniatures ?) et son fonctionnement (un téléphone ne sert-il à rien s'il n'est pas relié à d'autres téléphones ?), c'est une invitation pour chacun des adultes que nous sommes à nous replacer un instant dans la tête des enfants que nous étions. De regarder le monde comme si nous pouvions en inventer les règles. De le réduire à un peu de plastique, un peu de carton, pour l'assouplir, le mettre à distance, et, par la même occasion, le saisir à bras le corps et le mettre en jeu.

Nous mettre en jeu, du même coup.

Offrir un sexe à assembler à un enfant, accrocher un pendu au lustre de sa chambre, coincer ses doigts dans les turbines pour sentir la douleur, s'enfermer dans la cave avec une boîte de fusées.

Ou tout le reste, qui doit encore être imaginé.

Le monde a bien grandi depuis l'époque où je m'enfermais aux toilettes, le catalogue sur les cuisines. Je n'ai plus quatre boîtes aux lettres, je n'ai plus des heures pour rêvasser à partir de quelques photos. Tout va plus vite, tout est important. Mais le secret reste entier. Le mystère du monde. Derrière son apparence de papier glacé et ses belles boîtes colorées, l'univers qui nous entoure est fourni sans mode d'emploi. Il ne faut pas l'oublier.

Nicolas Ancion, Madrid, novembre 2001

Pour DWB

